



RECUPERAÇÃO IMEDIATA PELO RISO: UMA EXPERIÊNCIA CLOWN¹

Flávia Márcia Oliveira²
Érica de Fátima Albuquerque de Souza Ramos³
Rayane Figueirêdo Lucena³
Francisca Patrícia de Melo Santos³
Suelani Alves Bezerra³
Jonathas Natanael da Costa Loureiro³
Dianny Mirelly Landim Linard³
Emmanuel Gustavo Bernardo Damasceno³
Olavo de Gusmão Freitas Neto³
Epifânio Silvino do Monte Júnior³
Marina Mayara Batista Do Rêgo³
Francisca Germanya Moraes Borges³
André Cristiano Costa Lima³
Milena Máximo de Freitas³
Thaís Vilene de Lima Fontes³
Neyva Marianna Bezerra de Sales³
Thalita Mayara Xavier de Oliveira³
Fernanda Pedrosa de Figueiredo³
José Amilton Matos Cavalcante Júnior³
Pedro Wilson Diniz Viana³

RESUMO

O processo de institucionalização seja asilar ou hospitalar é caracterizado, principalmente, pela mudança do ambiente e das interações interpessoais que podem resultar em sentimentos negativos. Do ponto de vista biológico, a integração sistema nervoso-endócrino-imunológico é caracterizada por conexões bidirecionais que podem levar ao desequilíbrio das citocinas inflamatórias e não-inflamatórias quando o indivíduo é submetido a situações de estresse. Tal fato pode acarretar agravos à saúde, bem como a redução da qualidade de vida. O lúdico possui um papel de extrema relevância no contexto da institucionalização por facilitar as relações interpessoais, promover o alívio de sensações desagradáveis e aumentar a capacidade de enfrentamento, uma vez que oportuniza a (re) organização da vivência em determinadas situações. O objetivo geral deste projeto consiste em elaborar e implementar propostas lúdicas por meio do *clown* em instituições de cuidados como ação transformadora do ambiente possibilitando a humanização da assistência e a minimização do sofrimento dos pacientes, bem como dos cuidadores. Foi realizada a “Oficina de Iniciação em Técnica de Clown” para posteriores visitas em lares de idosos e no hospital infantil do município de Cajazeiras, Paraíba. Foram realizadas 19 visitas *Clown* e 294 pessoas foram beneficiadas com as atividades. As atividades de visita *Clown* incluíram a arte do improviso utilizando rosas artificiais, bola de sabão, escultura de balão e pintura. Por parte dos integrantes, as visitas foram, inicialmente, caracterizadas pela timidez, descoberta, aprendizado que se transformaram, posteriormente, em imaginação, coragem e felicidade. A ação *Clown* nos ambientes

¹ Correspondência: fmo.75@hotmail.com

² Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, Universidade Federal de Sergipe, Lagarto, SE.

³ Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, Universidade Federal de Campina Grande, Cajazeiras, PB.



asilares e hospitalares representou uma ruptura da rotina institucional caracterizada por regras, interações interpessoais deficientes, bem como a inércia.

Palavras-chave: *Clown*. Humanização. Idosos. Crianças.

IMMEDIATE RECOVERY THROUGH LAUGHTER: A CLOWN EXPERIENCE

ABSTRACT

The asylum or hospital institutionalization is mainly characterized by environmental and interpersonal interactions changes that can lead to negative feelings. From a biological standpoint, the nervous-endocrine-immune systems integration is characterized by bidirectional connections that can lead to an imbalance of inflammatory and non-inflammatory cytokines in an individual stress condition. This may lead to health problems, as well as quality of life reduction. In the institutionalization context the playful process has an important role since facilitates interpersonal relationships, promotes unpleasant sensations alleviation, increases encouragement and allows to experience personal reorganization of some situations. The goal of this project is to develop and implement playful clown proposals in institutional care as an environment transforming action that enables care humanization and minimizes the suffering of patients and caregivers. In this first stage was conducted a workshop In the first stage of the process a workshop 'Technique for Clown Initiation' was conducted, also asylum and children's hospital were subsequently visited in the city of Cajazeiras, Paraíba. There have been 19 visits Clown and 294 people benefited from these activities. Activities included art of improvisation using artificial roses, soap bubbles, balloon sculptures and paintings. At first, members would describe the process as shyness, discovery, learning, that becoming later into imagination, courage and happiness. The Clown action in asylum and hospital environments represented a break from routine characterized by institutional rules, poor interpersonal interactions as well as inertia.

Keywords: Clown. Humanization. Elderly. Children.

RECUPERACIÓN INMEDIATA POR LA RISA: UNA EXPERIENCIA CLOWN

RESUMEN

El proceso de institucionalización en los asilos u hospitales se caracteriza, principalmente, por el cambio del medio ambiente y de las interacciones interpersonales que pueden resultar en sentimientos negativos. Desde un punto de vista biológico, la integración del sistema nervioso-endocrino-immune se caracteriza por las conexiones bidireccionales que pueden conducir a un desequilibrio de las citocinas inflamatorias y antiinflamatorias cuando el individuo está sometido a una reacción de estrés. Esto puede conducir a problemas de salud, así como la calidad de vida reducida. El humor tiene un papel muy importante en el contexto de la institucionalización, ya que facilita las relaciones interpersonales, favorece el alivio de los sentimientos desagradables y aumenta la



capacidad de enfrentamiento una vez que favorece la (re) organización de la experiencia en determinadas situaciones. El objetivo de este proyecto es desarrollar y poner en práctica las propuestas de la terapia del riso con el payaso "Clown" en la atención de la salud como una acción transformadora del entorno institucional y reducir el sufrimiento de los pacientes y cuidadores. En esta primera etapa se llevó a cabo una capacitación sobre la "Iniciación de la Técnica de Clown" para posteriores visitas al asilos de ancianos y a un hospital infantil en la ciudad de Cajazeiras, Paraíba. Há habido 19 visitas de Clown y 294 personas se beneficiaron de las actividades. Las actividades incluyeron la visita del payaso utilizando las técnicas de la improvisación, rosas artificiales, pompas de jabón, diseño en balones y pintura. Para los miembros las visitas se caracterizaron por la timidez, el descubrimiento, el aprendizaje que se convirtió, más tarde, en la imaginación, el coraje y la felicidad. La acción del "Clown" en hogares de ancianos y entornos hospitalarios representando una ruptura de la rutina caracterizada por las reglas institucionales, las malas relaciones interpersonales, así como la inercia.

Palabras-Clave: *Clown*. Humanización. Ancianos. Niños.

INTRODUÇÃO

O processo de institucionalização hospitalar ou asilar representa uma ruptura da rotina com a inclusão de elementos novos como o ambiente, as regras e pessoas. Para a criança, a hospitalização leva ao afastamento do lar, da escola, dos amigos e a coloca em um ambiente novo, com pessoas estranhas e um aparato terapêutico, cuja finalidade é desconhecida para elas ([CIBREIROS; OLIVEIRA, 2000](#)). Para os idosos, a institucionalização pode acelerar e/ou acentuar a velocidade das perdas funcionais, forçando o declínio das funções físicas e cognitiva ([MONTENEGRO, 2007](#)), bem como promover sentimentos de humilhação e abandono ([PAVAN; MENEGHEL; JUNGES, 2008](#); [PESTANA; ESPÍRITO SANTO, 2008](#)).

Do ponto de vista biológico, estudos revelaram conexões bidirecionais entre os sistemas neural, neuroendócrino e o sistema imunológico. Por meio das vias neuroendócrinas, o sistema nervoso central regula o sistema imunológico e, por outro lado, o sistema imunológico sinaliza o cérebro por meio da ação das citocinas ([STERNBERG, 2000](#)). O desequilíbrio entre as citocinas pró e anti-inflamatórias (Th1 versus Th2) está envolvido na patogênese de muitas doenças humanas, tais como doenças alérgicas e autoimunes, infecções crônicas e septicemia. Além disso, evidências recentes também indicam que tais desequilíbrios ocorrem na aterosclerose, obesidade de tipo visceral, síndrome metabólica, distúrbios do sono e depressão maior. Muitas evidências amparam o papel das citocinas na depressão ([ZORRILLA et al., 2001](#)). As citocinas têm demonstrado afetar muitos comportamentos, incluindo efeitos no sono, apetite, comportamento sexual, memória e atividade motora. De fato, as citocinas são responsáveis por comportamentos exibidos durante doenças infecciosas, referidos coletivamente como comportamento doentio. É interessante que o conjunto de sintomas neste comportamento doentio, tais como letargia, sonolência, fadiga, falta de interesse, falta de apetite e menor concentração, é similar a muitos sintomas descritos na síndrome depressiva. A depressão tem sido associada à ativação do sistema imunológico



caracterizada por elevados níveis de citocinas pró-inflamatórias e proteínas positivas da fase aguda ([DUNN; SWIERGIEL; DE BEAUREPAIRE, 2005](#)). Alguns estudos demonstraram que os níveis de citocinas pró-inflamatórias (e.g. IL-1, IL-6, IFN- γ , TNF- α) estão aumentados em pacientes com depressão ([ESKANDARI; WEBSTER; STERNBERG; 2003](#)). Além disso, o estresse psicológico foi associado às citocinas pró-inflamatórias aumentadas, em estudos humanos e em animais ([PACE et al., 2006](#)). Tal fato pode reduzir a qualidade de vida ou, até mesmo, agravar o quadro clínico de pessoas institucionalizadas.

Como estratégia para minimizar o desequilíbrio das respostas dos sistemas nervoso-endócrino-imunológico, frente aos agentes agressores e estressores, encontra-se o papel do lúdico. O lúdico é uma atividade constituída por um conjunto de elementos que transitam entre o real e o imaginário e é construído socialmente e de forma diferenciada em cada cultura ([PRADO, 1991](#)). O lúdico, no geral, melhora a expectativa dos pacientes a respeito da sua recuperação, permite a avaliação e treinamento das capacidades do paciente, facilita as relações pacientes-profissionais-cuidadores, diminui a ansiedade e a irritabilidade ([CAÑAMARES, 2001](#)). As atividades lúdicas também são úteis quando as crianças são submetidas a situações adversas, uma vez que proporcionam o alívio de sensações desagradáveis como tensão, ansiedade, raiva e medo ([RIBEIRO; SIGAUD, 1996](#)).

Portanto, a partir da concepção do lúdico surgem os “palhaços-doutores”. Segundo [Spitzer \(2002\)](#), a figura do palhaço nos hospitais é presente desde o tempo de Hipócrates. Um marco histórico corresponde às ações do Dr. Patch Adams que adotou a arte do palhaço no contato com os seus pacientes. Em 1986, Michael Christensen iniciou o treinamento de um grupo de artistas para a realização de visitas às crianças hospitalizadas - *Clown Care Unit*. No Brasil, Wellington Nogueira fundou, em 1991, os Doutores da Alegria que fazem parte de uma organização da sociedade civil, sem fins lucrativos, mantida por patrocinadores e sócios mantenedores, que realiza cerca de 50 mil visitas por ano a crianças hospitalizadas nos Estados de São Paulo, Rio de Janeiro e Recife ([DOUTORES DA ALEGRIA, 2003](#)).

Diante dos impactos do processo de institucionalização sobre os indivíduos, da importância do lúdico para o enfrentamento das situações adversas, do crescente processo de institucionalização dos idosos, da necessidade da humanização nas instituições hospitalares e asilares, o objetivo geral deste projeto consistiu em elaborar e implementar propostas lúdicas em instituições de cuidados como ação transformadora do ambiente. Como objetivos específicos, o projeto visou promover o bem-estar das pessoas institucionalizadas e da equipe multiprofissional envolvida, por meio do *clown*, bem como demonstrar e divulgar a importância da humanização da assistência, por meio de estratégias lúdicas.

MATERIAL E METODOLOGIA

As metodologias propostas para execução do projeto RIR – Recuperação Imediata pelo Riso – se fundamentaram na indissociabilidade da tríade ensino, pesquisa e extensão. O projeto iniciou em março de 2010 com a capacitação dos alunos do Curso de Graduação em Medicina - “Iniciação em Técnica de *Clown*”, ministrado por Rafael

Barreiros (Educador e Palhaço), com carga horária de 40 horas, na Universidade Federal de Campina Grande – Campus Cajazeiras. O curso contou com dinâmicas de teatro, concentração, interação e criação do *Clown*. Também foram realizadas discussões de artigos que abordavam o universo do público-alvo, comunicação, humanização, bem como a temática da psiconeuroimunologia.

Durante os meses de março a dezembro de 2010, os alunos capacitados realizaram as visitas *Clown*, em grupos de, aproximadamente, três a quatro pessoas, em lares de idosos e no Hospital Infantil no município de Cajazeiras - Paraíba. Dessa forma, o público-alvo compreendeu idosos institucionalizados e crianças na sala de espera do atendimento ou internadas no hospital.

A terapia lúdica utilizada constituiu-se no modelo de três fases: empoderamento, jogo e relação de confiança. As atividades de visita *Clown* também incluíram a arte do improviso, bem como a utilização de rosas artificiais, bola de sabão, escultura de sabão e pintura.

Ao final de cada visita, os alunos se reuniam para avaliá-la, registrar todas as ações desde o momento em que colocavam o nariz de palhaço e estabelecer uma palavra que resumia a atividade – denominada de núcleo do dia. O núcleo do dia compreendeu o resultado da reflexão da sensação principal do grupo durante uma determinada visita.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Curso foi considerado uma atividade de fundamental importância para a realização das visitas, uma vez que os participantes possuíam uma imagem distorcida do “*clown*” (Figura 1). É importante ressaltar que a identidade do “palhaço-doutor”, se constitui a partir das interações que ele estabelece com o outro, ou seja, a figura é um *métier* de relação e não uma simples representação (CRETTAZ, 2006).



Figura 1. Oficina Iniciação em Técnica de *Clown*: descoberta do *Clown* – o nariz.

Durante as visitas *Clown*, além dos balões, bolas de sabão e flores, também foram utilizados, como objetos lúdicos, aqueles que se encontravam no ambiente hospitalar e asilar como, por exemplo, balança antropométrica, interruptores de luz, enfeites da instituição, entre outros, abarcando estratégias que caracterizam a arte de improvisação do *Clown* (Figura 2).



Figura 2. Arte do improviso do *Clown* através de objetos do ambiente hospitalar.

Também foram adotadas estratégias como o uso de paradoxos e contradições em relação às normas sociais e institucionais. Foram realizadas brincadeiras em relação às placas de silêncio, a proibição do fumo, entre outros (Figura 3).



Figura 3. Utilização das normas institucionais para a realização das atividades lúdicas.

As atividades foram marcadas pela interação entre os *clowns* e a equipe profissional (Figura 4), os cuidadores (Figura 5), os pacientes (Figura 6) e os idosos (Figura 7).



Figura 4. Interação do *Clown* com os profissionais do hospital infantil.



Figura 5. Interação dos *Clowns* com os cuidadores.



Figura 6. Interação dos *Clowns* com os pacientes.



Figura 7. Interação dos *Clowns* com os idosos.

As visitas iniciais aconteceram nos Lares de Idosos. A opção em iniciar as atividades de *Clown* nas instituições asilares se fundamentaram nos sentimentos do grupo caracterizado pelo medo do novo e da aceitação, bem como pela timidez. Ao envelhecer, o idoso demonstra maior necessidade de cuidado, atenção, amor e afeto ([ESPITIA; MARTINS, 2006](#)). No lar dos idosos, os *Clowns* interpretaram as visitas (núcleo do dia) como timidez, satisfação, solicitude, descoberta, avaliação, aconchego, inibição, tristeza, interação, experiência de vida, receptividade e troca (Figura 8). As percepções pelos grupos foram se modificando com a progressão do tempo em função do estabelecimento de elos.

É importante destacar que, em diversos grupos, os “palhaços-doutores” permanecem a maioria do tempo, em unidades pediátricas ([OLIVEIRA; OLIVEIRA, 2008](#); [ARAÚJO; GUIMARÃES, 2009](#)). Segundo [Adams \(2002\)](#), todos precisam do amor, da atenção e da diversão que o palhaço-doutor tem a oferecer. Apesar do lúdico comumente estar associado à infância, estimulando preconceitos, a ludicidade pode ser percebida por pessoas em diferentes faixas etárias ([GOMES, 2004](#)). Para a autora, “o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade”. Desta forma, a estratégia das visitas nos asilos constituíram um diferencial deste grupo “*Clown*”.



Figura 8. A primeira visita *Clown* no Lar dos Idosos Joca Claudino. Núcleo do dia: Timidez.

A partir do contato com os idosos, fato que possibilitou o amadurecimento da identidade do *Clown* de cada um, o grupo ampliou as atividades para o Hospital Infantil.

No Hospital Infantil, as sensações relatadas pelo grupo (núcleo do dia) corresponderam à animação, imaginação, receptividade, aprendizado, felicidade, rir, coragem (Figura 9).



Figura 9. Hospital Infantil de Cajazeiras; Núcleo do dia: Imaginação.

Pesquisas demonstram os impactos das ações dos Doutores da Alegria sobre as mudanças de comportamento das crianças diante da hospitalização, melhoria da interação e socialização com outras crianças e da capacidade de enfrentamento durante o período de internação ([OLIVEIRA; OLIVEIRA, 2008](#); [ARAÚJO; GUIMARÃES, 2009](#)). Evidenciou-se também influência na assistência de enfermagem ([OLIVEIRA; OLIVEIRA, 2008](#)).

É importante ressaltar que não foi apenas o público-alvo - idosos e crianças institucionalizados - que interagiu com a figura do *Clown*, mas também os profissionais do serviço e os acompanhantes.

CONCLUSÕES

Nesta primeira etapa do projeto, foram realizadas 19 visitas *Clown* e 294 pessoas foram beneficiadas com as atividades – idosos, crianças, cuidadores, equipe multiprofissional de saúde e transeuntes.

A ação *Clown* nos ambientes asilares e hospitalares representou uma ruptura da rotina institucional caracterizada por regras, interações interpessoais deficientes, bem como pela inércia. A improvisação e interação despertaram a experiência do riso que, de alguma forma, redimensionou, as sensações e sentimentos experimentados pelas pessoas.

O projeto RIR compreendeu uma atividade de transformação do ambiente através da vivência de sentimentos de alegria e aconchego e incrementou as relações interpessoais. Desta forma, toda a vivência por parte dos *Clowns* foi essencial para despertar, na prática, a importância da humanização no contexto profissional, constituindo, dessa maneira, uma atividade extracurricular de caráter singular.

REFERÊNCIAS

[ADAMS, P.](#) Humour and Love: the origination of clown therapy. **Postgraduate Medical Journal**, London, v. 78, p. 447-448, 2002.

[ARAÚJO, T. C. C. F.; GUIMARÃES, T. B.](#) Interações entre voluntários e usuários em onco-hematologia pediátrica: um estudo sobre os "palhaços-doutores". **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 3, p. 632-647, 2009.

[CAÑAMARES, J. M.](#) **Esquizofrenia**. Madrid: Síntesis, 2001.

[CIBREIROS, A. S.; OLIVEIRA, I. C. S.](#) **A comunicação escolar por intermédio dos brinquedos**: um enfoque para a assistência de enfermagem nas Unidades de Cirurgia Pediátrica. Rio de Janeiro: [s.n.], 2000.

[CRETZ, A.](#) **Clown d'hôpital**: le jeu d'être soi. Fribourg: Academic Press, 2006.

[DOUTORES DA ALEGRIA.](#) **Palhaços em hospitais**. 2003. Disponível em: <www.doutoresdaalegria.org.br/download/PesqInt_port.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2011.

[DUNN, A. J.; SWIERGIEL, A. H.; DE BEAUREPAIRE, R.](#) Cytokines as mediators of depression: what can we learn from animal studies? **Neuroscience and Biobehavioral Reviews**, Oxford, v. 29, n. 4/5, p. 891-909, 2005.

[ESPITIA, A. Z.; MARTINS, J. J.](#) Relações afetivas entre idosos institucionalizados e família: encontro e desencontros. **Arquivos Catarinenses de Medicina**, Florianópolis, v. 35, n. 1, p. 52-59, 2006.

[ESKANDARI, F.; WEBSTER, J. I.; STERNBERG, E. M.](#) Neural immune pathways and their connection to inflammatory diseases. **Arthritis Research Therapy**, v. 5, n. 6, p. 251-265, 2003.

[GOMES, C. L. \(Org.\).](#) **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

[MONTENEGRO, S. M. R.](#) **Os efeitos de um programa de fisioterapia como promotor de saúde na capacidade funcional de mulheres idosas institucionalizadas**. 2006. 80 f. Dissertação (Mestrado em Educação em Saúde). Centro de Ciências da Saúde, Universidade de Fortaleza, Fortaleza, 2007.

[OLIVEIRA, R. R. R.; OLIVEIRA, I. C. S.](#) Os doutores da alegria na unidade de internação pediátrica: experiências da equipe de enfermagem. **Escola Anna Nery**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 2, p. 230-236, 2008.

[PACE, T. W. et al.](#) Increased stress-induced inflammatory responses in male patients with major depression and increased early life stress. **The American Journal of Psychiatry**, Washington, v. 163, n. 9, p. 1630-1633. 2006.

[PAVAN, F. J.; MENEGHEL, S. N.; JUNGES, J. R.](#) Mulheres idosas enfrentando a institucionalização. **Cadernos de Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v. 24, n. 9, p. 2187-2189, 2008.



[PESTANA, L. C.; ESPÍRITO SANTO, F. H.](#) As engrenagens da saúde na terceira idade: um estudo com idosos asilados. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, São Paulo, v. 42, n. 2, p. 268-275, 2008.

[PRADO, M. M. R.](#) Descobrimo o lúdico: a vivência lúdica infantil na sociedade moderna. **Revista de Terapia Ocupacional**, São Paulo, v. 2, n. 4, p. 159-166, 1991.

[RIBEIRO, M. O.; SIGAUD, C. H. S.](#) Relacionamento e comunicação coma criança e sua família. In: SIGAUD, C. H. S.; VERÍSSIMO, M. R. (Org.). **Enfermagem pediátrica: o cuidado de enfermagem à criança e ao adolescente**. São Paulo: EPU, 1996. p. 99-111.

[SPITZER, P.](#) **Clown doctors!** Churchill Fellow. 2002. Disponível em: <www.ebility.com/articles/clowndoctors.php>. Acesso em: 20 abr. 2011.

[STERNBERG, E. M.](#) Interactions between the immune and neuroendocrine systems. **Progress in Brain Research**, Amsterdam, v. 122, p. 35-42, 2000.

[ZORRILLA, E. P. et al.](#) The relationship of depression and stressors to immunological assays: a meta-analytic review. **Brain, Behavior, and Immunity**, Orlando, v. 15, n. 3, p. 199-226, 2001.