

## O CLOWN COMO SER DO JOGO: ESTIMULO PROVOCADOR PARA CULTURA LÚDICA

LUIS BRUNO DE GODOY / GODOY, Luis B

ALCIDES JOSÉ SCAGLIA / SCAGLIA, Alcides José

Laboratório de Estudo em Pedagogia do Esporte – LEPE, Faculdade de Ciências Aplicadas da UNICAMP – FCA. Apoio: Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq

Esse trabalho tem por objetivo apresentar o clown como ser do jogo evidenciando sua capacidade de envolver indivíduos ao jogo após negação ao mesmo, ou seja, após se negar a jogar, a pessoa será envolvida no jogo, o clown fará um resgate interior, sendo o fator que acaba por estimular a cultura lúdica do sujeito, colocando o indivíduo sem que se dê conta em campo de jogo, o levando ao estado de jogo. Foi apresentado quantitativamente e qualitativamente, 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 conscientemente; Indicadores aos quais foram utilizados para que pudessem nortear a análise e indicar os indivíduos e as respectivas zonas a qual seriam inseridos.

A soma entre Negação e Negação com Identificação no caso dos Abordados, totalizam 73 negações, sendo, 45 dessas convertidas da ZN para a ZA, 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. Ao manifestar menosprezo, desprezo, indiferença ou qualquer outra forma pejorativa, com a ação concretizada, o indivíduo passa a dar ferramentas para continuidade do jogo, vejamos, o clown é a figura do ridículo exposto, carrega consigo traços do avesso, exposição das fragilidades, tolices e subjetividades as quais socialmente são desprezíveis, 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) atrai novos jogadores ao CJ, mediante as características marcantes as quais possibilitam identificação por parte dos jogadores presentes em CJ, características essas que estão tanto presentes no comportamento excêntrico, como, nas vestimentas, adereços e maquiagem; Entretanto, ao artista não é algo o qual o incomode, muito ao contrário, trata-se de ferramentas as 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, parte integrante do campo de jogo, estando o mesmo em situação de jogo.

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 CJ, dando instrumentos para que o jogo seja continuado, colocando o artista em situação ridícula, sendo essa a base das ações do clown.