

O Clown Visitador de crianças hospitalizadas: medicamento lúdico¹

The Visitor Clown of hospitalized children: ludic medicine

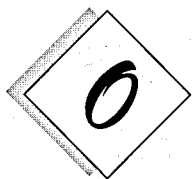
Ana Elvira Wuo²

RESUMO: *O trabalho de arte de clown com crianças hospitalizadas foi traçado de forma que atingisse o ponto que os medicamentos não estavam atingindo, a alma. O presente artigo posiciona o clown como elemento lúdico incorporado ao tratamento hospitalar. Enfocamos lazer e suas relações com a arte e técnica de clown, sentindo que entre as áreas há confluência de aspectos lúdicos, artísticos, criativos e terapêuticos na participação do paciente infantil como clown. A pesquisa empírica foi realizada no Centro Infantil de Investigações Hematológicas Dr. Domingos A. Boldrini, na cidade de Campinas-SP, com crianças portadores de câncer e doenças hematológicas, incluindo outras presenças.*

PALAVRAS-CHAVE: *Lazer, Teatro-técnica, Crianças-doenças, Lúdico.*

¹ Trabalho apresentado no Congresso Mundial de Lazer, II Encuentro Latinoamericano de Tiempo Libre y Recreation, X Encontro Nacional de Recreação e Lazer, ocorrido em São Paulo, out. 1998. Orientadora: Profa.Dra.J.Barbara Iwanowicz.

² Atriz pesquisadora, Bacharel em Artes Cênicas e Mestre em Educação Física na área de Estudos do Lazer pela Faculdade de Educação Física/UNICAMP.
E-mail: pfcifer@tca.com.br



Introdução

riso surge e instaura alegria para que um risco de vida se transforme num mapa de caminhos esperançosos para as crianças hospitalizadas. O viajante brincalhão, que passa através dos tempos, participa na construção de sonhos, alegria e esperança para comungar o seu ato e ofício em que as situações do *clown* são solucionadas pelo globo vermelho no grande espetáculo dos *fools*, subvertendo e burlando a ordem das coisas para que a criança se odorne com a arte de rir da sua própria dor. O *clown* objeto deste trabalho foi iniciado no Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas Teatrais-LUME-UNICAMP-Campinas. É um *clown* com uma forma de atuação distinta dos outros trabalhos realizados no Brasil, já que esses *clowns* trabalham parodiando situações médicas por meio de *clowns doutores*. O *clown* pessoal é o *clown* da atriz, descobridor da sua própria verdade. A atriz pesquisadora foi sujeito e objeto da pesquisa. Segundo BURNIER (1994), o *clown* não representa, ele é. Esse *clown* mostra e revela ao outro que ele também pode fazer e olhar o mundo de várias maneiras, ajudando assim a transcender a condição de uma pessoa fragilizada. Ele troca com o outro o riso pela dor.



O objetivo artístico da pesquisa “O *clown* Visitador” foi a busca da veia cômica dos pacientes infantis por meio de sua iniciação como *clown*. A escolha de analisar a arte e técnica teatral de representação de *clown* pelo prisma de lazer no tratamento de crianças hospitalizadas tem como base essencial a confluência do lúdico, a criatividade, as relações sociais, inseridas, nos interesses das áreas afins.

O *Clown*

O *Clown* se traduz por palhaço, mas as duas palavras têm origens diferentes. *Clown*, no inglês, segundo RUIZ (1987), está ligado ao termo camponês “clod”, ao rústico, à terra. Já palhaço vem do italiano “paglia” (palha), usada para revestir colchões: a primitiva roupa do palhaço era feita do mesmo tecido grosso e listrado do colchão. Outra origem é “palhaço” na língua celta, que originalmente designa um fazendeiro, um campônio, visto pelas pessoas da cidade como um indivíduo desajeitado e engraçado (MASETTI, 1998). Para FELLINI (1986), o palhaço é mais de feira e praça, o *clown* de circo e palco. Tessari³ coloca que tanto na língua comum italiana quanto na linguagem especializada do espetáculo, hoje, não existe nenhuma diferença entre a palavra palhaço e a palavra *clown*, pois as duas palavras se confluem em essências cômicas. A primeira, no entanto, é usada às vezes como insulto, significa estúpido, ridículo e exibicionista ou para indicar o cômico do circo.

O termo *clown*, que hoje se utiliza muitas vezes para denominar todos os tipos cômicos que atuam no picadeiro, parece provir da deformação da palavra inglesa “clod” (SEIBEL, 1993). Temos, dentro da literatura, do cinema, do teatro, tipos ingênuos e desajustados que vêm acompanhando nossas vidas, entre eles Charles Chaplin, Gordo e Magro, Buster Keaton, Jerry Lewis, Mazzaropi.

O trabalho do *clown* do hospital corresponde a um processo iniciático com os pacientes. A perspectiva de vida na sua iniciação e o lúdico no tratamento confluem na experiência da criança de morte e renascimento. O paciente infantil encontra o seu *clown* em situação de brincadeira, no qual transformar-se num outro é divertido com a possibilidade de estar no hospital, fazendo os espectadores rirem e se relacionando com outros *clowns*, criando números, ganhando um emprego no circo do *Clown Visitador* ou preparando-se para uma ressocialização ao terminar o tratamento.

³ TESSARI, Roberto. Professor do “Istituto di Storia dell’Arte da università di Pisa”. Carta referente às origens do *Clown* à Ana Elvira Wuo. Ripafratta-Italia, 20 giug. 1997.

O *clown* é propiciador do exercício de representar como elemento lúdico no tratamento. Ele, com sua arte, lembra, a todo momento, que existe uma energia vital que não pode ser ignorada. A brincadeira de transformação da criança em *clown* é uma experiência no momento do tratamento, a qual vai ser levada como recordação a um medicamento lúdico para o resto da vida.

Lúdico e o representar

Há um jogo de palavras que contribuem para valorizar questões levantadas em relação ao lúdico no lazer. Lazer, espaço de movimentações dos corpos vibrantes e comprometidos com um bom ser e estar, que é a coisa mais preciosa que o ser humano pode ter, as relações com o outro, permeadas pelas descobertas suscitadas num tempo pessoal. Assim poderia ser caracterizado o traço comum no tratamento das questões conceituais relacionadas ao campo das manifestações lúdicas. MARCELLINO (1997) lança questionamentos em seu livro *Pedagogia da Animação*, colocando em discussão os conceitos que envolvem o lúdico como elemento da cultura e o lazer como espaço para sua manifestação.

MARCELLINO (1997) denomina de “jogo de palavras” uma tentativa de definição do termo lúdico, em que são examinadas diversas fontes para uma tomada de posição, ou melhor, para situar o leitor frente à dificuldade de precisão em função do caráter abrangente do lúdico, enquanto manifestação.

O caráter “não-sério” apontado por HUIZINGA (1990) não implica que a brincadeira deixe de ser séria, assim como KISHIMOTO (1994) considera que quando a criança brinca, ela faz de modo bastante compenetrado. A pouca seriedade a que faz referência está mais relacionada ao cômico, ao riso, que acompanha, na maioria das vezes, o “ato lúdico” e se contrapõe ao trabalho considerado atividade séria.

Os significados e os vários termos lingüísticos em várias línguas têm significados e abrangências diferentes; está em jogo “um grande número de preconceitos e percepções emotivas condicionados à história social e individualmente. Por isso, às palavras “jogo”, “jogar”, “brincar”, “lúdico”, nas diversas línguas, nem sempre correspondem os mesmos fenômenos (BUYTENDIJK, 1977).

Aproxima-nos do termo “spielen”, palavra alemã que designa atividades lúdicas em geral (brincar, realizar jogos de salão, participar de competições esportivas, praticar jogos de azar, bem como o ato de representar um papel, seja num espetáculo ou numa situação de vida real, e ainda o ato de tocar um instrumento). Como

coloca BUYTENDIJK (1977), a palavra “spielen” pode ser usada como verbo transitivo e intransitivo. Alguém joga, ou alguma coisa joga. Acrescentando a observação de SHEUERL (1977) o fato de alguém não apenas brinca ou joga com alguma coisa, mas também pode brincar ou jogar como alguma coisa e por alguma coisa. No entanto, o termo alemão ‘spielen’ e o inglês “play” significam tanto jogo como arte ou arte de representar, tendo em comum a ação lúdica.

Existimos, logo reexistimos em outros níveis de existência: representamos a imaginação e somos imaginados, somos muitos num só e esse “imaginário” compreende as formas pelas quais a sociedade se representa a si mesma. O imaginário é socialmente construído e expressa diferentes perspectivas dos sujeitos históricos, que constituem a sociedade. Ele não é, portanto, uniforme: ele se define, antes, pela sua multiplicidade, vidas em arte, “arte em vida”.

BRUHNS (1993) faz alusão à arte teatral de representação, na qual, para a autora, o jogo seria uma via de acesso, um intermediário entre esta e a vida, argumentando COURTNEY (1993) que a essência do jogo se encontra na representação, numa relação estreita com a arte.

GADAMER (1977) escreve que a essência específica do jogo se encontra na representação e especialmente em sua relação com a arte a partir do instante em que a obra de arte se torna experiência que transforma aquele que a está fazendo “... *Só porque o jogo já é uma representação, ou auto-representação e esta última é a verdadeira essência do jogo... e da obra de arte.*” Observamos o lúdico como componente da arte de representar, acentuado nas relações sociais e na atitude pessoal de cada ator na revelação de seus atos criativos.

Relação lúdica

A nossa abordagem quanto ao elemento lúdico na arte de *clown* é que a sua manifestação está estritamente interligada ao relacionamento entre *clown* e o outro, isto é, estabelecida nas relações sociais onde o lazer é propiciador de “*um espaço para a manifestação do lúdico*” (MARCELLINO, 1997). O lazer como espaço para a manifestação do lúdico só se concretiza pelo fato de existir um envolvimento social do homem em termos de relação com essa atividade. O espaço de lazer no hospital, no entanto, pode suscitar todos os tipos de interesses humanos ao mesmo tempo: artísticos, psicológicos, terapêuticos etc. Mas não, podemos perder de vista que sempre os espaços de lazer vão ser os espaços das relações humanas. O espaço de lazer, no contexto hospitalar ou teatral, manifesta o lúdico por meio das relações sociais do *clown* com o espectador.

O *clown* é a arte da relação, do envolvimento com o outro. Essa técnica teatral é determinada e orientada pela base de relação com o público, resultando em descobertas pessoais e revelações cômicas. Na poesia de seus espaços no hospital fundem-se mais espaços vazios para que a criança os preencha com a sua alma, que invade e perpetua uma ponte para o abismo da fragilidade, a fragilidade dos sonhos e do encantamento que se forma e se transforma no desejo de ser um *clown*.

Os ambientes do hospital são permeados por um estado artístico. No exato instante em que a criança se deixa invadir pela atuação e estado da comicidade, ela está vestida com sua pele de *clown*, sorrindo, defrontando-se com a alma guerreira que vai em busca do brincar, o *clown* é aquele que possui a fragilidade de se tornar forte. Remetemo-nos a uma cena muito engraçada no filme “*O Homem Forte*”⁴ em que o personagem Paul Bergot, um soldado belga, foi mandado para a frente de batalha na Terra de Ninguém. Guerreando com o inimigo, não se dá conta do fim da munição e automaticamente pega um estilingue com o qual vai atirando com o que tem a sua frente: pedras, bolachas e cebolas. O inimigo, em seguida, atingido pelas cebolas, começa a chorar, abandonando o campo de batalha. Compreendemos o entendimento dessa luta de crianças em tratamento. Escutando ALVES (1997):

“É da beleza da poesia que nascem os guerreiros. Lutam melhor aqueles em cujos corpos moram os sonhos. Para se lutar não basta ter corpo e saber competentes: é preciso ter alma”. (p.11)

A alma geradora de sonhos é lúdica e mora no cotidiano em forma da recuperação dessas crianças hospitalizadas: “*Alma é isto, este centro afetivo que pulsa dentro do corpo, que ilumina o mundo inteiro e transfigura músculos, sangue e pensamento*” (ALVES, 1997). Alma é a outra. É contradição e aquela que nos salva, iluminando e abrindo portas de emergência. Dá-nos acalanto e a esperança de seguir enfrentando os nossos “*moinhos de vento*”, o outro lúdico.

Em relação ao lúdico, sendo o outro, nos fala OLIVEIRA (1997) que:

“no interior de um movimento contraditório que se trava na vida cotidiana, pode tanto produzir práticas e imagens reiteradoras das

⁴The Strong Man. Escrito por Frank Capra Com Harry Langdon. Filme de 1926.

relações de alienação quanto pode constituir um enigma. Quer dizer, a imprevisível redescoberta de traços obscurecidos nas relações sociais, a alegria nas coisas simples, a satisfação de vencer os desafios da vida como que consegue alçar-se numa árvore e saborear frutos no devido tempo. A vida vivida como um brinco traz universalidade e resgata raízes abaladas por toda a sorte de alienações.” (p.16)

Redefine o cotidiano dos pacientes onde o lúdico se dá através de um espaço de lazer tendo como conteúdo a relação e o jogo no picadeiro de ser ou não ser, existindo de várias formas em essências de liberdade, alegria e prazer. O universo lúdico HUIZINGA (1990) coloca como características fundamentais do jogo:

“O fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade, desvinculado da vida corrente, sem dimensões espaciais, desinteressado, sem imediatismo das necessidades e desejos, é uma função da vida.”(p.10)

A luta dessas crianças é jogo cultural em direção ao caminho lúdico, denominador de suportes consistentes em que o cotidiano de um hospital se inspira na arte para gerar o medicamento lúdico no tratamento. A criança que se prende a um relacionamento com o *clown* está povoada de estímulos em que a ludicidade cria uma saborosa maneira de cuidar de si oferecida como presente pelo outro.

As próprias crianças manifestam o lúdico; ele não existe como uma palavra isolada, ou um conceito teórico, está na própria ação física das crianças em jogo com o seu próprio *clown*. Não há ruptura entre a ação e absorção. Ele constitui-se a si próprio na desenvoltura pública do outro *clown* nascido num processo de tratamento. É tratar a alma com medicamentos sublimes e ter o privilégio de estar em arte elaborando a sua máscara cômica de revelar sentimentos, emoções, amizade, risos, sofrimentos. Acolher o outro com a surpresa do novo, da imagem que ri e que provoca sorrisos, esse é o segredo do *clownzinho* que recebe, não se sabe como, os aplausos do público, fazendo um número num espaço do corredor no hospital. Esse mistério é bom, é segredo de *clown*, tem como proposta o enigma e a incerteza. Nas

palavras de KISHIMOTO (1994) a incerteza na conduta lúdica está sempre presente:

“No jogo, nunca se tem o conhecimento prévio dos rumos da ação do jogador. A incerteza está sempre presente. A ação do jogador dependerá, sempre, de fatores internos, de motivações pessoais, bem como de estímulos externos, como a conduta de outros parceiros”. (p.5)

Momentos lúdicos podem efetivamente irromper com o outro mundo no interior do mundo vivido explica OLIVEIRA (1997), mais que isso, é possível pensá-los como portadores da surpresa, do imprevisto, do enigma e da contradição, ao menos, potencialmente, sobretudo quando esses mesmos momentos lúdicos são construídos pelas próprias pessoas que o realizam, isto é, quando a imagem lúdica não é uma figura imposta aos sujeitos através de uma programação já esquematizada anteriormente.

Esse *clown* não é simplesmente o palhacinho que coloca o nariz e brinca de cair e fazer os outros rirem, mas é permeado pela vida da criança que nesse momento está com uma condição frágil. Olhamos para essa criança, dentro de seu contexto, como capaz de se relacionar com o seu próprio *clown*, assim como é seu cotidiano, duro e sofrido. O *clown* muitas vezes vem para amparar as dores, mas, acima de tudo, com o objetivo de revelar artistas. Essa criança tem o segredo e um tesouro escondido, como revelam as palavras de BENJAMIM (1984): *“Onde crianças brincam existe um tesouro enterrado”*. Almir⁵ não podia sorrir mais e sabia que o seu *clown* poderia fazer o outro rir ao mesmo tempo que era doloroso mostrar ao outro essa sua impotência. Era generosa a sua ação, essa era uma brincadeira de *clown* que estava permeada pelo cotidiano e na condição pessoal no segredo do desejo que OLIVEIRA (1997) demonstra sendo:

“Preciosos contornos esses em que o lúdico assume feições de jogo, desencavando profundezas relegadas, trazendo à tona situações singelas, porém densas de graça, alegria, beleza, encantamento.”(p.28)

⁵Almir, com o seu *clown* pessoal “Risaldo”, em apresentação pública no corredor do hospital.

Brincar de viver

A centelha de vida encoberta por um véu no instante em que a criança recebe o diagnóstico pode ser desvelada com os espaços de lazer, a brincadeira no picadeiro, instituindo o lúdico, a arte envolvida pela relação social entre atadores nos espaços poéticos de cada ser, que se deixam penetrar pelo seu próprio *clown*, burlando a si mesmos, invertendo e revertendo papéis de dominador-dominado. O participante traz para si a sua forma disforme que entra na órbita do mundo permissivo, o lúdico está no ato potente de cada ser, manifesto, revelado para a criatura exposta a fragilidades. O clown é a fragilidade do homem, é a vida por um triz, o mundo vestido no avesso, o reverso de nossa própria alma que atua nos corpos daqueles que têm afinidade e cumplicidade com a inocência e a pureza cômica da existência, a forma da deformidade de um nariz vermelho que passeia pelas linhas de fuga nonsense, a contradição.

A criança brinca de tudo, brinca de *clown*, como brinca com todas as coisas. Nesse contexto com e junto da própria doença, ela se transporta, ela é criança, e ninguém melhor que OLIVEIRA (1986) para observar que (não apenas elas, mas principalmente elas) não se contentam e tampouco se resignam com o engodo empirista dos significados óbvios e visíveis. Com uma sensibilidade que não conhece mordanças, percebem as crianças que a descoberta do real requer uma viagem que vai muito além das aparências, perpassando práticas sociais como muitas de suas interpretações. O mundo é uma grande brincadeira sem fim. Na observação de OLIVEIRA (1986) nada escapa à curiosidade infantil... as cores do arco-íris, o mover-se das coisas, a queda das folhas, o perfume das flores, o ardor do fogo, o correr da água, a areia convidativa, o sopro do vento, as nuvens vagando, o brilho do sol, o céu farto de estrelas, as formas da Lua. Remetemo-nos a KISHIMOTO (1994) que nos coloca que o importante é o processo em si de brincar que a criança impõe e quando ela brinca, não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física.

Deve ser por isso que o mundo do circo precisa do *clown*, o brincalhão, essa figura em andrajos, desajeitada e feliz, que desperta aplausos e simpatia, sempre causou profunda emoção em Fellini e para muitas crianças. Na verdade, é a continuação para toda a vida de uma imensa brincadeira: brincar de “ser” no picadeiro. E, ao ver, pela primeira vez, um *clown*: *“Poder tocá-lo, ser ele! Não há dúvida de que haja sido justamente o primeiro embaixador de uma vocação inequívoca”* é o que diz FELLINI (1986), quando levou consigo à

sua profissão o *clown* Pierino, a aparição do primeiro *clown* visto por ele, o qual motivou o universo verossímil nos seus filmes. É o que toca nossa vida e muitas outras para ter na relação vivida com o outro um tipo de afeto lúdico, que poderá mover todos os aspectos de nossa esperança e atitude de transformar o mundo com boa vontade e humor nos tempos de decisões difíceis, o risco de vida no tratamento de pacientes infantis.

A existência pede um espaço para estes sonhos: o brincar, brincadeira, brinquedos, viver de brincar a vida como um brinco, deixar-se invadir... A menos que você se torne uma criança, jamais entrará no reino dos *clowns*. Deixem entrar os *clowns*...

Referências Bibliográficas

- ALVES, R. prefácio. In: MARCELLINO, N. C. *Pedagogia da animação*. 2. ed. Campinas: Papirus, 1997, p.10-11.
- BENJAMIN, W. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984.
- BRUHNS, H. T. *Corpo parceiro e corpo adversário*. Campinas: Papirus, 1993.
- BURNIER, L. O. *A arte de ator: da técnica à representação elaboração, codificação e sistematização de ações físicas e vocais para o ator*. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica, 1994. 340 p. (Tese, Doutorado em Cultura e Semiótica).
- BUYTENDIJK, U. F. J. J. *O jogo humano*. In: GADAMER, H. G. e VOGLER, P. (Org). *O homem e sua existência biológica, social e cultural*. São Paulo: Epu./Edusp, 1977. v.4 (Nova Antropologia).
- COURTNEY, R. *Jogo, teatro e pensamento*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- FELLINI, F. *Fellini por Fellini*. 3. ed. Trad. José Antonio Pinheiro Machado, Paulo Hecker Filho e Zilá Bernd. Porto Alegre: L&PM, 1986.
- GADAMER, H. G. *O homem e sua existência biológica, social e cultural*. ____, P. Vogler (Org.). São Paulo: Epu./Edusp, 1977. v.4. (Nova Antropologia).
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1990.

- KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.
- MARCELLINO, N. C. *Pedagogia da animação*. 2.ed. Campinas: Papirus, 1997.
- MASETTI, M. *Soluções de palhaços*. Transformações na realidade hospitalar. São Paulo: Palas Athena, 1998.
- OLIVEIRA, P. S. O lúdico na vida cotidiana. In: BRUHNS, H. T. (Org). *Introdução aos Estudos do Lazer*. Campinas: Editora da UNICAMP, 1997. p.11-32.
- _____. A criação do imaginário nos brinquedos infantis. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Florianópolis v.12 (1, 2, 3) 1986.
- RUIZ, R. *Hoje tem espetáculo?* As origens do circo no Brasil. Rio de Janeiro: Inacen/Minc, 1987.
- SEIBEL, B. *História do circo*. Buenos Aires: Ediciones del Sol, 1993.
- SHEUERL, H. O jogo humano. In: GADAMER, H. G., VOGLER, P (Orgs.). *O homem sua existência biológica, social e cultural*. São Paulo. Epu/Edusp, 1977. Vol.4 (Nova Antropologia).
- TESSARI, R. Instituto di storia dell'Arte da università di Pisa. Carta à Ana Elvira Wuo. Ripafratta-Italia: 20 giug. 1997.
- WUO, A. E. *O clown visitador no tratamento de crianças hospitalizadas*. Campinas: Faculdade de Educação Física da UNICAMP, 1999. 206p. (Dissertação, Mestrado em Educação Física).

ABSTRACT: *The clown artwork with children was elaborated in a way that it would reach the point the medicines weren't reaching, the soul. The article poses the clown like ludic element within the treatment. We focus leisure and its relationship with the clown art, believing that in these two areas there is confluence between of ludic, artistic, creative and therapeutical aspects. The empiric research was made in the Children's Center Hematological Investigations Dr.Domingos A.Boldrini, Campinas-SP, with the children who have cancer and hematological illnesses, including other presences.*

KEY-WORDS: *Leisure, Technical-theatre, Illness-children, Ludic.*