


Diálogos entre a criação de vídeos cômicos no *TikTok* e o conceito de *gag* na palhaçaria

Ana Cristina Vaz

Para citar este artigo:

VAZ, Ana Cristina. Diálogos entre a criação de vídeos cômicos no *TikTok* e o conceito de *gag* na palhaçaria. **Urdimento** – Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 2, n. 44, set. 2022.

 DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/1414573102442022e0200>

Este artigo passou pelo *Plagiarism Detection Software* | iThenticate



A Urdimento esta licenciada com: [Licença de Atribuição Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) – (CC BY 4.0)



Diálogos entre a criação de vídeos cômicos no *TikTok* e o conceito de *gag* na palhaçaria¹

Ana Cristina Vaz²

Resumo

O presente estudo teve por objetivo traçar um diálogo entre o processo de criação de vídeos cômicos no *TikTok* e o conceito da *gag* na palhaçaria, buscando refletir sobre as diferentes possibilidades de construção do efeito cômico no cruzamento entre as práticas da palhaçaria e dos vídeos curtos. Como ponto de partida fez-se uso de minha experiência com a criação de vídeos na plataforma, provocando-me questionamentos em torno do recurso da imitação – elemento característico da criação de vídeos curtos – e das diferentes versões produzidas por meio da apropriação de outras piadas. A partir de investigações teóricas, empreendeu-se na discussão sobre os conceitos da *gag*, do meme da *internet* e da comicidade para contextualizar o relato de três experimentos realizados pela palhaça Hipotenusa – de interpretação própria – buscando contribuir com os estudos sobre a criação cômica nos meios digitais.

Palavras-chave: Palhaçaria. *Gag*. *TikTok*. Imitação. Comicidade.

Dialogues between the creation of comic videos on TikTok and the concept of gag in clowning

Abstract

This article aims to establish a dialogue between the process of creating comic videos on TikTok and the concept of gag in clowning, seeking to reflect on the different possibilities of building the comic effect at the intersection between the practices of clowning and short videos. The study's starting point was my experience with creating videos on the platform, which made me question myself about the use of imitation, which is a common element in creating short videos, and the different versions produced through the appropriation of other jokes. Based on theoretical investigations, this research discusses the concepts of the gag, the internet meme and the comic performance to contextualize the report of three experiments carried out by the clown Hipotenusa, interpreted by me, seeking to contribute to studies on comic creation in digital media.

Keywords: Clowning. Gag. TikTok. Imitation. Comic performance.

¹ Revisão ortográfica e gramatical do artigo realizada por Dyego Cruz Lima, graduado em Letras – Português (UNIFRAN). digiartdigitacao@hotmail.com

² Doutoranda em Artes Cênicas pela Universidade de Brasília (UnB). Mestre em Artes pela UnB. Especialista em Gestão Cultural pelo SENAC/SP - EAD. Bacharel em Artes Cênicas pela UnB. Professora no curso de Bacharelado em Teatro do IESB. vaz.anacristina@gmail.com

<http://lattes.cnpq.br/1428863793406652>

<https://orcid.org/0000-0002-4506-3297>



Diálogos entre la creación de videos cómicos en TikTok y el concepto de gag en la payasada

Resumen

Este artículo tiene como objetivo establecer un diálogo entre el proceso de creación de videos cómicos en TikTok y el concepto de gag en el payaso, buscando reflexionar sobre las diferentes posibilidades de construcción del efecto cómico en la intersección entre las prácticas del clown y los videos cortos. El punto de partida del estudio fue mi experiencia con la creación de videos en la plataforma, lo que generó interrogantes sobre el uso de la imitación, elemento característico de la creación de videos cortos, y las diferentes versiones producidas a partir de la apropiación de otros chistes. A partir de investigaciones teóricas, este artículo discute los conceptos de gag, meme de internet y actuación cómica para contextualizar el relato de tres experimentos realizados por la payasa Hipotenusa, interpretada por mí, buscando contribuir a los estudios sobre creación cómica en medios digitales.

Palabras clave: Arte del payaso. Gag. TikTok. Imitación. Lo cómico.



Introdução

Desde o início da pandemia da COVID-19³ foi possível observar um aumento crescente na criação de vídeos curtos que vem sendo produzidos e compartilhados diariamente por usuários das plataformas digitais. Entre as plataformas digitais tem-se o destaque para o *TikTok* – um dos aplicativos mais baixados no período, além de ser considerado um dos favoritos, em especial, no Brasil (terceiro país com maior número de participantes na rede) (Canaltech⁴, 2022).

O *TikTok* é um aplicativo de mídia para a criação e o compartilhamento de vídeos curtos – entre 15 segundos e 3 minutos – que podem ser editados dentro do próprio aplicativo e por qualquer usuário da rede. Com isso, a plataforma possui um acervo gigante de vídeos, músicas, áudios, efeitos sonoros, além dos famosos *challenges*⁵ – que podem ser reproduzidos, duetados⁶ e costurados⁷, facilitando a multiplicação acelerada de vídeos de humor, dança, dublagem, conteúdos educativos, entre outros (TikTok, 2022).

Entre os vídeos encontrados na plataforma tem-se uma grande variedade de formas de expressão, tais como: dança, humor, tutoriais, *lipsync*⁸, maquiagem artística, *cosplay*⁹, entre outras. Além disso, ainda é possível observar uma grande

³ Doença infecciosa provocada pelo coronavírus da Síndrome Respiratória Aguda Grave 2 (*Severe Acute Respiratory Syndrome – Related Coronavirus 2 – SARS-CoV-2*), que acarretou na situação pandêmica vigente desde março de 2020.

⁴ Disponível em: <<https://canaltech.com.br/empresa/tiktok/>>.

⁵ Palavra que vem do inglês e significa "desafio", que tem sido muito utilizada na criação de vídeos curtos para as redes sociais e que, em geral, consiste em um tipo de jogo onde os criadores devem criar um tipo de vídeo com regras específicas.

⁶ Opção de criação de vídeo em parceria com outros usuários, onde podem ser visualizadas duas cenas simultaneamente em um mesmo vídeo.

⁷ Uma outra opção de criação de vídeo curto, que consiste em fazer uma montagem com outro vídeo já existente na plataforma.

⁸ Termo em inglês, para definir a sincronia labial, muito utilizada na plataforma quando se assume a voz de outra pessoa como a sua própria, combinando o movimento dos lábios com a voz e fazendo uso da expressão corporal.

⁹ Atividade que consiste em se transformar em um determinado personagem fazendo uso de fantasia,



quantidade de vídeos cômicos, que promovem diversão, em geral, a partir de temas do cotidiano, onde os criadores fazem uso de expressão corporal, objetos de casa e personagens, para produzirem criações originais ou a sua melhor versão da *trend*¹⁰ do momento.

Seguindo o fluxo de criação de vídeos no *TikTok* e sua intensificação devido ao isolamento social, muitos artistas, grupos teatrais e coletivos que trabalham com linguagens presenciais também entraram na onda dos vídeos curtos por razões diversas, entre as quais: a necessidade de adaptação das atividades que haviam sido suspensas¹¹; e, a interação com o público que, devido às circunstâncias, também se concentrava nas redes sociais. Como exemplo, tem-se o "Doutores da Alegria", que na plataforma em comento apresentam vídeos diferenciados com os palhaços da equipe e seu modo de lidar com o isolamento social. Na revista Boca Larga: tempos de pandemia, lançada em 2020, a coordenadora de comunicação do "Doutores da Alegria" explica que a presença no *TikTok* foi uma das iniciativas para criar novos espaços na internet e novos modos do grupo se relacionar com seu público (Cardoso, 2020, p.31).

De fato, tal movimentação muito tem influenciado na diversidade crescente de formas de expressão utilizadas nas plataformas digitais, pois muitos desses artistas optam por trazer suas habilidades e elementos próprios de suas práticas para a rede – elementos que, embora adaptados para o formato digital, em geral, trazem algo novo, contribuindo para as diferentes formas de criação. De modo particular, assim se deu no início da pandemia vigente, quando criei um perfil no *TikTok*, depois da suspensão de algumas apresentações¹². Naquele momento, buscava, principalmente, como entender o meio digital – que me era desconhecido – e de explorar novas possibilidades de criação, com o intuito de

maquiagem e interpretação.

¹⁰ Termo em inglês, que significa "tendência" – muito utilizado nas plataformas digitais para se referir a algo que está na moda.

¹¹ Durante o isolamento social, provocado pela pandemia da COVID-19, teatros foram fechados e eventos foram cancelados no intuito de evitar aglomerações e a consequente disseminação da doença. Por esta razão, muitos artistas e grupos teatrais tiveram apresentações e até mesmo projetos inteiros suspensos e/ou cancelados.

¹² Sou atriz de teatro e palhaça, com atuação profissional há quase 20 anos. Atualmente, sou integrante de dois grupos teatrais, sendo que, em 2020, dois dos nossos espetáculos sofreram a suspensão de contrato e o cancelamento de um festival em função da pandemia vigente.



desenvolver meus vídeos como palhaça.

Mesmo antes da pandemia vigente, já eram discutidas as influências da explosão midiática nas práticas artísticas. Sobre a questão, Óscar Bernal (2018), pesquisador do *Instituto de la Lengua Española do Consejo Superior de Investigaciones Científicas* de Madri, atenta que a explosão midiática provocou a intensificação das relações entre campos diversos – o que tem caracterizado as práticas artísticas nas últimas décadas. "Tal contato cada vez mais fluido permitiu a cada arte entender seus recursos específicos desde as outras, e desenvolvê-los graças ao diálogo com outras formas de expressão" (Bernal, 2018, p.180). De certo modo, o contexto da pandemia da COVID-19 contribuiu ainda no processo em questão, devido ao aumento do uso das tecnologias digitais e o consequente diálogo entre as práticas artísticas presenciais e virtuais.

Desse modo, se a criação dos vídeos no *TikTok* surgia, em um primeiro momento, como uma via de exploração de novas possibilidades com a minha palhaça, por outro lado, também foi possível entrar em contato com um tipo de comicidade desenvolvido no formato digital via imitação e releitura de vídeos cômicos. Explorar esse novo formato, portanto, me fez olhar de volta para a minha própria prática enquanto palhaça, e buscar ali os fundamentos para a criação de vídeos, fazendo uso de diálogo entre as piadas desenvolvidas nos vídeos e as *gags* da palhaçaria.

A “*gag*” é um termo comumente utilizado na palhaçaria, para definir eventos curtos de efeito cômico, encontrados em números, esquetes e espetáculos. Sendo um termo pouco teorizado, ainda que muito utilizado no meio artístico, a “*gag*” é frequentemente associada ao repertório cômico transmitido ao longo dos tempos e compartilhado entre diferentes artistas, também podendo ser apropriada e ressignificada em diferentes trabalhos.

Diante dessas primeiras reflexões, vale destacar algumas questões que me ocorreram durante essa prática e que direcionaram o presente estudo: o que há em comum entre a palhaçaria empreendida no espaço presencial e a palhaçaria empreendida no *TikTok*? Existe alguma relação entre o conceito da *gag* na palhaçaria e a criação de vídeos cômicos no *TikTok*? Como empreender uma



releitura de um vídeo cômico, mantendo a lógica particular de uma palhaça?

Tendo isso em vista, a presente pesquisa buscou refletir sobre as semelhanças entre a *gag* e o vídeo cômico do *TikTok*, a fim de embasar uma experiência de palhaçaria na plataforma e discutir possíveis caminhos para a criação cômica no meio digital. Para tanto, as linhas que se seguem foram organizadas em três partes, quais sejam: 1) Discussão sobre os modos de criação dos vídeos cômicos no *TikTok* e os recursos mais utilizados; 2) Investigação do conceito da *gag* na palhaçaria e indagação sobre as possíveis aproximações com os modos de criação da plataforma digital; e, 3) Descrição e análise de três vídeos criados no perfil da palhaça Hipotenusa, em observância aos conceitos aqui discutidos.

A imitação e a criação cômica no *TikTok*

No artigo intitulado *Extending the internet meme: Conceptualizing technological mimesis and imitation publics on the TikTok platform*, Zulli e Zulli (2020), autores estadunidenses e pesquisadores em comunicação e tecnologia digital, observaram que a plataforma em comento promove a criação segundo os princípios da mimese, incentivando a imitação e a replicação de vídeos – o que faz com que a plataforma conte com uma intensa circulação de vídeos, sendo massivamente replicados, como parte do complexo mecanismo de interação e socialização da rede. Isso ocorre a partir de alguns recursos da plataforma, como, por exemplo, o modo como os vídeos são catalogados e as opções de uso de som.

Ao assistir um vídeo no *TikTok*, o usuário pode clicar no ícone de som, que pode ser tanto uma música ou uma fala, a reprodução de uma notícia ou um efeito sonoro, entre outros. Uma vez clicando no referido ícone, o usuário é redirecionado para um catálogo de vídeos produzidos com o mesmo som, podendo observar ali as diversas formas de criação a partir de um som.

Grande parte dos vídeos consiste na imitação de um vídeo original, sendo este, em geral, classificado como tal e posicionado no topo da mesma lista. Além disso, cada vídeo conta com o ícone "usar este som", como uma sugestão, onde o

usuário poderá criar um vídeo fazendo uso do mesmo som do vídeo assistido – o que acaba incentivando a imitação. Com base nesta e em outras características, Zulli e Zulli (2020) observaram que o *TikTok* estende o conceito do meme da *internet* ao nível da própria infraestrutura da plataforma.

No artigo intitulado *Memes in a digital world: Reconciling with a conceptual troublemaker*, Limor Shifman (2013, p.367), autora israelense e pesquisadora em mídia digital e cultura popular, define os memes da internet como "unidades de cultura popular que são circuladas, imitadas e transformadas por usuários da Internet, criando uma experiência cultural compartilhada no processo"¹³. Na prática, isso pode ser percebido na propagação de itens de conteúdo, tais como: piadas, rumores, vídeos ou sites de um indivíduo para outro, via *internet*.

Os conteúdos em questão são replicados no meio digital principalmente via compartilhamento e opções de *linkar*¹⁴ e copiar. Segundo Shifman (2013, p.365), tem-se ainda uma opção fortemente utilizada na rede, que pode ser traduzida como "dar uma nova roupagem"¹⁵, ou seja, quando os usuários criam suas próprias versões dos memes – o que pode ser feito através "do mimetismo e do remix". O primeiro envolve o processo onde uma pessoa se faz passar por outra com o seu corpo, ao passo que, o segundo, está voltado para as possibilidades de reedição – que, com o avanço das mídias digitais, tem se tornado cada vez mais viável.

No *TikTok*, tais estratégias são utilizadas pelos usuários de modo bastante fluido, uma vez que as ferramentas de edição também foram projetadas para facilitar o processo de imitação. São muitas as possibilidades de reprodução de cenas criadas por outras pessoas (pela repetição de gestos e expressões faciais, pela sincronização labial com a voz de outra pessoa e pelo uso de texto, por

¹³ [...] units of popular culture that are circulated, imitated, and transformed by individual Internet users, creating a shared cultural experience in the process (Shifman, 2013, p.367). (Tradução nossa)

¹⁴ Termo em inglês, que significa criar links que redirecionam o usuário para outro lugar.

¹⁵ O termo utilizado por Shifman é "repackaging", retirado do original: A second attribute of memes is that they reproduce by various means of imitation. In oral communication, people become aware of memes through their senses, process them in their minds, and then "repackage" them in order to pass them along to others (Dawkins, 1982). In the digital age, however, people do not have to repackage memes: They can spread content as is by forwarding, linking, or copying. Yet a quick look at any Web 2.0 application would reveal that [...] people do choose to create their own version of Internet memes, in startling volumes. Two main repackaging strategies of memes are prevalent on the web: mimicry and remix (Shifman, 2013, p.365). (Tradução nossa)



exemplo). Além disso, os vídeos também podem envolver montagens em forma de dueto ou de costura, onde é possível até mesmo a coexistência entre a obra original e a imitada em um mesmo vídeo.

O processo de imitação na plataforma em questão dá margem para uma grande quantidade de versões de um mesmo tema ou ideia, que resulta, em grande parte, na produção de vídeos cômicos. Sobre a questão, o filósofo francês Henri Bergson, em sua obra intitulada *O riso: Ensaio sobre o significado do cômico* (2018), assevera que o próprio ato de imitar alguém é torná-lo cômico, uma vez que tal ação gera uma percepção sobre a coisa imitada, como algo mecânico ou automatizado. Portanto, imitar o gesto de alguém, por exemplo, serviria para "extrair a parte do automatismo que ele deixou introduzir em sua pessoa", reforçando, assim, a ideia de um mecanismo funcionando por trás do vivo (Bergson, 2018, p.50).

A imitação no discurso de Bergson (2018) também é analisada quando ele associa tal ação ao recurso da repetição. Ali, é possível reforçar a ideia de automatismo na reprodução de um mesmo gesto, de uma situação ou de uma personagem, gerando, assim, o efeito cômico. No *TikTok*, por exemplo, embora o fenômeno da comicidade também possa ser observado em vídeos originais – que, em geral, trazem em seu contexto alguma piada relacionada à alguma situação cotidiana –, é no processo de repetição dos mesmos memes que se percebe como esses efeitos cômicos acabam "dando cria" e se multiplicando na rede.

Contudo, é importante observar que, ao contrário da ideia de Bergson sobre a imitação ser cômica por natureza, a repetição *de per se* somente não o é, mas, o modo como se dá a ação ou situação repetida é que produzirá determinado efeito cômico. No caso da repetição de uma expressão, por exemplo, "Ela só nos faz rir porque simboliza um determinado jogo particular de elementos morais, símbolo, ele próprio, de um jogo totalmente material" (Bergson, 2018, p. 67). Esse jogo se encontra na própria relação de contradição entre o mecânico e o vivo, onde a ação – que é primeiramente executada como algo "vivo" – é, posteriormente, posta em xeque por outra ação que, ao reproduzi-la, revela o seu lado "mecânico". É, portanto, na ação repetida que se tem algum tipo de transformação ou revisão da ideia inicial.



Ao analisar as alterações de perspectivas das mensagens geradas pelos memes do *TikTok*, Úrsula Albo-Cos (2020), doutora em Ciências Sociais pela *Universidad Autónoma Metropolitana* do México, observa que os mesmos tendem a se tornar uma situação cômica a partir dos mecanismos de reapropriação e ressignificação.

A pesar de que se conozca la forma en la que concluirá el procedimiento cómico de la repetición, es la reapropiación del meme a partir de la creatividad, la que crea las modificaciones necesarias para sorprender (Albo-Cos, 2020, p. 58).

A partir dessa ideia, é possível considerar que, embora a repetição seja um elemento forte na criação de vídeos, é a reapropriação e ressignificação de ideias, temas, situações e personagens, que contribui para a produção de diferentes efeitos cômicos relacionados ao mesmo tema ou à mesma ideia, na criação de vídeos no *TikTok*. Tal fenômeno se dá a partir do momento em que os criadores trazem suas próprias perspectivas e visões sobre os memes, sendo a base dessa recriação o seu próprio corpo. Logo, são diversas as microcenas amplamente replicadas dentro da plataforma, por diferentes indivíduos, com qualidades de ritmo, expressividade e gestualidades variadas, além do uso criativo de efeitos, edição e textos, resultando em diferentes versões do mesmo tema.

Diante do exposto, observar esse modo de criação de vídeos cômicos no *TikTok* me chamou a atenção por duas razões principais, a saber: 1) Pela capacidade de se transmitir uma ideia, mensagem ou piada em uma duração mínima de tempo; e, 2) Por essa característica de releitura e ressignificação por parte daquele que imita, tendo em vista os diferentes modos de fazer. Assim, ao tomar em consideração tais características, comecei a perceber uma aproximação dessa forma de criação de vídeo com o conceito de *gag* comumente abordado na palhaçaria.

Aproximações entre a *gag* e a criação de vídeos cômicos no *TikTok*

Paul Bouissac (2015), autor e professor da Universidade de Toronto, em sua obra intitulada *Semiotics of the clown*, dedica um capítulo ao estudo da *gag*,

investigando seus aspectos semiológicos, a partir da análise de algumas obras de palhaçaria clássica. O termo “gag”, que vem do inglês e significa “mordada”, que, diferentemente de seu significado original, começou a ser utilizado na gíria teatral do século XIX, se referia às “palavras ou frases que um ator ou uma atriz inseria espontaneamente no texto de uma parte que ele ou ela deveria ter memorizado exatamente” (Bouissac, 2015, p.76)¹⁶. Também tinha relação com gestos e/ou ações, ao passo que quando tais inovações deliberadas ou casuais obtivessem sucesso, muitas vezes, por meio do riso, o artista repetiria os(as) mesmos(as) em apresentações posteriores.

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

Nos estudos da palhaçaria, a gag também é frequentemente associada a outros termos. Demian Reis (2013, p.298), palhaço, diretor e doutor em Artes Cênicas, em sua obra intitulada *Caçadores de risos: O maravilhoso mundo da palhaçaria*, observa que termos como, por exemplo, “gag”, “rotina”, “número”, “esquete”, “cena”, “quadro”, “entradas” e “reprises”, em geral, servem para se referir “a uma unidade dramatúrgica de palhaçaria, cuja extensão e qualidade varia”. Nesse viés, o presente estudo optou pelo termo “gag” por considerá-lo mais próximo de uma unidade mínima de efeito cômico (objeto aqui em análise).

Para Bouissac (2015, p.76), as *gags* são “unidades identificáveis em uma performance do ponto de vista do criador e do público. Para um palhaço, as gags são os alicerces de seu ato circense; para os espectadores as gags são os eventos que provocam o riso”¹⁷. E embora aquele autor também reconheça que, em geral, um trabalho de palhaçaria não é apenas uma mera sucessão de gags, é possível

¹⁶ [...] words or sentences an actor spontaneously inserted into the text of a part he or she was supposed to have memorized exactly (Bouissac, 2015, p. 76). (Tradução nossa)

¹⁷ [...] identifiable units in a performance from the point of view of both the creator and the audience. For a clown, gags are the building blocks of his/her circus act; for the spectators, gags are the events that trigger laughter (Bouissac, 2015, p. 76). (Tradução nossa)



considerá-las como a substância principal da sua comicidade.

Como um evento de efeito cômico, a *gag* transmite informação por meio da surpresa, partindo de premissas culturalmente aceitas como padrão vigente, a fim de subverter o senso comum e revelar verdades reprimidas. "As *gags* são eventos cognitivos dotados de fortes estruturas lógicas, uma lógica que corre solta à medida que se emancipa das restrições pragmáticas ditadas pelas regras vigentes no contexto cultural" (Bouissac, 2015, p.90)¹⁸.

Essa característica da *gag* pode ser explicada a partir da teoria da incongruência, que tem sido discutida por diferentes autores, sendo também conhecida como teoria da inconsistência, contradição, ambivalência ou bissociação. Para Sabina Tabacaru (2015), pesquisadora e doutora pela *Université Charles de Gaulle*, a teoria em questão tem por base a noção de contraste, ao criar uma incompatibilidade de significados a partir da sobreposição de duas leituras distintas, provocando, assim, o riso – o que pode ser observado em alguns exemplos de Bouissac, sendo um deles, uma cena empreendida pelos Colombaioni¹⁹, onde os palhaços, ao realizarem uma releitura de Hamlet, associam a personagem Ofélia à um cabideiro metálico ornamentado com uma peruca e um lenço. A *gag* provoca risos ao criar "uma metáfora que traz um artefato inanimado para uma relação de equivalência com uma das mais famosas jovens heroínas trágicas da tradição literária dramática" (Bouissac, 2015, p. 93).

Algumas *gags* podem ser totalmente físicas, podendo contar com as habilidades corporais do artista (movimentos acrobáticos, dança, mágica, entre outras). Outras podem incluir a fala, sendo associada também à piada. E ainda, é possível observar na *gag* diferentes recursos cômicos, como, por exemplo, a paródia, o exagero, a repetição e a ação que falha em seu objetivo, conforme o contexto no qual se desenvolve.

Como eventos de curta duração, as *gags* devem pertencer a um contexto

¹⁸ [...] *gags* are cognitive events endowed with strong logical structures, a logic that runs wild as it emancipates itself from the pragmatic constraints dictated by the rules prevailing in the cultural context" (Bouissac, 2015, p. 90). (Tradução nossa)

¹⁹ Família de artistas italianos, de carreira internacional, que empregam técnicas seculares da palhaçaria tradicional. Leris Colombaioni é filho de Nani Colombaioni (falecido em 1999) e atua junto aos seus dois filhos em seus espetáculos.

maior, ditado, em geral, pela dramaturgia de um espetáculo, pelo jogo do palhaço e da palhaça ou pelo tema vigente. E apesar disso, elas possuem um certo nível de autonomia, uma vez que, "[...] podem ser movimentadas e inseridas em momentos estratégicos na partitura da narrativa. São também transportáveis dentro da variedade de narrativas que a tradição circense preservou ou que os palhaços criativos inventam"²⁰ (Bouissac, 2015, p.77).

Tal fenômeno pode ser percebido nos trabalhos de diferentes palhaços, bem como nas diferentes obras cinematográficas. Anthony Balducci (2014), autor e pesquisador de rotinas cômicas em filmes, em sua obra intitulada *Funny parts: A history of film comedy routines and gags*, observa a recorrência das mesmas gags em diferentes filmes cômicos ao longo dos tempos, bem como a adaptação aos diferentes contextos. Uma das gags pesquisadas por aquele autor tem por base a ideia de que um manequim ou qualquer cópia humana pode ser facilmente confundida com uma pessoa, conforme os seguintes exemplos:

Na comédia de Georges Méliès, *Robert Macaire and Bertrand* (1907), um soldado pendura seu chapéu e casaco em uma estaca no quintal. Um fugitivo, confundindo a estaca com um soldado, é rápido em sacar uma faca e atacá-la. Um boneco de boxe tem um papel fundamental na comédia Keystone *Mabel's Married Life* (1914). Um marido (Charlie Chaplin) fica bêbado, para encontrar coragem para lutar contra um homem que ofendeu sua esposa (Mabel Normand). Enquanto isso, Mabel comprou um boneco de boxe para Chaplin para que ele pudesse construir seus músculos. [...] Mais tarde, seu cônjuge bêbado confunde o boneco de boxe com o homem e lança um ataque ao intruso ousado. [...] Em *Fighting Fluid* (1925), Charley Chase bebe água de um refrigerador de escritório sem perceber que a água foi enriquecida com álcool. É embriagado que, momentaneamente, confunde um manequim com a namorada. Quando a perna do manequim cai, ele a pega e depois confunde a namorada ao tentar devolvê-la (Balducci, 2014, p. 17-18).²¹

²⁰ The gags can be moved around and inserted at strategic moments in the score of the narrative. They are also portable across the range of the various narratives that the circus tradition has preserved or that creative clowns invent (Bouissac, 2015, p. 77). (Tradução nossa)

²¹ Many routines were based on the idea that a mannequin, or other facsimile of the human form, could easily be confused for a man. In the Georges Méliès comedy *Robert Macaire and Bertrand* (1907), a soldier hangs his hat and coat on a stake in the yard. A fugitive, mistaking the arrayed stake for a soldier, is quick to pull out a knife and attack it. A boxing dummy has a key role in the Keystone comedy *Mabel's Married Life* (1914). A husband (Charlie Chaplin) gets drunk in order to find the courage to fight a masher who has offended his wife (Mabel Normand). Meanwhile, Mabel has bought Chaplin a boxing dummy so that he can build up his muscles. [...] Later, her drunken spouse mistakes the boxing dummy for the masher and launches an attack on the bold intruder. In *Fighting Fluid* (1925), Charley Chase drinks water from an office cooler without realizing that the water has been spiked with alcohol. It is while intoxicated that he momentarily confuses a mannequin for his girlfriend. When the mannequin's leg falls off, he picks it up and later puzzles his girlfriend when he tries to return it to her (Balducci, 2014, p. 17-18). (Tradução nossa)

Conforme o exposto, a premissa é a mesma para cada cena, diferenciando-se pelo contexto onde é inserida. E ainda, é possível observar um pouco de sua linha do tempo, marcada pelas datas das obras analisadas. Em outro exemplo, que se refere à representação de um indivíduo escorregando em uma casca de banana, Balducci (2014) identifica esse elemento cômico em diversas obras cinematográficas no período 1910-1995. Tais exemplos confirmam a adaptabilidade da *gag* às diversas narrativas desenvolvidas, bem como aponta para a capacidade de cada artista de trazê-la para o seu próprio universo, ofertando-lhe uma nova roupagem ao efeito cômico que se deseja produzir, tendo em vista que ela também pode ser adaptada "para definir a personalidade específica de um comediante" (Balducci, 2014, p.7).

Na palhaçaria é comum a noção de que cada palhaço possui um *modus operandi* próprio de agir e de se relacionar com o mundo ao seu redor, pois, o desenvolvimento dessa figura tem relação com a pessoa do ator. Sobre a questão, Ana Lúcia Martins Soares (2007, p.108), atriz, diretora, professora e pesquisadora em teatro, em sua tese de Doutorado intitulada *Palhaço de hospital: Proposta metodológica de formação*, observa o seguinte:

De fato, antes de se tornar um personagem, o palhaço é uma visão de mundo. Ele se organiza numa lógica particular que olha, pensa e realiza a realidade num sentido que lhe é autêntico, único e original. Não se pode separar o palhaço da pessoa, seu criador, pois se trata dele mesmo, apenas revelado numa espécie de segunda versão da própria existência.

Desse modo, parte-se do pressuposto de que a ação cômica na palhaçaria também é, de certo modo, única, mesmo quando desenvolvida a partir de um repertório de comicidade clássica.

Ana Carolina Carvalho Torres Barbosa (2010), atriz, palhaça, educadora e pesquisadora, reflete, em seu artigo intitulado *Discussões sobre noção de autoria no palhaço*, sobre a noção de autoria na palhaçaria, com base na repetição das mesmas *gags* em diferentes trabalhos, onde discute a diferença entre a cópia e a apropriação. Ao analisar uma *gag* clássica executada pelo palhaço Avner Eisenberg²², aquela autora observou que o modo como ele executa a *gag* produz

²² Artista americano de *vaudeville*, palhaço, mímico, malabarista e mágico de prestidigitação.

efeito diferente daquele produzido por outros palhaços. Isso ocorre devido à forma como o palhaço se apropria da *gag*, desenvolvendo-a a partir de uma lógica particular, que, neste caso, se apresenta via gestualidade e modo único de estabelecer contato com algum voluntário da plateia. Desse modo, tem-se o lançamento da seguinte hipótese: "[...] a repetição dos mesmos números possui resultados tão diferentes porque sempre será uma atuação singular, graças à lógica pessoal que rege a atuação" (Barbosa, 2010, p.3).

Também vale destacar que o caráter de atuação singular das *gags* também pode ser relacionado ao contexto específico da palhaçaria feminina, uma vez que as tradicionais cenas cômicas, majoritariamente interpretadas por homens, passaram a ser questionadas e atualizadas para o contexto da mulher palhaça. Sobre a questão, Kátia Maria Kasper (2004, p.283), pedagoga e autora da tese de Doutorado intitulada *Experimentações clownescas: Os palhaços e a criação de possibilidades de vida*, atenta que "o repertório clássico do palhaço tem a ver com o universo masculino, várias mulheres que atuam como palhaças têm buscado uma criação de *gags* e espetáculos em torno de temáticas femininas, ou de seu universo".

Nesse movimento recente que traz uma atenção para a existência de uma comicidade feminina, não ditada pelas regras do masculino, tem-se ainda um processo de releitura das *gags* clássicas no trabalho de artistas e grupos de mulheres palhaças. Na dissertação de Mestrado intitulada *Comicidade feminina: As possibilidades de construção do cômico no trabalho de mulheres palhaças*, a autora e pesquisadora Elaine Cristina Maia Nascimento (2014, p. 74) traz, como exemplo, o seguinte relato:

Dois palhaços, um de um lado e outro de outro de uma moldura, a roupa é a mesma, ou pelo menos parecida. Simulam estar em frente ao espelho, onde um deles tenta trapacear o outro, fazendo com que ele acredite que realmente está em frente a um espelho. É uma *gag* clássica, recontada de várias formas dentro de espetáculos diversos. Normalmente os dois palhaços se olham, tentam limpar o espelho e até enganar o que julgam ser sua imagem refletida. Mas será que o comportamento de uma mulher diante de um espelho seria o mesmo? No espetáculo "A Fantástica Baleia Engolidora de Circos" da Cia. Frita do Rio de Janeiro, por mais que não assumam uma atenção especial para questões femininas no espetáculo, ao realizar essa *gag* as palhaças se

olham como mulheres: conferem o corpo, olham como estão, até se viram para conferir o bumbum. No espetáculo “Eu Floro, Tu Floras, Eles Floram” do Coletivo D’elas, de Fortaleza, as palhaças não resistem ao espelho, também conferem, e até gostam da sua composição corporal.

Diante do exposto, os estudos e exemplos supramencionados convergem para um entendimento de que a criação cômica na palhaçaria, associada à *gag*, envolve processos de releitura e reapropriação de elementos tradicionais, que se atualizam a partir do contexto onde se insere aquele que a executa.

A partir de tais reflexões, vale retomar a discussão sobre o *TikTok*, observando os pontos de convergência entre o modo de criação de vídeos cômicos na plataforma e as *gags*, por ambos desenvolverem ideias que pertencem ao imaginário coletivo, cuja construção atende a determinados padrões do discurso cômico e que podem ser adaptados a diferentes contextos.

Seja pelo mecanismo de som ou pelos *challenges*, na plataforma em comento, um usuário pode criar um vídeo fazendo uso de uma ideia pronta, ofertando-lhe uma nova roupagem – o que pode ser feito pela sua maneira única de se relacionar com o tema. E ainda, por se tratar de uma ferramenta digital, além de sua ação gestual, o usuário também pode contar com outros mecanismos (texto, cortes de edição, efeitos etc.) – fundamentais em determinados vídeos, para estabelecer o contexto necessário para que a mensagem seja devidamente transmitida.

É importante ressaltar, no entanto, que não se pretende aqui estabelecer relação direta entre as *gags* clássicas e os vídeos do *TikTok*, pois, o trabalho do artista cômico envolve técnicas específicas e tradição, além de estudo, prática e investigação, ao passo que as plataformas digitais apresentam um universo totalmente novo, utilizado por qualquer pessoa usuária da rede, com linguagem e estética ainda carente de teorias. Além disso, as ações de criação e apropriação observadas na releitura das *gags*, em geral, se dão em função de uma obra, e não de um *modus operandi* isolado como os vídeos ali são apresentados.

Assim, na presente pesquisa, interessa refletir sobre as semelhanças entre os dois fenômenos, a fim de embasar uma experiência de palhaçaria na criação de vídeos e discutir sobre os possíveis caminhos para a criação cômica no meio



digital. Para fundamentar essa discussão, a seguir, tem-se o relato de três experiências de criação via *TikTok*, a partir dos conceitos aqui abordados.

Relato de experiências

A seguir, tem-se a exposição do relato de três vídeos/três experiências criados/vivenciadas no período 2020-2022, que têm como base outros vídeos, memes e *challenges* que circulavam no *TikTok* no momento da criação/vivência dos(as) mesmos(as).

Tratam-se de vídeos caseiros, empreendidos com câmera de *smartphone* na posição vertical, criados e editados dentro da plataforma *TikTok*. Para a criação destes, as cenas originais eram previamente selecionadas e, posteriormente, por meio de anotações e *brainstorm*, eram pensadas e reelaboradas antes da gravação.

A escolha dos temas se deu pelas possibilidades de jogo que poderiam surgir no cruzamento entre a lógica particular da palhaça e a situação dada. Para fins de ‘ambientação’, Hipotenusa é uma palhaça desajustada, que está sempre em busca da perfeição. Suas conquistas são frequentemente contraditórias e seus fracassos, em geral, resultam da sua incansável tentativa de se encaixar nos padrões vigentes. Tais características foram trabalhadas a partir da gestualidade da palhaça e da escolha do elemento surpresa de cada cena, sempre levando em consideração o modo como a palhaça agiria ou reagiria ao tema proposto.

Como o fluxo de compartilhamento de vídeos é muito intenso, nem sempre se tem acesso ao vídeo original, mas, apesar disso, ainda é possível encontrar via *hashtags* outros vídeos produzidos a partir das mesmas ideias. Para facilitar a compreensão e pesquisa dos vídeos descritos, incluo, portanto, as *hashtags* e organizo o relato em três partes, quais sejam: 1) Descrição da ideia base, que se refere ao vídeo utilizado como referência para a criação; 2) Descrição de outras versões da mesma ideia, que também serviram como inspiração para a criação; e, 3) Descrição da versão criada por mim, como palhaça Hipotenusa. E ainda, tem-se uma análise dos elementos cômicos predominantes no vídeo a partir do



conceito de *gag* aqui discutido.

[Vídeo 1 \(#swandace #balletchallenge\)](#)²³

Descrição da *ideia base*: um grupo de quatro bailarinas posicionadas em uma fila em posição básica do *ballet* (primeira posição). As bailarinas realizam o movimento de erguer uma perna na direção lateral do corpo, cada qual em um nível específico, subindo gradativamente, conforme o ritmo da música. Começando da primeira que está na frente de todas, apenas arrastando o pé no chão e mantendo em posição de *tendu*²⁴, as outras seguem conforme sua parte na música, erguendo suas pernas cada vez mais altas até chegar na última bailarina que, finalmente, eleva a perna até a altura da cabeça. Posteriormente, tem-se a segunda sequência dos mesmos movimentos, mas dessa vez elevando a perna para trás do corpo.

Outras versões encontradas: um grupo de amigos fazem as mesmas sequências, sendo que o último, ao invés de levantar a perna, levanta o braço com a mão vestida em um sapato, simulando o pé. Um *ballet* de dedinhos fazendo os mesmos movimentos da ideia base, sendo as pernas substituídas por dedos. Um bailarino profissional fazendo a sequência completa, apenas alternando as posições das pernas.

Versão da Hipotenusa: a palhaça encontra-se vestida com uma roupa de *ballet*, que brinca com os estereótipos da bailarina em treinamento, com um *short* grande, colã, meias e sapatilhas rosa, e com um enorme laço de tule ao redor do coque. No início da cena, a palhaça faz uma breve preparação para a câmera, arrumando seu cabelo, para, em seguida, aparecer em posição de *ballet*. A palhaça, então, levanta a perna à frente do corpo, subindo conforme o ritmo da música, como na ideia base, e no último deles, a câmera fecha em um close, mostrando uma perna visivelmente falsa, que atinge a altura máxima, enquanto a palhaça segue a perna com o olhar e compartilha sua "incrível habilidade" com a câmera

²³ Vídeo disponível em <https://vm.tiktok.com/ZML9sjFeL/>. Acesso em: 19 mar. 2022.

²⁴ Movimento do *ballet* clássico onde se arrasta um pé no chão, afastando uma perna da outra (que sustenta o corpo), encontrando seu limite na ponta do pé, com apenas os dedos encostando no chão.

logo em seguida. Em um segundo momento, a palhaça repete o movimento, desta vez levantando a perna ao lado e finalizando também com a perna falsa em sua altura máxima, seguida do olhar para a câmera. Na Figura 1, a seguir, têm-se algumas imagens do vídeo, a fim de complementar a descrição.

Figura 1 – Compilado de imagens do vídeo 1



Análise do vídeo: o vídeo traz uma apropriação da ideia base, produzindo um efeito cômico a partir da lógica particular da palhaça Hipotenusa. Têm-se aqui dois elementos contrastantes em torno dessa ideia, a saber: 1) A composição da bailarina com sua postura e atitude clássicas; e, 2) A desconstrução do virtuosismo, representado pela perna falsa. A mensagem é reforçada pela

gestualidade da palhaça, que enfatiza o estereótipo da bailarina ao desenvolver uma habilidade, para, então, provocar uma quebra de expectativas quando revela sua charlatanice.

Vídeo 2 ([#siliconecheck](#) [#siliconechallenge](#))²⁵

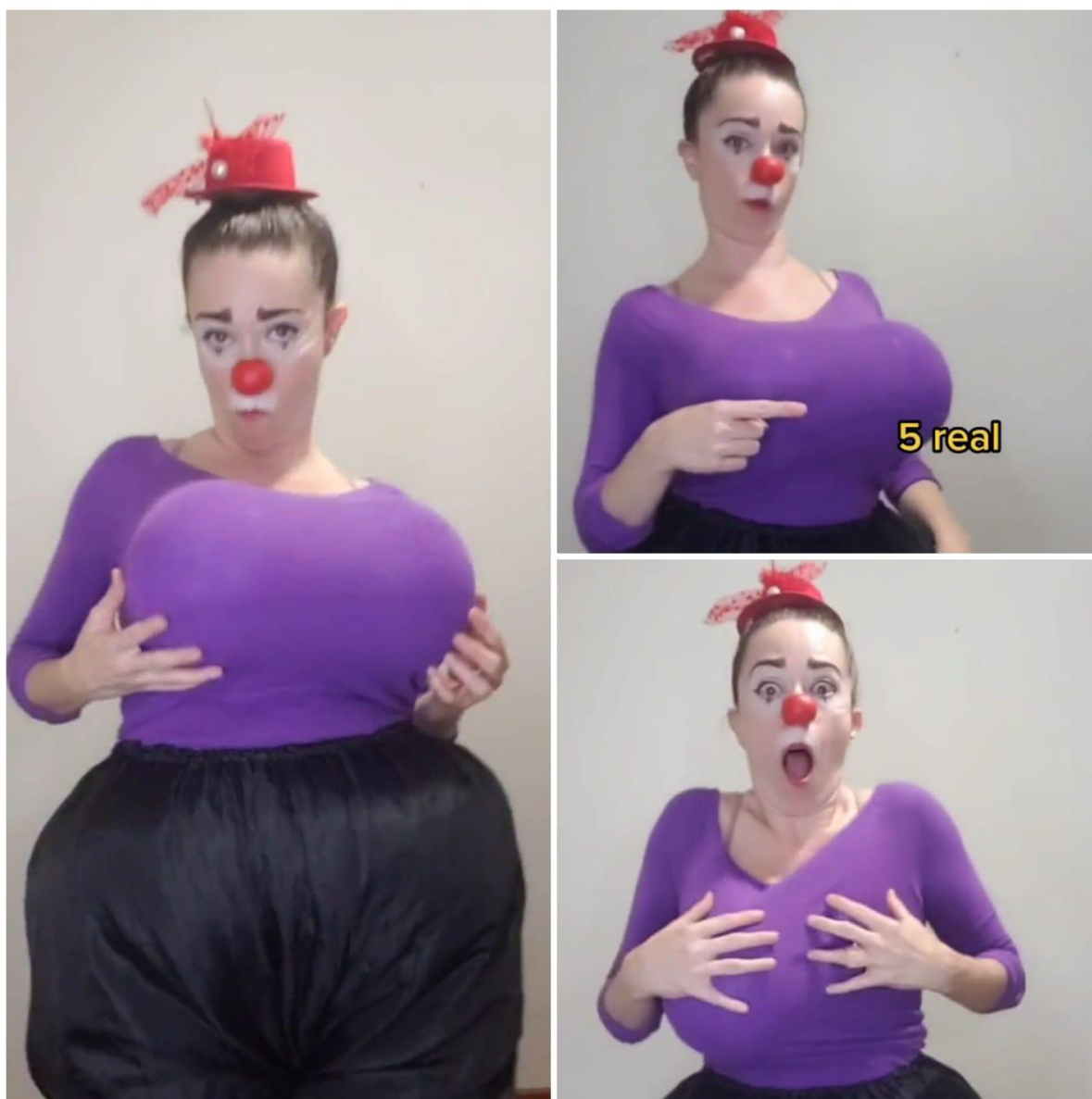
Descrição da ideia base: mulher descrevendo características da sua prótese de silicone nos seios. A cena vai se desenvolvendo ao som de um hit com vocal, que vai indicando a mensagem que deve ser transmitida por meio de texto, como resposta ao áudio, na seguinte ordem: marca, método, cicatriz, perfil, quantos mililitros, preço e nome do médico. À medida que o áudio vai pontuando as informações, a pessoa vai indicando com o dedo onde a mensagem aparecerá.

Outras versões encontradas: uma mulher que nunca colocou silicone faz a mesma sequência parodiando o questionário com respostas como: marca natural, método genética, cicatriz nenhuma etc. Uma mulher com seios pequenos que parodia o *challenge* associando seus seios com objetos desprovidos de forma. Um homem representando a caricatura de uma mulher com silicone, através do uso de enchimento no peito, também subvertendo as informações, como, por exemplo, ao trocar a marca do silicone por uma marca de carro.

Versão da Hipotenusa: a palhaça aparece com dois balões de ar na posição dos seios, sendo estes a primeira coisa que aparece na cena. Nas mensagens, a palhaça descreve o "silicone", conforme a própria descrição do balão: marca Art-latex, método balão de ar, perfil gigante, nenhuma cicatriz, sem mililitro, R\$ 5,00 (cinco "real"), aceito sugestões (este último, para a informação sobre o médico). Na finalização da cena, a palhaça faz um movimento sensualizando, quando um dos balões explode, deixando-a apavorada. Na Figura 2, a seguir, têm-se algumas imagens do vídeo, a fim de complementar a descrição.

²⁵ Vídeo disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMLaHwxyw/?k=1> Acesso em: 19 mar. 2022.

Figura 2 – Compilado de imagens do vídeo 2



Análise do vídeo: a cena se propõe a parodiar a ideia base, a partir da lógica da palhaça, que vislumbra a possibilidade de ser bonita e sexy com seios grandes feitos de balão de ar, que pretendem ser de silicone. A cena encontra, principalmente, no exagero e no erro, os recursos cômicos para a sua construção, tendo em vista o tamanho desproporcional dos seios de balão e o momento em que um deles estoura. Os elementos contrastantes podem ser percebidos via expressividade da palhaça, ostentando os seios e sensualizando, para depois



passar a ideia de fracasso quando ocorre o estouro.

Vídeo 3 (#tutorialdesedução)²⁶

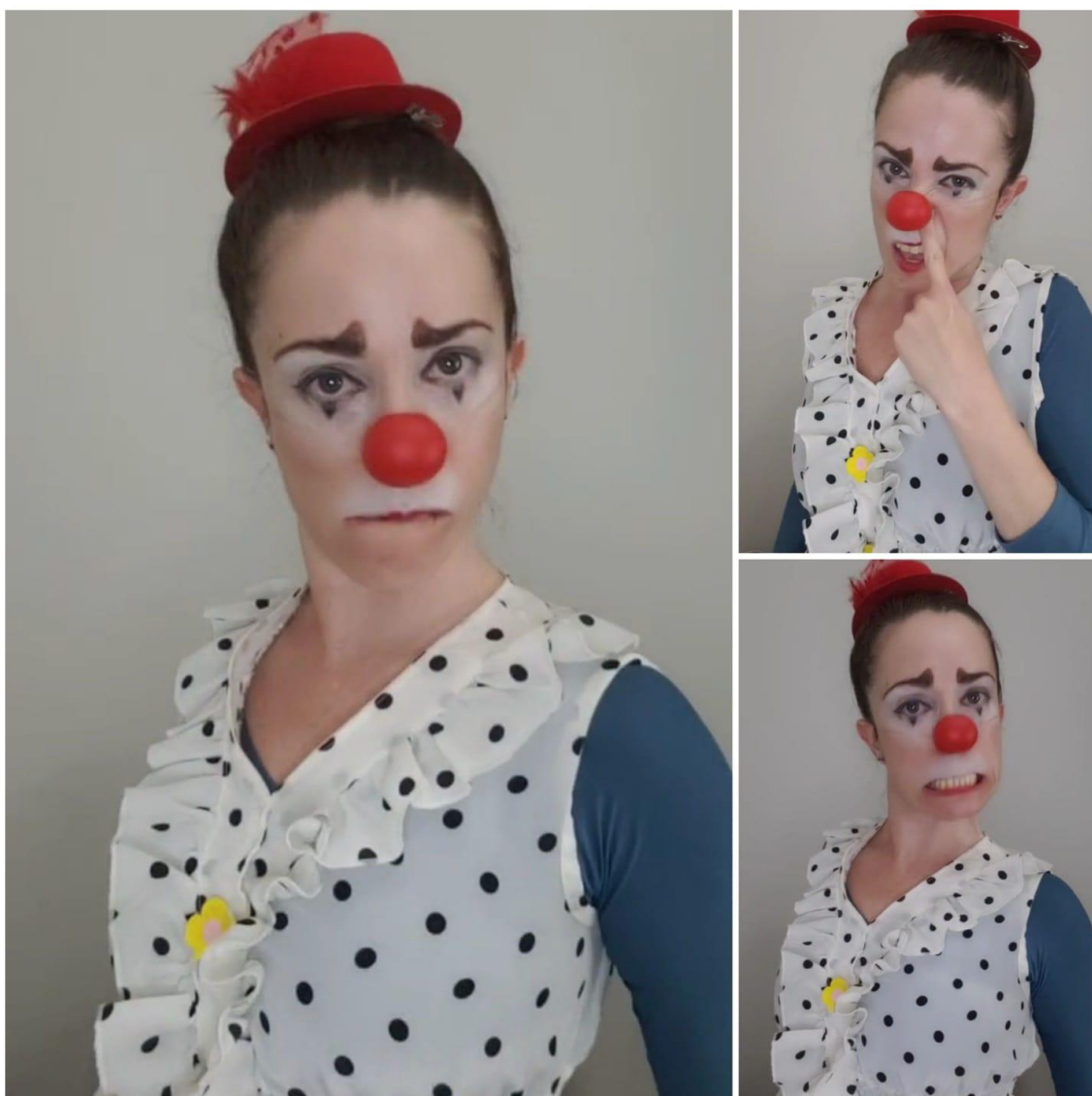
Descrição da ideia base: um homem ouve um áudio, que pretende oferecer um tutorial de sedução, e segue as instruções como se estivesse aprendendo a seduzir alguém, com expressões e gestos sedutores. A ideia envolve seguir todas as instruções que o próprio áudio oferece, como, por exemplo: "morda os lábios", "olhe no fundo dos olhos da pessoa", "olhar quarenta e três" etc.

Outras versões encontradas: aqui, cada versão pode apresentar diversas variações ao longo da cena, sem, no entanto, alterar o contexto, uma vez que este é estabelecido pelo próprio áudio. É um bom exemplo, entretanto, de como é possível identificar diferentes interpretações a partir do modo único como cada indivíduo interpreta uma situação dentro de um contexto específico (no caso, tendo como foco principal a expressão facial). Alguns intérpretes fazem caretas nos momentos mais "sedutores"; outros focam mais em posturas específicas, tentando se ater a pequenos detalhes; entre outras possibilidades.

Versão da Hipotenusa: a palhaça aparece com alguns gestos de quem se prepara para seduzir alguém e vai seguindo as instruções. Existem três momentos específicos, onde pode-se perceber a lógica da palhaça, quais sejam: 1) O momento em que, ao "olhar no fundo dos olhos da outra pessoa", a palhaça acaba esbarrando na câmera sem querer; 2) Quando entende errado uma das instruções, chegando a enfiar o dedo no nariz; e, 3) Ao final da cena, quando ingenuamente fica feliz com a frase final "Se a pessoa não correu de você, ela é toda sua!". Na Figura 3, a seguir, têm-se algumas imagens do vídeo, a fim de complementar a descrição.

²⁶ Vídeo disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMLa9HaPe/?k=1> Acesso em: 20 mar. 2022.

Figura 3 – Compilado de imagens do vídeo 3



Análise do vídeo: aqui, a ideia base já apresenta um teor cômico na origem, uma vez que o indivíduo deve executar as ações conforme um áudio, que apresenta instruções relacionadas ao clichê do flerte. Além disso, o áudio também explora as ações contraditórias à ideia do flerte, como, por exemplo, "ignorar a pessoa" para despertar-lhe interesse. Como resultado, a palhaça Hipotenusa explora, principalmente, os seguintes recursos cômicos: o exagero nas expressões e o erro nas ocasiões em que entende de maneira equivocada ou literal. Também é possível considerar alguns pontos fortes na interpretação da palhaça, como, por



exemplo, a ação escatológica de enfiar o dedo no nariz e a sua ingenuidade tentando seduzir de modo nada sedutor.

Considerações finais

Discutir sobre a criação de vídeos cômicos em uma plataforma digital direciona para uma nova realidade para o campo artístico, que vem ganhando maiores proporções, sobretudo, depois do decorrer da pandemia da COVID-19.

Muitos são os vídeos de humor criados atualmente, mas pouco se discute sobre como eles são feitos e até mesmo pensados. E embora as plataformas digitais, em geral, contem com muitos usuários comuns, já somos muitos os artistas que fazem uso da rede mundial de computadores para suas criações, seja para fins de estudo, trabalho, projeção artística ou recreação, e que compartilham de uma grande variedade de pesquisa e conhecimento advindo de diferentes linguagens artísticas.

O que se costuma compreender como "novo" frequentemente revela em sua bagagem todo um processo anterior, com raízes muito mais profundas na imensidão dentro da qual se organiza o campo da criação. O estudo, sem dúvida, ajuda a compreender como se organizam e se misturam os diferentes elementos de composição, e como se reinventam, com uma nova roupagem, os métodos vistos como "tradicionais". Nesse ínterim, percebe-se, nessas novas linguagens, um grande potencial para o estudo e a experimentação do humor e da comicidade palhacesca via experimentação e abertura do artista, para as novas possibilidades com o uso das ferramentas digitais.

Por isso, expor sobre uma experiência como palhaça no *TikTok* é tentar trazer à luz um pouco do universo criativo que ainda vive na sombra de um gigantesco mecanismo digital, que estimula a produzir periodicamente sem pensar no que se está fazendo. O estudo de tais experimentos a partir da *gag* foi importante para o meu processo enquanto palhaça, originária do meio teatral, ao traçar diálogos entre o tradicional e o novo, ao mesmo tempo em que me permitiu quebrar paradigmas e pré-conceitos que, por vezes, me limitam enquanto artista.



Fazendo uso das linhas que se seguiram, também foi possível refletir sobre os experimentos que já venho realizando no TikTok, proporcionando um olhar analítico para uma experiência que teve início espontaneamente, além de produzir conhecimento sobre um processo de criação que poderia ser apenas mais um entre tantos outros que vêm sendo compartilhados na rede diariamente. Assim, espero poder contribuir, por meio deste material, com o diálogo entre as linguagens do palco e das ferramentas digitais e os mecanismos cômicos compartilhados entre elas.

Referências

ALBO-COS, Úrsula. Cambio de perspectiva, comedia e interseccionalidad de #Esperancita en TikTok. *Virtualis*, 11 (21), 52-67. ISSN 2007-2678, 2020.

BALDUCCI, Anthony. *The funny parts: A history of film comedy routines and gags*. McFarland, 2014.

BARBOSA, Ana Carolina Carvalho Torres. *Discussões sobre a noção de autoria no palhaço*. VI Congresso de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas-ABRACE. 2010. Disponível em:
<<https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/abrace/article/view/3488>>. Acesso em 13 março. 2022.

BERGSON, Henri. *O riso: Ensaio sobre o significado do cômico*. Trad. Maria Adriana Camargo Cappello. São Paulo: Edipro, 2018.

BERNAL, Óscar C. O corpo invisível: teatro e tecnologias da imagem. *Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas*, Florianópolis, v. 2, n. 11, p. 177-189, 2018. DOI: 10.5965/1414573102112008177. Disponível em:
<https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573102112008177>. Acesso em: 14 maio 2022.

BOUISSAC, Paul. *The Semiotics of clowns and clowning: rituals of transgression and the theory of laughter*. Bloomsbury Publishing, 2015.

CANALTECH. *Tudo sobre TikTok*. Disponível em:
<<https://canaltech.com.br/empresa/tiktok/>>. Acesso em: 10 abr. 2022.

CARDOSO, Cristina. Quem não se comunica... se trumbica. *Boca Larga: tempos de pandemia*. São Paulo, v. 8, n. 1, p. 30-31, mai. 2020. Disponível em:
<<https://doutoresdaalegria.org.br/wp-content/uploads/2020/12/Boca-Larga-Tempos-de-Pandemia.pdf>> Acesso em: 10 abr. 2022.



KASPER, Kátia Maria. *Experimentações clownescas: os palhaços e a criação de possibilidades de vida*. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação. Campinas, SP: [s.n.], 2004.

NASCIMENTO, Elaine Cristina Maia. *Comicidade feminina: as possibilidades de construção do cômico no trabalho de mulheres palhaças*. 2014. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) - Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2014.

REIS, Demian M. *Caçadores de risos: o maravilhoso mundo da palhaçaria*. Salvador: EDUFBA, 2013.

SHIFMAN, Limor. Memes in a digital world: Reconciling with a conceptual troublemaker. *Journal of computer-mediated communication*, v. 18, n. 3, p. 362-377, 2013.

SOARES, Ana Lúcia Martins (Ana Achcar). *Palhaço de hospital: proposta metodológica de formação*. 2007. Tese (Doutorado em Teatro) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2007.

TABACARU, Sabina. Uma visão geral das Teorias do Humor: aplicação da Incongruência e da Superioridade ao sarcasmo. Trad. Douglas Rabelo de Sousa, Maria Gabriela Rodrigues de Castro, Winola Weiss Pires Cunha, Filipe Mantovani Ferreira. *EID&A - Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação*, Ilhéus, n. 9, p. 115-136, dez.2015.

TIKTOK. *Soluções criativas: o guia completo*. Disponível em: <<https://www.tiktok.com/business/pt-BR/blog/tiktok-creative-ultimate-guide>> Acesso em: 3 abr. 2022.

ZULLI, Diana; ZULLI, David James. *Extending the Internet meme: Conceptualizing technological mimesis and imitation publics on the TikTok platform*. *New Media & Society*, p. 1461444820983603, 2020.

Recebido em: 14/05/2022

Aprovado em: 06/09/2022