

O CLOWN COMO SER DO JOGO

THE CLOWN LIKE THE BEING OF THE GAME

Luis Bruno de Godoy, Marcos Vinicius Russo dos Santos, Marcus Vinicius Simões de Campos e Alcides José Scaglia¹

RESUMO: A relação entre o clown e o jogo é capaz de envolver novos indivíduos ao campo de jogo. Este trabalho tem por objetivo apresentar, quantitativamente, os indivíduos que transitaram da Zona de Negação (ZN) para Zona de Aceitação (ZA), presentes no Campo de Jogo (CJ), dentro de 4 indicadores: Negação, Negação com identificação, Riso, Entrega manifestada pelo corpo voluntariamente, sendo os três últimos par-

tes integrantes do CJ. Foram utilizadas duas câmeras pocket-hand, uma câmera GoPro, para analisar a ação com os indivíduos. Em sua maioria houve transição dos indivíduos da ZN para a ZA, sendo que, a proposta estabelecida pelo artista envolveu mesmo que momentaneamente os indivíduos ao CJ. Com o estudo pode se concluir que, o ridículo presente no clown se colocado em jogo e identificado pelo indivíduo que nega jogar, automaticamente o coloca em CJ, sendo assim, o jogo proposto passa a ser concretizado.

Palavras-chaves: Jogo. Clown. Palhaço. Ser do jogo. Estado de jogo. Ambiente de jogo. Lúdico. Cultura lúdica.

ABSTRACT: The relationship between the clown and the game is able to involve new subjects in the field of the game. The presenting paper aims to present, quantitatively, subjects that went from the Denial Zone (ZN) to the Acceptance Zone (ZA), present in the Game Field (CJ), within four indicators: Denial, Denial with self-recognition, Laugh, Surrender manifested voluntarily by the body, the last three being an integral part of the CJ. The following materials were used, two pocket-hand cameras, one GoPro camera, to analyze the subjects' actions. In the vast majority, there was a transition from ZN to ZA, wherein the proposal established by the artist involved, even momentarily, the subjects in the CJ. It can be concluded that the ridiculousness of the clown when put in the game and identified by the subject that denies playing, automatically puts the person in the CJ, therefore the proposed game becomes accomplished. This research was sponsored by Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq.

Key-words: Game. Clown. Being of the game. State of play. Environment of game. Ludic. Ludic Culture.

¹ Alcides José Scaglia - Doutor em Educação Física - FEF/UNICAMP; Docente do curso de Ciências do Esporte na Faculdade de Ciências Aplicadas - FCA/UNICAMP; docente do programa de Mestrado e Doutorado da FEF/UNICAMP; colíder do LEPE (Laboratório de Estudos em Pedagogia do Esporte); integrante do CEPECE (Centro de Pesquisa em Ciências do Esporte) na FCA/UNICAMP; Co-idealizador do GIEPAJ (Grupo Interdisciplinar de Estudo e Pesquisas Aplicadas ao Jogo). Luis Bruno de Godoy – Ator, bacharel em Ciências do Esporte; Mestrando no programa Interdisciplinar em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, da Faculdade de Ciências Aplicadas – FCA/UNICAMP; Co-idealizador do GIEPAJ (Grupo Interdisciplinar de Estudo e Pesquisas Aplicadas ao Jogo); Diretor e idealizador da Inhouse – Clowns and Circus e da ONG Medicina do Riso. Marcus Vinicius Simões de Campos – Mestrando no programa de pós-graduação em Educação, Universidade Federal do Triângulo Mineiro – UFTM; Co-idealizador do GIEPAJ (Grupo Interdisciplinar de Estudo e Pesquisas Aplicadas ao Jogo). Marcos Vinicius Russo dos Santos - Bacharel em Ciências do Esporte e membro do Núcleo de Aprendizagem da Universidade do Futebol; Co-idealizador do GIEPAJ (Grupo Interdisciplinar de Estudo e Pesquisas Aplicadas ao Jogo).

INTRODUÇÃO

O ser humano por si só joga, joga com algo ou alguém, não sendo diferente o clown², que necessita do jogo para configurar sua realidade ao público. Segundo Huizinga (2010) o jogo é uma ação voluntária que só acontece por desejo próprio, dentro de um limite temporal e espacial, regida por regras obrigatórias e consentidas por todos aqueles que jogam. O jogo só existe em jogo, portanto, é real dentro do campo lúdico ao qual pertence, carregando consigo toda seriedade presente em jogo, o que acaba por diferenciá-lo da realidade.

O Jogo é parte fundamental para as relações humanas e está presente em nossa cultura antes mesmo que haja vestígios entre essas relações, “o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quanto o raciocínio” (HUIZINGA, 2010, pg.05), porém o jogo é um sistema complexo que vai muito além de discussões antagônicas.

Ao encontro da citação de Huizinga (2010), foi trabalhado nesse artigo o conceito de Ser do Jogo³ que vai além da “vida cotidiana” sendo ele o clown, que através de sua cultura lúdica⁴ (BROUGÈRE, 1998, pg.103), envolve e insere novos indivíduos ao jogo, utilizando-se de recursos presentes em sua cultura, que acaba por apresentar não o representativo definido como “mimicry, que predomina a ilusão, criação de um mundo para a encarnação de um personagem ilusório – fazer um personagem, ou seja, ambiente para a representação” (CAILLOIS,

1990, pg.32), mas sim, as características que mais aproximam o indivíduo a ele mesmo, sendo que deste modo, podemos perceber a profundidade e a riqueza deste universo interno pelas ideias de Sartre (1997, pg.35):

A consciência é revelação-revelada dos existentes, e estes comparecem a ela fundamentados pelo ser que lhes é próprio. Mas as características do ser de um existente é não se revelar a si, em pessoa, à consciência: não se pode despojar um existente de seu ser; o ser é o fundamento sempre presente do existente, está nele em toda parte e em parte alguma; não existe ser que não seja ser de alguma maneira ou captado através dessa maneira de ser o que manifesta e encobre ao mesmo tempo.

Nós nos comportamos segundo regras sociais pré-estabelecidas que impõem certos padrões a serem seguidos, como afirma Mannheim (1971), o controle social é um conjunto de métodos presentes na sociedade que influencia o comportamento humano, mantendo certa ordem social. Ao aproximarmos de nossos desejos e anseios temos comportamentos subjetivos, onde deparamos com características distintas que na maioria das vezes não se enquadram dentro de certos padrões sociais. A exposição das características próprias de um indivíduo que não segue esses padrões, aparecerem como ridículas, “O palhaço expõe a fraqueza do ser humano, carregando em si a possibilidade de relativizar a rigidez de normas e padrões, lembrando-nos a imensa liberdade contida em seu próprio ridículo” (FERREIRA, 2012, pg.03). O ridículo presente no clown é evidenciado como um dos principais responsáveis pela identificação entre o público e o artista, ou seja, o ser que ressalta pontos na maioria das vezes desprezíveis socialmente, o que acaba por possibilitar o voluntariar de jogadores. Sendo este ridículo o que nos aproxima diretamente ao universo da criança, “nossas crianças refletem uma imagem ridícula de nós mesmos, de nossos conflitos” (BROUGÈRE, 2010, pg.92).

Porém, mesmo que como uma atividade voluntária o jogo pode ser estimulado por fatores externos que tenham a capacidade de aguçar e provocar o "jogador" antes mesmo do jogo ter início, vejamos o fator provocador como clown, e o jogador

² Será citada dentro desse trabalho a palavra clown o qual se fará referência tanto ao clown como o palhaço, “clown e o palhaço são termos distintos para se designar a mesma coisa. Existem sim diferenças quanto a linhagem de trabalho” (BURNIER, 2001, pg.205)

³ O ser do jogo não está na consciência ou na conduta de quem joga, mas que pelo contrário atrai este ao seu círculo e o enche de seu espírito. O jogador experimenta o jogo como uma realidade que o supera (GADAMER, 2007, pg.257).

⁴ A cultura lúdica é antes de tudo um conjunto de procedimentos que permite tornar o jogo possível. (...) A cultura lúdica é, então, composta de um certo número de esquemas que permitem iniciar a brincadeira, já que se trata de produzir uma realidade diferente daquela da vida cotidiana. (KISHIMOTO, 2008, pg.24)



como um indivíduo que não aceita aproximação e se nega a jogar, ao se iniciar o jogo existe uma visão de negação e não aceitação por parte do ser que está sendo convidado a jogar, ao negar o jogo com o clown, menosprezando-o e o ridicularizando, o jogador automaticamente passa a jogar, o ridículo faz parte do jogo do clown e se faz tanto por si próprio como por outros, não cabe ao clown criar e voluntariar jogadores apontando o que incomoda o mesmo, mas sim como em um espelho apontar e expor aquilo que a ele (clown) é belo e normal em si mesmo, mas ao outro é ridículo e o provoca a jogar, e sendo provocado pelo estímulo passa a se voluntariar ao jogo, e jogando, identifica-se e identificando-se, ri, chora, sensibiliza-se.

OBJETIVO

Esse trabalho tem por objetivo apresentar o clown como Ser do Jogo, na perspectiva de evidenciar numericamente os indivíduos envolvidos ao Jogo pelo clown, mesmo após negação, sendo eles abordados ou não.

MATERIAIS E MÉTODOS:

Perante os trabalhos já desenvolvidos no decorrer da carreira artística, o conteúdo assimilado no decorrer da pesquisa e os estudos desenvolvidos, foi possível utilizar de uma metodologia que possibilitou um avanço considerável para a pesquisa, tanto em estudos teóricos como práticos. Com o esquema de Campo de Jogo⁵ criado pelo pesquisador, tivemos claramente a separação entre o concreto e o subjetivo, assim pôde se caracterizar e se identificar as zonas e onde cada indivíduo foi inserido.

Além da revisão bibliográfica que fez parte de todo processo, houve a parte operacional,

Na qual foi posto em campo todo conteúdo assimilado durante a revisão bibliográfica, onde o Campo de Jogo criado passou a ser explorado e materializado em duas esferas: Abstrato e Concreto, sendo abstrato, zonas subjetivas, e concreto, espaço físico, dentro desse contexto foram desenvolvidas intervenções entre o artista e transeuntes.

Toda ação foi registrada por meio de vídeos que foram analisados, possibilitando uma visão mais direcionada e assim se acentuasse detalhes que pudessem ter sido perdidos na realização da ação.

Durante e após a coleta de dados, houve respaldo por parte do Laboratório de

Estudos em Pedagogia do Esporte - LEPE, laboratório ao qual esta pesquisa está vinculada, que auxiliou tanto na coleta de dados, como captação de vídeos.

Este projeto foi analisado e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa – CEP em 2014; com o número do Parecer: 615.883 e CAAE: 20657013.3.0000.5404.

Para a coleta, foi utilizada uma via pública na cidade de Limeira-SP, com grande frequência de circulação de pessoas, duas câmeras (pocket-hand), posicionadas em pontos específicos do local de captação das imagens, fixadas em dois pedestais, à altura de 1,60m, uma em frente à outra em diagonal, com distância entre ambas de 15 metros, tendo como ponto de foco o centro do Campo de Jogo. Uma câmera GoPro fixada no capacete do artista, 40 Termos de Consentimento Livre e Esclarecido, 5 auxiliares, estudantes da Faculdade de Ciências Aplicadas da UNICAMP e membros do LEPE, e um artista responsável pela realização das intervenções. Foi estipulado um Campo de Jogo ao qual todos os transeuntes circulassem, sendo possível captar imagens das expressões realizadas por eles, assim como, também foi possível contabilizar o número de pessoas no decorrer da análise. Para captar as expressões, contabilizamos sempre as pessoas que caminhavam no sentido à câmera, para assim captarmos as imagens frontais, por esse motivo foram utilizadas duas câmeras (câmera 1 e câmera 2). Foram realizadas 4 captações de 12 minutos cada, intituladas como: vídeo 01; vídeo 02; vídeo 03; vídeo 04.

⁵ Todo jogo pressupõe um campo de jogo onde entram em vigor certas regras, isso implica que o jogo é formado por uma série de elementos numa riqueza que impede o surgimento de relações unilaterais. (LOUREIRO E COSTA, 2008, pg. 5679)

Campo de jogo

O Campo de Jogo foi traçado tanto fisicamente como subjetivamente mediante as respostas dadas pelos receptores, aos quais foram estipulados alguns parâmetros para melhor analisar essas respostas, ou seja, apesar do Campo de Jogo ser físico, suas zonas são subjetivas, pois, se tratam das respostas mediante a ação realizada.



Figura 1. Campo de Jogo, elaboração do Autor, 2014

Zonas

O Campo de Jogo é composto por:

Zona de Aceitação: Demarcada com o círculo azul, onde estão localizados os indivíduos aos quais aceitaram a proposta de jogo do artista, dentro dessa limitação, que não é uma limitação espacial, mas sim subjetiva, estão presentes os indivíduos que foram atraídos pelo Ser do Jogo (nesse caso o clown), passando a jogar. Dado momento que esses mesmos indivíduos podiam estar anteriormente presentes na Zona de Transição ou Zona de Negação, onde mesmo que após absorvidos pelo jogo poderiam sair e entrar a hora que quisessem, porém uma vez presentes na Zona de Aceitação o indivíduo tem facilidade e total liberdade para adentrar ao jogo e mesmo que não ativo pode estar inteiramente em Estado de Jogo⁶.

⁶ Jogo é um sistema complexo em que seu ambiente (contexto) determinará o que é jogo e não jogo, evidenciando a predominância da subjetividade em detrimento da objetividade, caracterizando o estado de jogo - o jogar plenamente. (SCAGLIA, 2003, pg.49)

Zona de Transição: Estão localizados os indivíduos aos quais dependem de alguns estímulos para migrarem da Zona de Transição para Zona de Aceitação ou Negação. Houve identificação, porém, novos estímulos foram necessários para que o indivíduo estivesse completamente em jogo.

Zona de Negação: Estão presentes os indivíduos aos quais negaram a proposta de jogo do artista. A negação segundo o dicionário Aurélio – “Ação de negar. Advérbio ou conjunção que serve para negar, como: não, jamais, nunca, nem, etc.” (FERREIRA ABH, 1993, pg. 380), ou seja, não existe aceitação para entrar no jogo por parte do indivíduo, negando algo ou alguém, nesse caso, ao negar o Ser do Jogo o indivíduo ignora qualquer indício de identificação que possa surgir na situação proposta, não se trata somente de não haver identificação, mas sim, que a atividade desenvolvida, por inúmeros motivos, não extraiu reação ou não esteve presente em sua cultura lúdica, portanto, o indivíduo não se coloca pré-disposto a jogar, se não houver identificação ficará difícil levar o indivíduo da Zona de Negação e inseri-lo na Zona de Transição e Aceitação.

Dentro das zonas citadas acima, foram inseridos os indivíduos analisados em vídeo, mediante alguns indicadores.

Indicadores

Foram traçados 4 indicadores para que pudessem nortear a análise e indicar cada indivíduo e a zona onde seriam inseridos, sendo eles:

- Indicador 1: Negação

Foi identificada através de ações onde o indivíduo ignorou a presença do artista, passando pelo Campo de Jogo como se não houvesse nada além do convencional, não sendo atingido pela ação concretizada.

Critério de classificação:

Indiferença;

Estresse;

Falta de respeito/educação;

Ofensa;

E outros que se assemelhem aos citados acima.

- Indicador 2: Negação com identificação

É o ponto principal a ser abordado, dentro dela se encontra nosso objeto de estudo.



Quando a negação parte acompanhada de uma intenção, sendo ela, ridicularizar ou justificar sua negação/aproximação, de maneira a apontar sua superioridade perante o Ser do Jogo (clown), temos aí um recurso partindo do indivíduo que acabará por inseri-lo ao jogo involuntariamente. Foram indicados dentro dessa classificação os indivíduos aos quais manifestaram negação imediata, seguida de uma ação que a justificasse.

Critério de classificação:

Resposta pejorativa;

Identificar o ridículo presente em vestimentas e comportamento do artista;

Justificativa da sua negação;

Riso de deboche.

• Indicador 3: Riso

Identificado a partir do momento em que parte do indivíduo um riso, mesmo que tímido.

Critério de classificação:

Riso.

• Indicador 4: Entrega manifestada pelo corpo voluntariamente

Ação a qual o indivíduo está inteiramente entregue ao jogo proposto pelo artista e passa a manifestar-se voluntariamente.

Critério de classificação:

Aceitação ao jogo;

Riso acompanhado de interação;

Ações de interação física.

Indivíduos

Indivíduos são todos aqueles que transitaram pelo Campo de Jogo, mesmo que momentaneamente, sendo todos esses analisados em vídeo.

• Indivíduo que negou jogar;

É aquele o qual rejeitou a ação realizada pelo artista e não manifestou interesse em participar da ação desenvolvida;

Zona a qual está localizado: Zona de Negação.

• Indivíduo que aceitou jogar;

Aquele que aceitou a proposta do artista e participou da ação integralmente;

Zona a qual está localizado: Zona de Aceitação.

• Indivíduo que depende de estímulo;

Aquele o qual manifestou uma resposta à ação, sendo nesse caso o riso, porém, ainda não está entregue ao jogo, dependendo de um novo estímulo

para que entre inteiramente ou não em Campo de Jogo.

Zona a qual está localizado: Zona de Transição.

• Indivíduo que negou e posteriormente aceitou jogar;

Aquele o qual inicialmente rejeitou a ação proposta, porém, converteu-se de negação para aceitação.

Zona a qual está localizado: Inicialmente Zona de Negação e posteriormente Zona de Aceitação.

RESULTADOS

Abaixo estão apresentados os dados tabulados das análises dos vídeos da coleta realizada, contendo os 4 indicadores de análise, sendo eles: Negação; Negação com Identificação; Riso; Entrega manifestada pelo corpo voluntariamente. Nesses vídeos temos o total referente a cada câmera dentro de cada indicador, sendo a tabela de cor azul referente aos indivíduos Abordados (tabelas 01, 02, 03 e 04) e a tabela na cor verde os Não Abordados (tabelas 05, 06, 07 e 08). Além de uma tabela síntese (tabela 9), a qual se refere à soma dos valores totais de Abordados e Não Abordados.

Tabela 01. Número de indivíduos Abordados que manifestaram Negação para cada câmera e em cada vídeo.

	Video 1	Video 2	Video 3	Video 4	Total por câmera	Total Absoluto
Câmera 1	10	3	4	2	19	28
Câmera 2	2	2	4	1	9	

Tabela 02. Número de indivíduos Abordados que manifestaram Negação com identificação para cada câmera e em cada vídeo.

	Video 1	Video 2	Video 3	Video 4	Total por câmera	Total Absoluto
Câmera 1	8	8	11	2	29	45
Câmera 2	3	3	6	4	16	

Tabela 03. Número de indivíduos Abordados que manifestaram Riso para cada câmera e em cada vídeo.

	Video 1	Video 2	Video 3	Video 4	Total por câmera	Total Absoluto
Câmera 1	28	16	3	11	58	129
Câmera 2	13	25	14	19	71	

Tabela 04. Número de indivíduos Abordados que manifestaram Entrega Manifestada pelo Corpo Voluntariamente para cada câmera e em cada vídeo.

	Video 1	Video 2	Video 3	Video 4	Total por câmera	Total Absoluto
Câmera 1	6	12	17	12	47	76
Câmera 2	13	7	5	4	29	

Tabela 05. Número de indivíduos Não Abordados que manifestaram Negação para cada câmera e em cada vídeo.

	Video 1	Video 2	Video 3	Video 4	Total por câmera	Total Absoluto
Câmera 1	28	18	24	31	101	196
Câmera 2	13	17	24	20	95	



Tabela 06. Número de indivíduos Não Abordados que manifestaram Negação com identificação para cada câmera e em cada vídeo.

	Vídeo 1	Vídeo 2	Vídeo 3	Vídeo 4	Total por câmera	Total Absoluto
Câmera 1	13	3	3	9	28	48
Câmera 2	6	9	3	2	20	

Tabela 07. Número de indivíduos Não Abordados que manifestaram Riso para cada câmera e em cada vídeo.

	Vídeo 1	Vídeo 2	Vídeo 3	Vídeo 4	Total por câmera	Total Absoluto
Câmera 1	21	20	22	8	71	150
Câmera 2	12	19	25	23	79	

Tabela 08. Número de indivíduos Não Abordados que manifestaram Entrega Manifestada pelo Corpo Voluntariamente para cada câmera e em cada vídeo

	Vídeo 1	Vídeo 3	Vídeo 4	Total por câmera	Total Absoluto
Câmera 1	0	0	1	1	3
Câmera 2	1	0	1	2	

Tabela 09. Síntese dos dados obtidos com a análise dos vídeos.

		Abordados		Não Abordados	
		(Fração)	(%)	(Fração)	(%)
Indicador 1	Negação	28/278	10,07%	196/397	49,37%
Indicador 2	Negação com identificação	45/278	16,19%	48/397	12,09%
Indicador 3	Riso	129/278	46,40%	150/397	37,78%
Indicador 4	Entrega manifestada pelo corpo voluntariamente	76/278	27,34%	3/397	0,76%
Total relativo		278		397	
Total absoluto		675			

Considerações Gerais sobre os resultados



Figura 4. Campo de jogo (Abordados) elaboração do Autor, 2014



Figura 5. Campo de jogo (Não Abordados) elaboração do Autor, 2014

Nas imagens acima temos campos de atuação físicos, com zonas subjetivas, nele estamos observando os indivíduos Abordados e Não Abordados.

Podemos observar 4 parâmetros, que são: Indivíduo que negou jogar; Indivíduo que aceitou jogar; Indivíduo que depende de estímulo; Indivíduo que negou jogar e posteriormente aceitou. Sendo classificados da seguinte forma:

Indivíduo que negou jogar: indicador 1 – Negação;

Estiveram na Zona de Negação:

28 de 278 pessoas as quais foram abordadas.

196 de 397 pessoas as quais não foram abordadas.

Indivíduo que negou jogar e posteriormente aceitou: Indicador 2 – Negação com identificação; Transitaram da Zona de Negação para a Zona de Aceitação:

45 de 278 pessoas as quais foram abordadas,

48 de 397 pessoas as quais não foram abordadas.

Indivíduo que depende de estímulo: Indicador 3 – Riso;

Estiveram na Zona de Transição:

129 de 278 pessoas as quais foram abordadas.

150 de 397 pessoas as quais não foram abordadas.

Indivíduo que aceitou jogar: Indicador 4 – Entrega manifestada pelo corpo voluntariamente; Estiveram na Zona de Aceitação:

76 de 278 pessoas as quais foram abordadas.

03 de 397 pessoas as quais não foram abordadas.



DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Nessa pesquisa observou-se a relação entre o clown e o público mediante a atividade proposta, sendo essa atividade o jogo, onde não se esperava que 90% dos participantes aceitassem jogar integralmente, mas sim que entrassem em Campo de Jogo e por mínimo que seja se identificassem, evidenciando assim que esse processo de identificar-se é o primeiro ponto que estabelece a relação entre o Ser do Jogo, jogador e Campo de Jogo. O que o indivíduo ao negar e ridicularizar a situação, acaba por participar, mesmo que por momento tenha vindo a negar.

Considerações sobre os abordados:

Negação e Negação com Identificação:

Pode-se perceber que a soma entre Negação e Negação com Identificação, totalizam 73 negações, sendo, 45 dessas convertidas da Zona de Negação para a Zona de Aceitação após a ação ser concretizada pelo artista. Sendo assim, a Identificação presente na Negação é o principal conversor de resultados, pois as características, sejam elas físicas ou comportamentais presentes no artista, colocam o indivíduo a identificar o ridículo. Segundo Bergson (2004), só encontramos comicidade naquilo que identificamos resquícios de humanidade, podemos olhar algo e enxergar suas diversas características, beleza, graciosidade, feiura, estranheza, mas não encontraremos o risível se nela não encontrarmos traços humanos, sejam eles físicos ou até mesmo de memórias as quais incorporamos de uma lembrança que carregamos, ou seja, iremos rir de algo se esse carregar características que sejam passíveis de identificação.

Ao manifestar menosprezo, desprezo, indiferença ou qualquer outra forma pejorativa com a ação concretizada pelo artista, o indivíduo passa a dar ferramentas para continuidade do jogo, vejamos, o clown é a figura do ridículo ao qual está exposto, apresenta traços do avesso, segundo Dorneles (2003, p.101), o clown carrega consigo aquilo que é indesejável, não é modelo para os padrões sociais e nem segue a lógica da vitória e do sucesso, ele é o tolo, o bobo, o derrotado. Já ao artista, faz parte o

processo de aceitação do ridículo, a exposição das fragilidades, tolices e subjetividades as quais socialmente se fazem desprezíveis, portanto, não é ao clown algo que o incomode, muito pelo contrário, trata-se das ferramentas pelas quais o possibilita concretizar o jogo, pois a partir da manifestação da identificação por parte do público, passa-se a potencializar o que foi iniciado pelo artista, sendo o indivíduo que negou jogar, mas identificou o ridículo, parte integrante do Campo de Jogo, estando o mesmo em situação de jogo.

Já os demais 28 que de fato permaneceram na Zona de Negação, esses nem ao menos tiveram um retorno, simplesmente seguiram como se nada estivesse acontecendo, ignorando toda e qualquer ação desenvolvida pelo artista, ou seja, não houve identificação.

Entrega manifestada pelo corpo voluntariamente:

Dentre as pessoas abordadas, 76 delas manifestaram entrega pelo corpo voluntariamente.

Essas pessoas que transitavam pelo Campo de Jogo físico, ao serem provocadas pelo Ser do Jogo, responderam imediatamente a ação proposta, se colocando integralmente em Estado de Jogo, estando essas inseridas na Zona de Aceitação. Essa entrega se dá devido à identificação entre Ser do Jogo e jogador, o indivíduo que manifesta essa entrega, encontra características que o permitem identificar-se com a ação, sendo que essa foi diretamente direcionada ao jogador, ao contrário do que vemos nos Não Abordados. Os resultados se complementam e se apoiam para afirmar e deixar mais claro o que se é discutido nesse tópico.

Considerações sobre os Não Abordados

Negação e Negação com Identificação:

No caso dos Não Abordados a Negação e Negação com Identificação, totalizam 244 negações, sendo, 48 dessas convertidas da Zona de Negação para a Zona de Aceitação, nesse caso, não houve ação direta desenvolvida pelo artista, sendo assim, pode-se observar um número consideravelmente maior com relação à negação, totalizando

196, mas ainda assim, se observa que mesmo sem ação direta do artista, houve identificação, levando a transição da Zona de Negação para a Zona de Aceitação. Portanto, percebe-se que o fato do artista estar presente no local, mesmo que sem interação direta, acaba por causar identificação. Segundo Santos (2013, pg. 102-112), em sua análise a Gadamer (2007), é possível que haja jogo sozinho, isso fica evidente nos jogos das crianças, não é necessário outro indivíduo que jogue, mas sim, outro elemento que faça parte do jogo e que possa ser identificado como instrumento para se jogar, nesse sentido o elemento para esse conjunto de pessoas foi a figura do clown.

Entrega manifestada pelo corpo voluntariamente:

Nesse caso, observamos um resultado muito inferior se comparado aos Abordados, apenas 03 pessoas, o que representa menos de 1%, manifestaram alguma entrega corporal. Sendo assim, pode-se perceber que a entrega ao jogo por parte dos indivíduos depende nesse caso, de estímulos que venham a provocar o jogador a se entregar plenamente ao jogo, a ausência de ação do Ser do Jogo permitiu que indivíduos o identificassem, porém, não houve estímulo o suficiente para que fossem totalmente absorvidos pelo jogo. Segundo Alves (2011), o Ser do Jogo é aquele o qual atrai ao seu círculo, não está no jogador que coloca sua subjetividade em jogo, mas sim, aquele que leva pessoas ao seu entorno, para que seja tomado pelo espírito do jogo, fazendo com que o jogador experimente algo que vai além das expectativas. Agora, se olharmos para uma análise feita por Santos (2013), o jogo vai além do estético ao qual envolve e causa apreensão nos jogadores. O jogo está em questões subjetivas que são reveladas mediante o contexto pelo qual se joga (SCAGLIA, 2003), possibilitando uma troca devido à doação integral entre jogador e Ser do Jogo, sendo esse fenômeno mais evidente no momento em que se joga.

Este é um estudo fundamental dentro da área do jogo, pois explora o espaço que distingue o homem que joga do homem que se formou mediante as máscaras sociais. É de extrema importância buscar em campos distintos temas que venham a

se complementar, dando espaço a pesquisas que usem novos métodos a fim de proporcionarem novos conhecimentos científicos a serem compartilhados. Essa interdisciplinaridade possibilita assimilar conceitos existentes apresentando a importância das trocas, sejam elas acadêmicas, culturais, artísticas ou até mesmo com o meio (GODOY, SCAGLIA, 2014).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante o experimento desenvolvido, foi obtido um número de aceitação pós-rejeição maior do que o número de rejeições integrais, ou seja, foi apresentado acima o número de indivíduos que negaram e ridicularizaram o jogo, porém, que vieram a se envolver e participar por estímulo do clown. Com base nos resultados obtidos, concluímos que, a identificação presente na negação do indivíduo que negou jogar, é fundamental para que o jogo seja concretizado. A negação partindo de uma intencionalidade a qual identifica as características evidenciadas pelo artista faz com que o indivíduo entre em Estado de Jogo, pois, dá instrumentos para que o jogo seja continuado, colocando o artista em situação ridícula, sendo essa a base das ações do clown. Como o jogo do artista está presente no ridículo, direcionar-se a ele de maneira a qual o deixe em situação semelhante, permite com que essa ferramenta seja utilizada para concretizar o jogo. O Ser do Jogo (clown) atraiu novos jogadores ao Campo de Jogo, mediante as características marcantes presentes em sua cultura lúdica, as quais possibilitaram identificação por parte dos jogadores presentes em Campo de Jogo, características essas que podem estar tanto presentes no comportamento excêntrico, como nas vestimentas, adereços e maquiagem.

Por este trabalho, concluímos que a pesquisa foi desenvolvida atingindo seus objetivos. Tendo em vista o pouco referencial teórico no tema específico, outras áreas da literatura foram necessárias, sendo explorados novos autores que vieram a enriquecer o trabalho e abrir um novo campo de visão literária permeando o tema estudado. Pôde-se notar que são necessárias novas pesquisas em torno do tema abordado e que se faz necessário aumentar a interdisciplinaridade para que os estudos ganhem uma abordagem cada vez mais completa.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, Marcos Alexandre. O modelo estrutural do jogo hermenêutico como fundamento filosófico da educação, *Ciência & Educação*, 2011.
- BERGSON, Henri *O riso: ensaio sobre a significação da comicidade*. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2004.
- BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. *Revista da Faculdade de Educação*, 1998.
- _____. *Brinquedo e cultura*. Cortez, 2010.
- BURNIER, Luís Otávio. *A arte de ator: da técnica à representação: elaboração, codificação e sistematização de técnicas corpóreas e vocais de representação para o ator*. Campinas, SP: Unicamp, 2001.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. [Lisboa]: Cotovia, 1990.
- COSTA, Paulo Sérgio Weyl Albuquerque; LOUREIRO, Viviany Almeida, A verdade da arte na hermenêutica de Gadamer e sua aplicação à ciência do direito. Brasília-DF, *Congresso Nacional do CONPEDI*, 2008.
- DORNELES, Juliana Leal. *Clown, o avesso de si: uma análise do clownesco na pós-modernidade*. 2003.
- FERREIRA, Andre Luiz Rodrigues. Transgressão na máscara do palhaço. *Cadernos Virtuais de Pesquisa em Artes Cênicas*, 2012.
- FERREIRA, Aurélio B. de Hollanda. *Minidicionário da Língua Portuguesa*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.
- GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. Petrópolis: Vozes, 2007.
- GODOY, Luis B.; SCAGLIA, Alcides José. *O clown como ser do jogo: estímulo provocador para cultura lúdica*. In: CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA: USP, UNESP, UNICAMP. , 6. , 2014, Rio Claro. Anais eletrônicos... Rio Claro, SP: FEF, 2014.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura*. 6 ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2010.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Brincar e suas teorias*. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2008.
- MANNHEIM, Karl. *Sociologia Sistemática: uma introdução ao estudo de sociologia*. 2.ed. São Paulo: Pioneira, 1971.
- SANTOS, Leandro Assis. O fenômeno do jogo e a hermenêutica de Hans-Georg Gadamer. *Intuitio*. Revista do PPG em Filosofia da PUCRS, 2013.
- SARTRE, Jean-Paul. *O ser e o nada: ensaio de fenomenologia ontológica*, 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2005, 1997.
- SCAGLIA, Alcides José;. *O futebol e os jogos/brincadeira de bola com os pés: todos semelhantes, todos diferentes*. Tese de Doutorado. Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas - SP, 2003.