



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE CIÊNCIAS APLICADAS**



LUIS BRUNO DE GODOY

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

The clown like the being of the game: Provocative stimulus for ludic culture

**LIMEIRA
2015**



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE CIÊNCIAS APLICADAS**



LUIS BRUNO DE GODOY

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

The clown like the being of the game: Provocative stimulus for ludic culture

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para a
obtenção do título de bacharel em
Ciências do Esporte à Faculdade de
Ciências Aplicadas da Universidade
Estadual de Campinas.

Orientador. Prof. Dr. Alcides José Scaglia

**LIMEIRA
2015**

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca da Faculdade de Ciências Aplicadas
Renata Eleuterio da Silva - CRB 8/9281

Godoy, Luis Bruno de, 1987-
G548c O clown como ser do jogo : estímulo provocador para a cultura lúdica / Luis Bruno de Godoy. – Campinas, SP : [s.n.], 2015.

Orientador: Alcides José Scaglia.
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Ciências Aplicadas.

1. Jogos - Aspectos sociais. 2. Palhaços. 3. Atividades lúdicas. I. Scaglia, Alcides José, 1972-. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Ciências Aplicadas. III. Título.

Informações adicionais complementares

Título em outro idioma: The clown like the being of the game: provocative stimulus for ludic culture

Palavras-chave em inglês:

Games - Social aspects

Clowns

Recreational activities

Titulação: Bacharel em Ciências do Esporte

Banca examinadora:

Alcides José Scaglia [Orientador]

Mauro Cardoso Simões

Carolina Cirino

Data de entrega do trabalho definitivo: 25-11-2015

Esse trabalho é dedicado a minha grande mestra e avó Ana Ritter, para aqueles que são minha base, meus pais Vitória e Luiz, minha irmã Carla, e aos amigos, que mais posso chama-los de irmãos.

AGRADECIMENTOS

Para iniciar meus agradecimentos, primeiramente volto meus olhos aos céus e agradeço a Deus, que em todos os momentos me deu forças, para que eu pudesse ter tanto um desenvolvimento humano como intelectual. Meus pais, esses que carregaram consigo toda simplicidade e sabedoria, que por muitas vezes não entenderam, mas aceitaram por saberem que deram um bom caminho a mim, e que as decisões que tomei, todas foram com base nos conhecimentos inicialmente passados por eles. Minha irmã Carla e sua família, que por muitas conversas abriram campos para novas formas do meu pensar. Minha amiga e namorada Bruna Hessel.

Não posso deixar de agradecer uma pessoa que olha por mim, meu anjo da guarda, essa que me deixou em corpo mas está sempre comigo em alma, minha amada avó Ana Ritter, a qual dedico esse trabalho. Tudo o que sou hoje foi graças a ela, que até o último minuto em terra, me lembrou da importância do amor. Obrigado minha avó e mãe.

Não menos importante e com o mesmo peso de uma família, eu gostaria de agradecer aos grandes e queridos amigos, que de maneira direta ou indireta fizeram parte dessa pesquisa; Meu querido amigo, irmão, companheiro de grupo de pesquisa, trabalho e quase um co-orientador, Marcos Santos, aos que me auxiliaram na coleta e deram uma grande força no desenvolvimento do projeto Carolina Cirino, Bruno Napoleão, Marcos França, Renan Gomes, Eduardo Carvalho. Ao meu amigo e irmão Vitor Muñoz, meus companheiros Marcus Campos, Rubens Vasque, Vinicus Cauhy, Matheus Ubirajara, Sueli Ferreira, Iago Cambre, Anderson Santana, Guilherme Lacerda, Lucas Cursino, Jaime Rezende, Paulo Daubian, Hudson Martins, meus queridos mestres(as) da Universidad de Santiago de Chile, Peggy Kuruz, Kamille Gutiérrez e Mario Gatica Maycock, meus queridos mestres da Universidad Politecnica de Madrid, Javier Coteron e meus mestres em clown e amigos espanhóis, Ignacio Maffi e Joaco Martins.

Ao professor, orientador e amigo Alcides Scaglia, que sem ele essa pesquisa não seria possível, sua dedicação e tempo a ela fez com que muito fosse acrescentado e um grande valor acadêmico fosse inserido. Agradeço também ao professor Mauro Simões pelas ideias trocadas entre um café e outro, professor Tristan, aos alunos dos cursos de clown ministrados pelo Brasil e exterior.

Um agradecimento especial aos grupos em que faço parte, Grupo Interdisciplinar de Estudos e Pesquisas Aplicadas ao Jogo - GIEPAJ, ONG Medicina do Riso, InHouse – Clowns and Circus e Laboratório de Estudos em Pedagogia do Esporte – LEPE.

O futuro não é um lugar onde estamos indo, mas um lugar que estamos criando. O caminho para ele não é encontrado, mas construído, e o ato de fazê-lo muda tanto o realizador quando o destino.

(Antoine de Saint-Exupéry 1900 - 1944)

RESUMO

GODOY, Luis B. O clown como ser do jogo: estímulo provocador para a cultura lúdica. 2015. 49 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências do Esporte) – Faculdade de Ciências Aplicadas, Universidade Estadual de Campinas, Limeira, 2015.

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 parte integrante 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-chave: Jogo. Clown. Palhaço. Ser do jogo. Estado de jogo. Ambiente de jogo. Lúdico. Cultura lúdica.

ABSTRACT

GODOY, Luis B. The clown like the being of the game: provocative stimulus for ludic culture. 2015. 49 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências do Esporte) – Faculdade de Ciências Aplicadas, Universidade Estadual de Campinas, Limeira, 2015.

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.

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

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Número de publicações de artigos no tema geral e específico (clown) em cada base de dados analisadas.	14
---	----

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Coleta de dados, câmera 1	17
Figura 2. Coleta de dados , câmera 2	18
Figura 3. Coleta de dados , câmera 3	18
Figura 4. Esquema de Campo de Jogo, Fonte: Elaboração do autor 2014.	20
Figura 5. Gráfico de palavras 1, Fonte: Elaboração do autor 2014.....	27
Figura 6. Gráfico de palavras 2, Fonte: Elaboração do autor 2014.....	28

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Número de indivíduos Abordados que manifestaram Negação para cada câmera e em cada vídeo.	25
Tabela 2. Número de indivíduos Abordados que manifestaram Negação com identificação para cada.....	25
Tabela 3. Número de indivíduos Abordados que manifestaram Riso para cada câmera e em cada vídeo.	25
Tabela 4. Número de indivíduos Abordados que manifestaram Entrega Manifestada pelo Corpo.....	25
Tabela 5. Número de indivíduos Não Abordados que manifestaram Negação para cada câmera e em cada	25
Tabela 6. Número de indivíduos Não Abordados que manifestaram Negação com identificação para cada	26
Tabela 7. Número de indivíduos Não Abordados que manifestaram Riso para cada câmera e em cada vídeo.	26
Tabela 8. Número de indivíduos Não Abordados que manifestaram Entrega Manifestada pelo.....	26
Tabela 9. Síntese dos dados obtidos com a análise dos vídeos.....	26
Tabela 10. Entrevistas 01	26
Tabela 11. Entrevistas 02.....	27
Tabela 12. Entrevistas 03.....	27

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CJ	Campo de Jogo
ZN	Zona de Negação
ZA	Zona de Aceitação
ZT	Zona de Transição
SBU	Sistema de Bibliotecas da Unicamp
LEPE	Laboratório de Estudos em Pedagogia do Esporte
CEP	Comitê de Ética em Pesquisas
CAAE	Certificado de Apresentação para Apreciação Ética
QTD	Quantidade

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 Objetivo	14
1.3 Materiais e métodos	16
2 CAMPO DE JOGO	20
3 ZONAS	20
3.1 Zona de Aceitação	20
3.2 Zona de Transição	21
3.3 Zona de Negação	21
4 INDICADORES	22
4.1 Indicador 1: Negação	22
4.2 Indicador 2: Negação com identificação	22
4.3 Indicador 3: Riso	23
4.4 Indicador 4: Entrega manifestada pelo corpo voluntariamente	23
5 INDIVÍDUOS	24
5.1 Indivíduo que negou jogar;	24
5.2 Indivíduo que aceitou jogar;	24
5.3 Indivíduo que depende de estímulo;	24
5.4 Indivíduo que negou e posteriormente aceitou jogar;	24
6 RESULTADOS	25
6.1 Resultados dos vídeos	25
6.2 Resultados dos questionários	26
7 CONSIDERAÇÕES GERAIS SOBRE OS RESULTADOS	29
8 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	30
8.1 Discussão do resultado dos vídeos	31
8.2 Discussão do resultado dos questionários	33
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
10 REFERÊNCIAS	36
GLOSSÁRIO	39

1 INTRODUÇÃO

*Gosto de ser gente porque, inacabado,
sei que sou um ser condicionado, mas, consciente
do inacabamento, sei que posso ir mais além dele.
(Paulo Freire 1921-1997)*

O ser humano por si só joga, joga com algo ou alguém, não sendo diferente o clown¹, 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, p.05), porém o jogo é um sistema complexo que vai muito além de discussões antagônicas.

Ao encontro da citação de Huizinga (2010), foi trabalhado nessa pesquisa o conceito de Ser do Jogo² que vai além da “vida cotidiana” sendo ele o clown, que através de sua cultura lúdica³ (BROUGÈRE, 1998, p.103), envolve e insere novos indivíduos ao jogo, utilizando 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, p.32), mas sim as características que mais aproximam o indivíduo a ele mesmo, sendo que

¹ Será citada dentro desse trabalho a palavra clown onde 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, p.205)

² 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, p.257).

³ 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, p.24)

deste modo, podemos perceber a profundidade e a riqueza deste universo interno pelas ideias de Sartre (1997, p.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.

Comportamo-nos segundo regras sociais pré-estabelecidas que impõem certos padrões a serem seguidos, como afirma Mannheim (1971), o controle social são conjuntos de métodos presentes na sociedade que influenciam 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, p.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, p.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 de o jogo ter início, vejamos o fator provocador como clown, e o jogador 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, identificasse e identificando-se, ri, chora, sensibiliza-se.

1.1 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.

1.2 Revisão Bibliográfica

Foram realizadas buscas junto a bases de dados, com as palavras chave, assim tendo um levantamento de artigos, livros, periódicos, nacionais e internacionais referentes ao tema, porém, os mesmos abordam de maneiras distintas o tema Clown e Jogo, não tratando diretamente do objeto de estudo a que se refere essa pesquisa.

Quadro 1. Número de publicações de artigos no tema geral e específico (clown) em cada base de dados analisadas.

Ano/Base de dados	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	Total (por base)
Scielo	0(0)	0(0)	0(0)	1 (0)	1(0)	0(0)	1(0)	0(0)	0(0)	0(0)	3
Google scholar	74(0)	50(0)	87(0)	88(0)	86(0)	66(0)	86(0)	73(0)	82(0)	5(0)	697
Pub Med	3(0)	3(0)	8(0)	11(0)	7(0)	8(0)	8(0)	7(0)	17(0)	0(0)	72
Scopus	12(0)	9(0)	18(0)	27(0)	22(0)	15(0)	24(0)	21(0)	22(0)	0(0)	170
SBU UNICAMP	798(0)	847(0)	1089(0)	1050(0)	1106(0)	1100(0)	1096(0)	1113(0)	1370(0)	36(0)	9065
Total (por ano)	887	936	1202	1177	1222	1189	1215	1214	1491	41	10.007

Fonte: Scielo; Google scholar; PubMed; Scopus; SBU-UNICAMP

Apesar de o resultado apresentar um número considerável para a busca na palavra-chave “clown”, que totaliza 10.007 resultados, sendo 90,5% obtido através da base de dados do SBU-UNICAMP, o restante 9,4% obtido através das demais bases de dados, e a busca realizada entre: artigos, periódicos, revistas científicas, livros, e outros, não foram obtidos resultados para a palavra chave específica, “clown como ser jogo” e “clown e o jogo”, podendo o resultado ser visto entre parênteses (), na tabela acima; Os documentos em busca estavam dentro de um período de 10 anos, sendo de 2005 à 2014.

Devido à pesquisa ser interdisciplinar, diversas referências de autores e áreas distintas foram pesquisadas, a fim de possibilitar uma visão mais ampla com relação ao tema abordado, podendo assim haver uma associação e similaridade entre as linguagens, onde através da pedagogia, arte, filosofia (ontologia e fenomenologia), psicologia, linguística e outras, acabou por desencadear e possibilitar o desenvolvimento dessa pesquisa. Estão entre os autores pesquisados: Henri Bergson (2004); Gilles Brougère (1998, 2001); Luis Otávio Burnier (2001); Roger Caillois (1990); George Minois (2003) Hans George Gadamer (2000, 2007); Johan Huizinga (2010); Kátia Maria Kasper (2009); Jean Paul Sartre (1997); Alcides José Scaglia(2003, 2010); João Batista Freire (2002); Júlia Motta (1995, 2002); Alice Viveiros de Castro (2005), Mario Fernando Bolognesi (2003), Tizuko Morchida Kishimoto (2008); Edmund Husserl (2009), Martin Heidegger (1993). Richard Courtney (2003); Ludwig Wittgentein (1991); Antoine de Saint-Exupéry (2009); Paulo Freire (1996); Ingrid Dormien Koudela (2002); Jean Piaget (2009); Bärbel Inhelder (2009); Michael Ende (1985); Jacques Lecoq (1977), Renato Ferracini (2010), Friedrich Nietzsche (2008), Alberti Verena (2002), Vladimir Propp (1992) e outros.

1.3 Materiais e métodos

Perante aos trabalhos já desenvolvidos no decorrer da carreira artística, ao conteúdo assimilado no decorrer da pesquisa e aos 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 Jogo⁴ 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, nela foi posto em campo todo conteúdo estudado, onde o Esquema de 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 que se tivesse 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 e entrevistas com os participantes.

Esta pesquisa foi analisada e aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa – CEP em 2014; com o número do Parecer: 615.883 e CAAE: 20657013.3.0000.5404.

⁴ 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, p. 5679)

1.3.1. Materiais

Vídeos:

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 GoPró fixada no capacete do artista, 40 instrumentos de coleta, 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 de todas as 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 da 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.

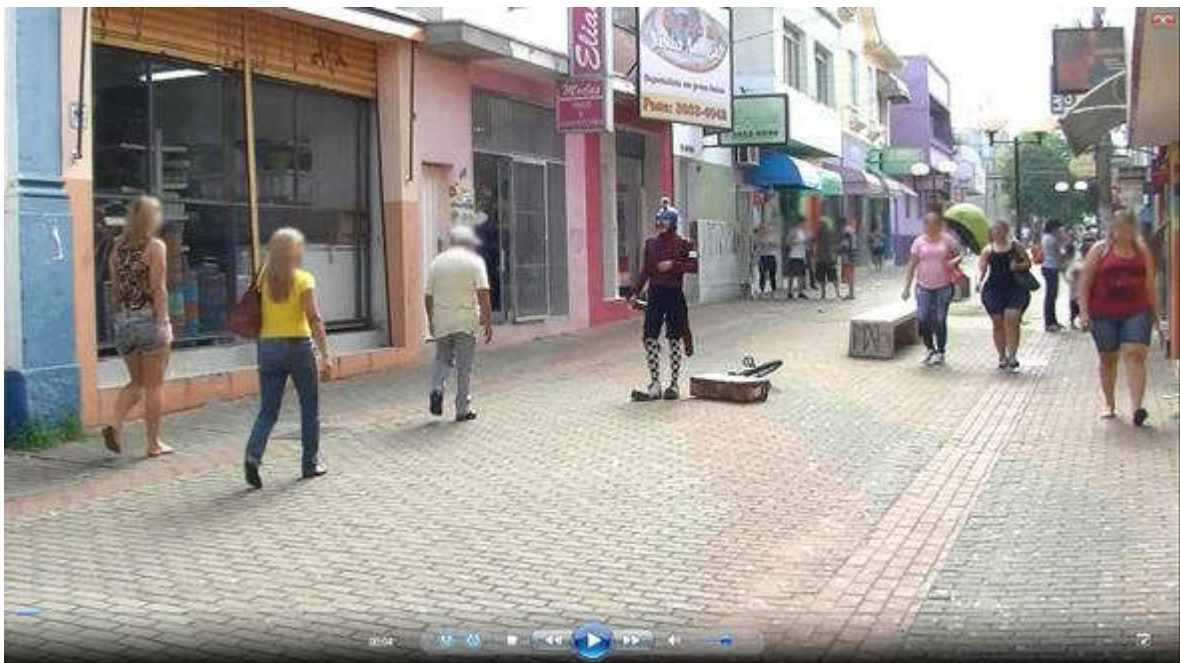


Figura 1. Coleta de dados, câmera 1



Figura 2. Coleta de dados , câmera 2

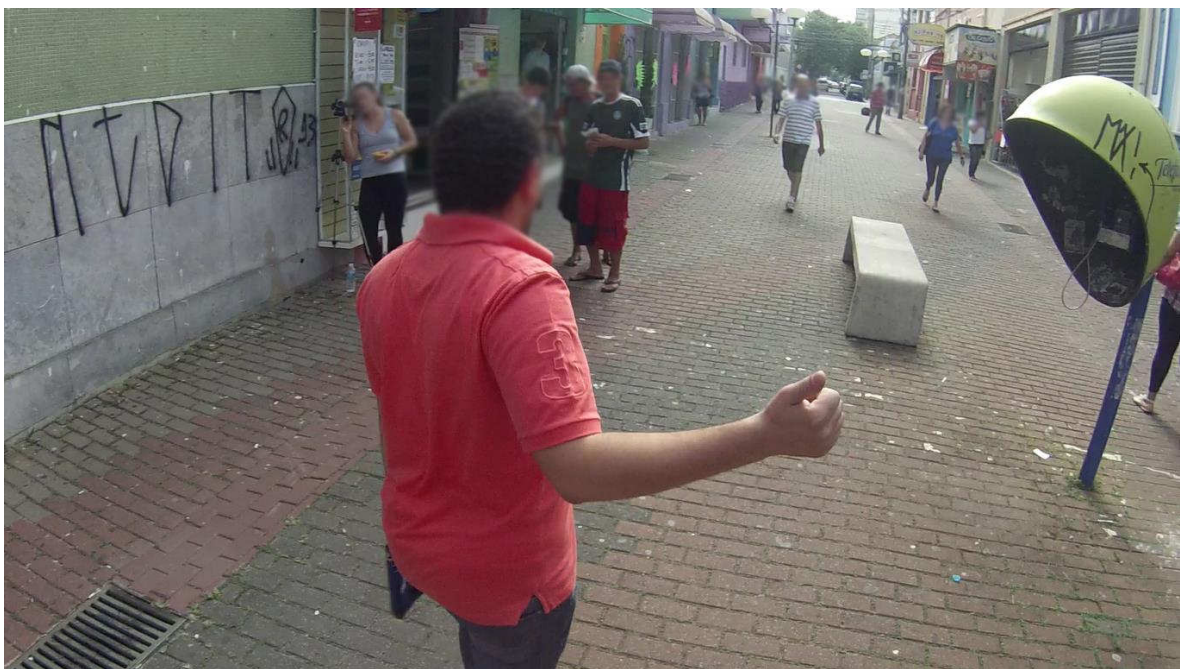


Figura 3. Coleta de dados , câmera 3

Questionários:

Auxiliaram na coleta, 05 integrantes do LEPE, sendo que 02 ficaram responsáveis pelas câmeras e 03 responsáveis pelas entrevistas, ambos posicionados nas extremidades do Campo de Jogo estipulado, abordando as pessoas as quais foram abordadas pelo artista. O preparo para o experimento durou

60 minutos, iniciando às 13 horas, tendo o experimento início às 14 horas e término às 16 horas; As estimativas de coleta foram de 40 formulários, as mesmas foram realizadas em sua totalidade.

1.3.2. Métodos

Foi estipulado um campo de jogo ao quais todos os transeuntes circulassem, sendo possível captar imagens de todas as expressões realizadas por eles, assim como, também fosse possível contabilizar o número de pessoas no decorrer da análise.

2 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 4. Esquema de Campo de Jogo, Fonte: Elaboração do autor 2014.

3 ZONAS

O Campo de Jogo é composto por:

3.1 Zona de Aceitação

Demarcada com o círculo azul, onde estão localizados os indivíduos que 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 podem 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 Jogo⁵.

3.2 Zona de Transição

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

3.3 Zona de Negação

Estão presentes os indivíduos que 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, p. 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 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.

⁵ 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, p.49)

4 INDICADORES

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

4.1 Indicador 1: Negação

Foi identificada através de ações que 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.

4.2 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.

4.3 Indicador 3: Riso

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

Critério de classificação:

Riso.

4.4 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.

5 INDIVÍDUOS

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

5.1 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.

5.2 Indivíduo que aceitou jogar;

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

Zona a qual está localizado: Zona de Aceitação.

5.3 Indivíduo que depende de estímulo;

Aquele que 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 ou não em Campo de Jogo.

Zona a qual está localizado: Zona de Transição.

5.4 Indivíduo que negou e posteriormente aceitou jogar;

Aquele que 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.

6 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. Também temos uma breve análise das entrevistas realizadas, evidenciando as questões de maior relevância para a pesquisa.

6.1 Resultados dos vídeos

Tabela 1. Número de indivíduos Abordados que manifestaram Negação para cada câmera e em cada vídeo.

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

Tabela 2. Número de indivíduos 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	8	8	11	2	29	45
Câmera 2	3	3	6	4	16	

Tabela 3. Número de indivíduos 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	28	16	3	11	58	129
Câmera 2	13	25	14	19	71	

Tabela 4. Número de indivíduos Abordados que manifestaram Entrega Manifestada pelo Corpo Voluntariamente para cada câmera e em cada vídeo.

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

Tabela 5. Número de indivíduos Não Abordados que manifestaram Negação para cada câmera e em cada vídeo.

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

Tabela 6. 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 7. 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 8. Número de indivíduos Não Abordados que manifestaram Entrega Manifestada pelo Corpo Voluntariamente para cada câmera e em cada vídeo.

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

Tabela 9. 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	76/278	27,34%	3/397	0,76%
	corpo voluntariamente				
Total relativo		278		397	
Total absoluto		675			

6.2 Resultados dos questionários

Foram selecionadas questões de maior relevância dentro do questionário aplicado, sendo elas:

- O artista conseguiu te envolver na proposta realizada?

Tabela 10. Entrevistas 01

	qtd	%
SIM	35	87,5
NÃO	5	12,5

Fonte: Elaboração do autor 2014

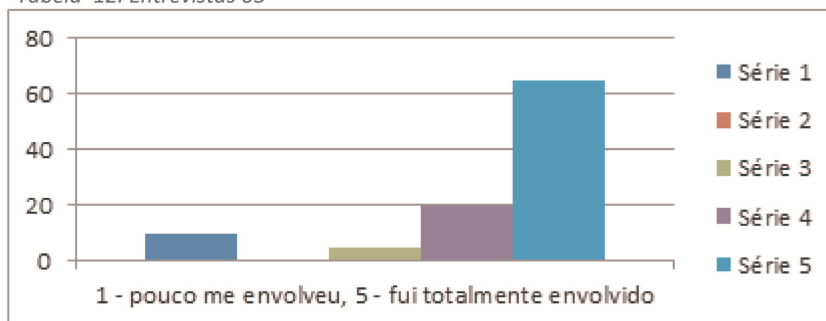
- Dentro de uma relevância numérica onde 1 é pouco me envolveu, e 5 fui totalmente envolvido, classifique seu envolvimento a atividade proposta:

Tabela 11. Entrevistas 02

	Qtd	%
1	4	10
2	0	0
3	2	5
4	8	20
5	26	65

Fonte: Elaboração do autor 2014

Tabela 12. Entrevistas 03



Fonte: Elaboração do autor 2014

- Defina em 03 palavras, o que sentiu na atividade realizada pelo artista:



Figura 5. Gráfico de palavras 1, Fonte: Elaboração do autor 2014.

- O que é clown/palhaço para você?



Figura 6. Gráfico de palavras 2, Fonte: Elaboração do autor 2014.

7 CONSIDERAÇÕES GERAIS SOBRE OS RESULTADOS



Figura 7. Campo de jogo (Abordados), Fonte: Elaboração do autor 2014.



Figura 8. Campo de jogo (Não Abordados), Fonte: Elaboração do autor 2014.

Na imagem acima temos um campo de atuação físico, 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.

8 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 Campos de Jogo. O indivíduo ao negar e ridicularizar a situação, acaba por participar, mesmo que por momento tenha vindo a negar.

8.1 Discussão do resultado dos vídeos

8.1.1. 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 uma memória a qual 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, 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 de 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.

8.1.2. 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, p. 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, segundo 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 às 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, segundo Godoy e Saglia (2014).

8.2 Discussão do resultado dos questionários

Ao observarmos os resultados dos questionários, podemos perceber que em torno de 80% das pessoas entrevistadas apontaram que se sentiram envolvidas na atividade proposta, o que vai ao encontro do resultado significativo com relação à Aceitação e Entrega manifestada pelo corpo conscientemente observado nos vídeos; Sendo assim, reafirmamos o resultado obtido com as análises dos vídeos,

onde nas palavras citadas que mais apareceram se relacionam a questões de identificação por parte do entrevistado, como: Alegria; Divertido; Engraçado; Satisfação; Curioso; Simpatia; Surpresa.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante ao 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 ao artista 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.

Neste trabalho, concluímos que a pesquisa atingiu 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 buscar em áreas distintas do conhecimento, para que os estudos ganhem uma abordagem cada vez mais completa.

10 REFERÊNCIAS

- ALBERTI, Verena. **O riso e o risível: na história do pensamento**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002. 213 p.
- ALVES, Marcos Alexandre. O modelo estrutural do jogo hermenêutico como fundamento filosófico da educação, **Ciência & Educação**, 2011.
- BERGSON, Henri **O riso: ensaio sobre o significação da comicidade**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2004.
- BOLOGNESI, M. F. "**Palhaços**". São Paulo: Ed. da UNESP, 2003.
- 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.
- COURTNEY, Richard. **Jogo, Teatro & Pensamento: as bases intelectuais do teatro na educação**. Perspectiva, 2003.
- DE CASTRO, Alice Viveiros. **O elogio da bobagem: palhaços no Brasil e no mundo**. Rio de Janeiro, RJ: Família Bastos Ed, 2005.
- DE SAINT-EXUPÈRY, Antoine. **El principito**. Caracas, Venezuela: Ediciones El Trébol siglo XXI, 2009.
- DORNELES, Juliana Leal. **Clown, o avesso de si: uma análise do clownesco na pós-modernidade**. 2003.
- DUFLO, Colas. **O jogo: de Pascal a Schiller**. Porto Alegre, RS: Artmed, 1999.
- ENDE, Michael. **A história sem fim**. Martins Fontes/Ed. Presença, 1985.

FERRACINI, Renato. **A arte de não interpretar**: como poesia corpórea do ator. 2. ed. Campinas: Unicamp, 2010.

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.

FREIRE, João Batista. **O jogo: entre o riso eo choro**. Forward Movement, 2002.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes à prática educativa. **São Paulo: Paz e Terra**, 1996.

GADAMER, Hans-Georg. **La educación es educarse**. Barcelona: Ediciones Paidós, 2000.

_____. **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.

HEIDEGGER, Martin; CAVALCANTI, Márcia. **Ser e tempo**. 1993.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. 6 ed. São Paulo,SP: Perspectiva, 2010.

HUSSERL, Edmund. **La filosofía, ciencia rigurosa**. Encuentro, 2009.

INHELDER, Barbel; PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Difel, 2009.

KASPER, Kátia Maria. Experimentar, devir, contagiar: o que pode um corpo. **Pro-Posições**, Campinas, v. 20, n. 3 (60), p. 199-213, set.-dez. 2009

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brincar e suas teorias**. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2008.

KOUDELA, Ingrid Dormien. Jogos teatrais. In: **Jogos teatrais**. Perspectiva, 2002.

LECOQ, Jacques; CARASSO, Jean-Gabriel; LALLIAS, Jean-Claude. **Le corps poétique**: un enseignement de la création théâtrale. Actes Sud, 1997.

MANNHEIM, Karl. **Sociologia Sistemática: uma introdução ao estudo de sociologia**. 2.ed. São Paulo: Pioneira, 1971.

MINOIS, Georges. **História do riso e do escárnio**. Unesp, 2003.

MOTTA, Júlia M. Casulari. **O jogo no psicodrama**. Editora Agora, 1995

_____. **Jogos: Repeticao ou Criacao**. Editora Agora, 2002.

NIETZSCHE, Friedrich. **Assim falava Zaratustra**: Um livro para todos e para ninguém. 3. ed. São Paulo: Escala, 2008.

PROPP, Vladimir I.. **Comicidade e Riso**. São Paulo: Atica, 1992.

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 jogo/brincadeira de bola com os pés: todos semelhantes, todos diferentes**. Tese de Doutorado. Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas - SP, 2003.

_____. **Jogo e Educação Física escolar: Por quê. Para quê**, 2010.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**. São Paulo, SP: Nova Cultural, 1991.

GLOSSÁRIO

Abordados: Aqueles que foram abordados diretamente pelo artista.

Clown: Com base em Burnier (2001) clown e palhaço são termos distintos para designar a mesma coisa.

Complexidade: Nível de perturbação da estabilidade dinâmica de um sistema em função de um objetivo de um ou mais agentes.

Cultura lúdica: Segundo Kishimoto (2008) é um conjunto de esquemas absorvidos da cultura geral, que permitem que o jogo se torne possível.

Entrega manifestada pelo corpo voluntariamente: Ato de entregar-se ao jogo de maneira voluntária.

Esquema de Campo de Jogo: Pode ser Abstrato, possuindo zonas subjetivas, e concreto, sendo o espaço físico onde as imagens dos vídeos foram captadas.

Estado de jogo: Estado ao qual o indivíduo está completamente absorvido pelo jogo.

Estímulo: Ação partindo do artista ao público, que tem por objetivo incitar o público a jogar.

Excêntrico: Que se comporta de maneira estranha ou incomum; Que não se enquadra em padrões sociais ou chamados de normais; Que age e pensa de modo extravagante e diferente.

Indicadores: São marcadores responsáveis por apontar características específicas em vídeo, que auxiliam na identificação das zonas onde cada indivíduo será inserido.

Indivíduo que aceitou jogar: Aquele que aceitou participar da proposta estabelecida pelo artista.

Indivíduo que depende de estímulo: Aquele que aceitou a proposta estabelecida pelo artista, porém ainda não se encontra em estado de jogo.

Indivíduo que negou e posteriormente aceitou jogar: Aquele que não aceitou participar da proposta estabelecida pelo artista inicialmente, porém após estímulos, aceitou a proposta de jogo integralmente.

Indivíduo que negou jogar: Aquele que não aceitou participar da proposta estabelecida pelo artista.

Indivíduos: Todos aqueles que passaram pela captação de imagens no vídeo.

Interdisciplinaridade: Que é pertence a duas ou mais disciplinas.

Jogadores: São todos aqueles que estão presentes em campo de jogo.

Jogo: Segundo Huizinga (2010), é uma atividade voluntária que acontece dentro de um limite de tempo e espaço, possuindo regras consentidas por todos, porém obrigatórias, tendo o jogo um fim em si mesmo.

Lúdico: Tem origem no latim ludos que remete para jogos, sendo lúdico, o prazer no ato de brincar e/ou jogar.

Máscaras sociais: Aquilo que é assimilado socialmente e se torna imprescindível para ser aceito no convívio social.

Mimicry: Ilusão, criação de um mundo fictício e/ou representativo, de um personagem ilusório.

Não Abordados: Aqueles que não foram abordados pelo artista, mas que passaram pela captação de imagens do vídeo.

Negação com identificação: Ato de negar, porém com identificação de alguma característica do artista.

Negação: Ato de não aceitar a proposta de jogo.

Objetivo: Um futuro desejado e mentalizado que norteia as ações.

Palhaço: Com base em Burnier (2001) clown e palhaço são termos distintos para designar a mesma coisa.

Pós-rejeição: Situação que é posterior à rejeição.

Rejeição: Aquilo que não é aceito.

Ridículo: Digno de riso; merecedor de escárnio ou de zombaria.

Rigidez: Seguindo o conceito de Bergson (2004), são os traços humanos aos quais nos causam riso. Rígido é aquilo que não altera sua forma ou maneira, seja de forma mecânica ou no âmbito comportamental.

Riso: Ato de manifestar riso e identificação para a ação desenvolvida.

Ser do jogo: Responsável pela manutenção do jogo, aquele que atrai novos jogadores ao jogo, o enche com o espírito do jogo.

Ser: Tudo aquilo que é próprio do indivíduo, aquilo que não representa, mas sim, se é.

Situação de jogo: Estar em ambiente de jogo em momento de jogo.

Tolice: Ato ou ação inoportuna, boba, sem sentido.

Zona de aceitação: Espaço delimitado subjetivamente, onde estão inseridos os indivíduos que aceitaram jogar.

Zona de negação: Espaços delimitados subjetivamente, onde estão inseridos os indivíduos que negaram jogar.

Zona de transição: Espaços delimitados subjetivamente, onde estão inseridos os indivíduos que dependem de estímulo.

Zonas: Espaços delimitados subjetivamente, para inserir os indivíduos visualizados em vídeo.

FACULDADE DE CIÊNCIAS
MÉDICAS - UNICAMP
(CAMPUS CAMPINAS)



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: O CLOWN COMO SER DO JOGO: ESTÍMULO PROVOCADOR PARA CULTURA LÚDICA

Pesquisador: Alcides José Scaglia

Área Temática:

Versão: 7

CAAE: 20657013.3.0000.5404

Instituição Proponente: Faculdade de Ciências Aplicadas

Patrocinador Principal: Faculdade de Ciências Aplicadas

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 615.883

Data da Relatoria: 21/04/2014

Apresentação do Projeto:

Trata-se de resposta a pendência emitida em parecer anterior. Serão desenvolvidos experimentos práticos envolvendo artistas que trabalham como clown realizando intervenções práticas diretamente com o público, sendo observado a reação das pessoas com relação ao jogo proposto e sua participação dentro da proposta estabelecida. Ao imaginar o clown/palhaço automaticamente se caracteriza o riso e o universo infantil, mas

não somente, com o trabalho questiona-se a ação do clown na inserção de novos indivíduos ao campo de jogo, quais os fatores que poderão ser evidenciados para essa aceitação e a maneira com que a identificação faz parte do jogo.

Metodologia Proposta: Para o melhor delineamento metodológico da pesquisa, possibilitando um melhor desenvolvimento e avanço da mesma, nossa pesquisa excluirá as crianças (e menores de 18 anos), pois ao tratarmos do universo da criança necessitaríamos de um maior tempo de investigação, sendo que se tem a necessidade da pesquisa ser específica e aprofundada, uma visão superficial deixaria questões importantes a serem abordadas. Logo, serão incluídos na pesquisa pessoas da sociedade civil, apenas maiores de 18 anos; adultos e idosos, tendo como foco principal o adulto. As pessoas a serem trabalhadas serão escolhidas aleatoriamente em meio a intervenções a serem realizadas pelo projeto de pesquisa e poderão optar em participar da

Endereço: Rua Tessália Vieira de Camargo, 126

Bairro: Barão Geraldo

CEP: 13.083-887

UF: SP

Município: CAMPINAS

Telefone: (19)3521-8936

Fax: (19)3521-7187

E-mail: cep@fcm.unicamp.br

**FACULDADE DE CIENCIAS
MEDICAS - UNICAMP
(CAMPUS CAMPINAS)**



Continuação do Parecer: 615.883

pesquisa, em concordância estarão assinando um termo de Consentimento Livre e Esclarecido, o projeto só será desenvolvido após

aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa e CEP. Os artistas envolvidos na pesquisa são profissionais regulamentados pela SATED - Sindicato dos Artistas e Técnicos em Espetáculos de Diversão e possuem atestado profissional - DRT, ambos fazem parte do corpo artístico da O.N.G Medicina do Riso, também com representação jurídica, inscrita sob o CNPJ: 11.306.326/0001-68. A pesquisa será desenvolvida nos seguintes locais: Ruas e espaços públicos; Antes da aplicação do protocolo experimental, será aplicado um protocolo piloto a fim de detectar possíveis falhas metodológicas que possam vir a comprometer o desenvolvimento do projeto, para caso sejam detectadas possam ser alteradas em tempo hábil para aplicação do protocolo experimental. Dentro do protocolo piloto serão aplicados os mesmos testes do protocolo experimental, que serão as intervenções com os artistas, acompanhamento do curso de clown e aplicação dos questionários aos artistas e público participante. Dentro do protocolo experimental serão desenvolvidas avaliações práticas e questionários envolvendo artistas e público, onde serão realizadas: Intervenções em locais específicos a serem definidos, a fim de provocar o indivíduo envolvendo artistas e público aleatório presente no ambiente. Critério de Inclusão:

Somente participarão da pesquisa, maiores de 18 anos; Transeuntes que casualmente passarão pela praça; Os participantes serão transeuntes que casualmente passarão pela praça, sendo selecionados de acordo com seu envolvimento na atividade proposta, a entrega manifesta pelo corpo dará aos pesquisadores um norteamento para a escolha.

Critério de Exclusão: Dos incluídos na pesquisa, serão excluídos os que não assinarem o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Solicitamos a exclusão da necessidade de "Termo de Consentimento Livre e Esclarecido" para pessoas filmadas, nos comprometendo a desfocar a imagem, visando a não identificação do transeunte, tendo assim sua identidade preservada.

Objetivo da Pesquisa:

- Apresentar o clown como ser do jogo, evidenciando sua capacidade de envolver indivíduos ao jogo mesmo após negação ao mesmo, ou seja, mesmo 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, assim mostramos que ao se identificar no ser do jogo se transfere parte de sua cultura lúdica ao campo de jogo, sendo essa identificação parte fundamental do trabalho do clown.

Endereço: Rua Tessália Vieira de Camargo, 126

Bairro: Barão Geraldo

CEP: 13.083-887

UF: SP

Município: CAMPINAS

Telefone: (19)3521-8936

Fax: (19)3521-7187

E-mail: cep@fcm.unicamp.br

**FACULDADE DE CIENCIAS
MEDICAS - UNICAMP
(CAMPUS CAMPINAS)**



Continuação do Parecer: 615.883

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos: Não oferece riscos previsíveis a saúde do participante; Desconfortos: Não oferece desconfortos previsíveis a saúde do participante;

Benefícios: Não há benefícios aparentes a saúde do participante; Os participantes não receberão qualquer benefício financeiro, ratificando, portanto, sua participação voluntária.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Trata-se de pesquisa de iniciação científica.

Este projeto apresenta vários pareceres e respostas aos mesmos, na PB. Os pesquisadores já realizaram diversas modificações, porém ainda é necessário corrigir o cronograma no projeto da PB e no detalhado, pois no PB consta 01/03 a aplicação do protocolo piloto. O projeto detalhado está contraditório, pois refere que o projeto piloto será em março e abril e a coleta de dados será em maio/2013, porém apresenta essas etapas como metas para o segundo semestre de 2013.

Outra questão é que não foi excluída a palavra pesquisadores dos "riscos e benefícios" do projeto detalhado, apenas excluíram do PB.

Os pesquisadores se comprometeram a desfocar a imagem na filmagem dos participantes da pesquisa para que os mesmos não sejam identificados.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Foram apresentados: o projeto detalhado e projeto gerado pela plataforma Brasil, com metodologia e pendências atendidas, exceto quanto ao cronograma de estudos; a folha de rosto com assinaturas e carimbo da instituição adequados e o TCLE, o qual também foi reformulado. Os pesquisadores enviaram também um documento esclarecendo os critérios de inclusão e exclusão dos participantes da pesquisa, bem como informando que na filmagem a imagem será desfocada para não identificação dos indivíduos.

Recomendações:

- 1- Readequar cronograma do protocolo piloto no projeto detalhado e no da PB, pois a coleta de dados somente poderá ocorrer após a aprovação do projeto pelo CEP, conforme resolução 466/2012.
- 2- No item: avaliação dos riscos e benefícios dos respectivos projetos, excluir "pesquisadores" do projeto detalhado, pois este item se refere apenas aos sujeitos participantes da pesquisa.
- 3- Readequar as metas no projeto detalhado para que não entre em contradição com o cronograma.

Endereço: Rua Tessália Vieira de Camargo, 126

Bairro: Barão Geraldo

CEP: 13.083-887

UF: SP

Município: CAMPINAS

Telefone: (19)3521-8936

Fax: (19)3521-7187

E-mail: cep@fcm.unicamp.br

FACULDADE DE CIÊNCIAS
MÉDICAS - UNICAMP
(CAMPUS CAMPINAS)



Continuação do Parecer: 615.883

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Projeto considerado aprovado, após resolução de pendências.

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

Considerações Finais a critério do CEP:

Cabe ao pesquisador desenvolver o projeto conforme delineado, elaborar e apresentar os relatórios parciais e final, bem como encaminhar os resultados para publicação com os devidos créditos aos pesquisadores associados e ao pessoal técnico participante do projeto (Resolução 466/2012 CNS/MS).

CAMPINAS, 14 de Abril de 2014

Assinador por:
Fátima Aparecida Bottcher Luiz
(Coordenador)

Endereço: Rua Tessália Vieira de Camargo, 126

Bairro: Barão Geraldo

CEP: 13.083-887

UF: SP

Município: CAMPINAS

Telefone: (19)3521-8936

Fax: (19)3521-7187

E-mail: cep@fcm.unicamp.br



O CLOWN COMO SER DO JOGO: ESTÍMULO PROVOCADOR
PARA A CULTURA LÚDICA.



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS – UNICAMP
FACULDADE DE CIÊNCIAS APLICADAS – FCA
CURSO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE

Dados do participante

Nome completo: _____

Nascimento: ____/____/____

Idade: ____

RG: _____

CPF: _____

Endereço: _____ nº _____

Bairro: _____ Cidade: _____ - _____

CEP: _____ - _____

*Após o projeto ser finalizado uma cópia será destinada ao endereço do participante para que tenha em mãos e tenha conhecimento da sua colaboração para com a pesquisa.

Escolaridade:

() Sem escolaridade () Ensino fundamental () Ensino médio

() Graduando () Graduado () Mestrado/Doutorado

Tem alguma relação com a arte?

() Sim () Não

Se sim, qual? _____

1- Você aceitou participar da atividade proposta pelo artista?

Sim () Não () Não fui convidado ()

2- Já teve contato anteriormente com um clown/palhaço pessoalmente?

Sim () Não ()

3- Se sim, já chegou a ser chamado a participar? (além da participação de hoje)

Sim () Não ()

4- Qual o primeiro impacto ao ver ou ser abordado pelo artista?

Surpresa () Medo () Vergonha () Felicidade () Curiosidade ()

5- Em caso de rejeição, porque rejeitou inicialmente?

() Medo de se expor () Vergonha () Medo do inusitado

() Não gostar de palhaço () Falta de tempo () Falta de interesse

6- Caso tenha rejeitado inicialmente, o que te fez envolver posteriormente?

() insistência do artista () Identificação

() Me senti a vontade () Me senti envolvido () Não fui ridicularizado

7- O que permitiu aproximação entre você e o artista?

Identificação () Obrigação ()

8- O artista conseguiu te envolver na proposta realizada?

Sim () Não ()

9- Conseguiu identificar algo de você presente na ação realizada?

Sim () Não ()

10- Dentro de uma relevância numérica onde 0 é pouco me envolveu, e 10 fui totalmente envolvido, classifique seu envolvimento a atividade proposta

0 (), 1 (), 2 (), 3 (), 4 (), 5 (), 6 (), 7 (), 8 (), 9 (), 10 ()

11- Foi possível identificar pontos característicos no artista?

Sim () Não ()

12- Você aceitou o contato proposto imediatamente?

() Sim () Não

13- Você pode sentir que o clown estava em qual situação?

() Ridículo () Constrangimento () Liberdade

14- Como você poderia classificar o personagem?

() Ridículo () Engraçado () Chato () Sem graça

15- Você se colocaria em uma situação dessas?

() Sim () Não

Se não, porque? _____
