

O CLOWN COMO SER DO JOGO:

ESTIMULO PROVOCADOR PARA CULTURA LÚDICA

LUIS BRUNO DE GODOY / GODOY, Luis B

ALCIDES JOSÉ SCAGLIA / SCAGLIA, Alcides José

Faculdade de Ciências Aplicadas – FCA. Apoio: Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq

O presente trabalho tem por objetivo desenvolver uma pesquisa que apresenta a relação entre jogo e *clown* e como a união de ambos pode ser utilizada para envolver novos jogadores mesmo que inconscientemente ao jogo, evidenciando que a negação a proposta de jogo é o primeiro passo para que o indivíduo seja transferido ao *campo de jogo*, assim evidenciando a capacidade do clown em envolver indivíduos ao jogo mesmo após negação ao mesmo, ou seja, 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.

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.

O conceito de *ser do jogo* vai além da “vida cotidiana” sendo ele o clown, que através de sua *cultura lúdica* (Brougère, 1998), envolve e insere novos indivíduos ao jogo, utilizando de recursos presentes em sua cultura, que acaba por apresentar não o representativo definido como “mimicry” por Caillois (1990), que predomina a ilusão, criação de um mundo para a encarnação de um personagem ... ambiente para a representação”. (SCAGLIA, RILLER, LEONARDO, LIZANA, 2013) mas sim a verdade internalizada de cada indivíduo envolvido ou seja, o ser, que ressalta pontos na maioria das vezes desprezíveis socialmente, sendo esses pontos desprezíveis o que acaba por possibilitar o voluntariar de jogadores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROUGÈRE, Gilles . Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 1995

CAILLOIS, Roger (1958), *Os jogos e os homens [Les Jeux et les hommes]*, trad. de José Garcez Palha, Lisboa, Edições Cotovia, 1990.

HUIZINGA, Johan . Homo Ludens. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.

SCAGLIA, Alcides José. Jogo e educação física escola, 2003.