

**AUTORIA DE CRIAR HISTÓRIAS E ARTETERPIA: O JOGO E A ARTE
E SUAS POSSIBILIDADES EDUCACIONAIS, TERAPÊUTICAS E PSICOTERÁPICAS**
Ana Luisa Baptista

Resumo:

O presente artigo visa mostrar como esta ferramenta que integra diferentes expressões artísticas – a criação de histórias – analisadas sob a ótica da Psicologia Junguiana e da Análise Psico-Orgânica de *Paul Boyesen*, pode ser um instrumento valioso para o arteterapeuta.

Abstract:

This article aims to show how this tool that integrates different artistic expressions of creating stories, analyzed from the perspective of Jungian Psychology and Psycho-Analysis Organic Paul Boyesen, can be a valuable tool for the art therapist.

Resumen:

Este artículo pretende mostrar cómo esta herramienta que integra diferentes expresiones artísticas de las historias de la creación, analizado desde la perspectiva de la Psicología de Jung y el Análisis Psico Orgánica de Paul Boyesen, puede ser una herramienta valiosa para el terapeuta de arte.

A medida que continuarmos a buscar meios para nos curar,
uns aos outros e ao planeta Terra,
as histórias e os contadores de histórias continuarão a existir...
O fluxo de imagens de uma história é terapêutico
da mesma forma que escutar o barulho do mar ou contemplar o nascer do sol...
Por meio da narração de histórias, você pode reconhecer sua verdadeira história.
(Charles Simpkinson e Annie Simpkinson)

Assumindo e respeitando nossas verdadeiras histórias,
desenvolvemos um senso de identidade, de auto estima e de autoridade própria.
(Bruchac)

O Jogo Autoria de Criar Histórias é uma criação conjunta de *Sônia Rodrigues* e *Maurício Mota* e tem por base o Role-Playing Game, conhecido como RPG, cuja tradução é "*jogo de interpretação de personagens*".

Os RPGs têm por base a criação coletiva, a colaboração e a socialização. Não são jogos competitivos. Os participantes unem-se em um único time que se aventura como um grupo. Raramente tem ganhadores ou perdedores. Isso o torna fundamentalmente diferente de outros jogos de tabuleiro, de cartas, esportes, ou qualquer outro tipo de jogo.

No jogo os jogadores assumem os papéis de personagens por eles criados e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo acontece de acordo com um sistema de regras predeterminado, mas que possibilita aos jogadores improvisar livremente, modificando os rumos da história inicial, visto que as escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar. Assim, os RPGs alimentam a imaginação, sem limitar o comportamento do jogador a um enredo específico.

O primeiro RPG surge em 1974. Era um jogo extremamente simples comparado aos Jogos de Interpretação da atualidade e sua origem foi influenciada por jogos de guerra/estratégia.

O Jogo Autoria de Criar Histórias surge em 1997, baseado na tese de doutorado sobre Roleplaying Game, defendida por Sonia Rodrigues. O jogo tem uma metodologia própria, focando a produção textual, favorecendo o desenvolvimento do raciocínio lógico, a organização do pensamento e estimulando a expressão escrita. *“O jogo fortalece o texto dissertativo, pois sua estrutura é composta pelos sete lugares da base do pensamento, que são os pronomes (usados na retórica clássica): “quem”, “quando”, “que”, “como”, “onde”, “por que” e “para que”. Quando eles começam a responder essas perguntas, sem perceber, surge o texto”* (RODRIGUES, s/ data).

Sua metodologia *“... consiste em facilitar, em desvendar, em revelar para as pessoas os caminhos para se tornarem autoras, sujeitos do próprio pensamento”* (RODRIGUES, s/ data).

O jogo fundamenta-se nos estudos de Joseph Campbell sobre a trajetória do herói, integrado a pesquisa do RPG e a teoria da narrativa de textos. É um método para criação histórias, composto de cartas e tabuleiro, onde cada pedaço tem que é necessário para se construir uma história. As cartas apresentam sugestões de histórias, perguntas sobre enredo, personagens e rumos que estimulam a criação livre. Suas regras são simples e de fácil compreensão.

Fui apresentada ao jogo Autoria de Criar Histórias no início de 2005. Nesta época integrava uma equipe multiprofissional de Apoio Psicossocial a Crianças e Adolescentes Portadores de Neoplasia, prestando um serviço voluntário de Arteterapia a uma Casa de Apoio para Crianças e Adolescentes com Câncer, situada no Rio de Janeiro. Este espaço recebia crianças e adolescentes de diferentes municípios do RJ e outros estados do Brasil. Estes ficavam ali hospedados durante o tempo necessário para o tratamento ambulatorial. Esse tempo variava de alguns dias a vários anos.

A equipe de arteterapeutas formados ou em formação pelo Incorpora-te: Espaço Terapêutico Corpo e Artes - trabalhava com as crianças, os adolescentes e seus familiares com atendimentos arteterapêuticos individuais e em grupos com projetos diferenciados.

Buscávamos, naquele momento, um meio de criar uma identidade comum aos adolescentes hospedados na Casa, cuja única referência que os unia naquele espaço, era a doença: ter câncer.

Quando entrei em contato com o jogo vislumbrei uma possibilidade lúdica de unir os adolescentes hospedados para refletir e trocar sobre questões comuns que perpassam o cotidiano do adolecer com câncer e da vivência em uma Casa de Apoio.

Estudando seus desdobramentos, percebi, num primeiro tempo, que os diferentes canais expressivos poderiam amplificar a história criada, favorecendo o mergulho no universo imaginário dos jogadores, pois na construção de história há vários aspectos que revelam a dinâmica psíquica.

Nascia aqui o projeto originalmente nominado como Autorial de Criar Histórias e Arteterapia: o Jogo e a Arte no Adolescer com Câncer, que expandindo sua área de atuação passou a ser chamado, apenas de Autorial de Criar Histórias e Arteterapia.

Ao expandirmos as possibilidades de exploração da história com a criação de cenários, trilhas sonoras, materialização de personagens, encenações, ampliamos a possibilidade de exploração do universo imaginário e simbólico por meio da expressão, trazendo a subjetividade dos sentimentos, a partir das situações criadas, que podem ser resignificadas. Possibilita-se a emersão de novos sentidos para todos os participantes.

Estabeleceu-se, assim, a articulação com a Análise Psico-Orgânica através da Tríade SES: Sentimento, Expressão e Situação, de Paul Boyesen (1999), que define: a Situação como a interpretação que o sujeito faz do mundo externo, ou seja, como ele internaliza a experiência; o Sentimento que é totalmente subjetivo, revelando onde a experiência nos toca e a Expressão que fala da manifestação da elaboração do que foi vivido, trazendo um novo sentido para a experiência.

Primeiramente podemos pensar no tema e na dinâmica de sua escolha, facilitada pela carta sorteada. O tema envolve o grupo, trazendo uma referência única sobre a qual todos podem pensar juntos. Ele pode ser aceito ou rejeitado pelo grupo que pode sortear uma nova carta.

As temáticas das histórias remetem-se aos Ciclos Arquetípicos de Jung (BYINGTON, 1987) e ao Círculo Psico-Orgânico de Paul Boyesen (1976). A forma que com que o tema é tratado, sua aceitação ou recusa, configura uma dinâmica arquetípica, situando o grupo em um determinado ponto do Círculo Psico-Orgânico.

No desenrolar da história, o grupo fixa-se neste ponto ou caminha rumo a outros, que apontam para um movimento energético de progressão ou regressão. Acompanhar o grupo na continuidade de uma mesma história ou na mudança para criação de outras, permite perceber a evolução ou a involução dos movimentos psíquicos e a elaboração dos conteúdos emergentes durante o processo arteterapêutico.

Os personagens criados funcionam como o condutor da história. São veículos que dão espaço para que a expressão pessoal possa se expandir. O sujeito fala de si através deles e, com isso, revela sua vivência interna. Na medida em que se materializam seja através da construção com diferentes materiais, da caracterização ou da escolha de bonecos, explora-se sua forma de ser, pensar e sentir, bem como sua maneira de se colocar em interação. Os personagens vestem a roupagem dos conteúdos psíquicos de quem os cria. Suas escolhas apontam caminhos através de suas atitudes a cada etapa da história, trazendo mudanças no rumo e no contexto desta. Evidencia-se para o grupo que ações trazem conseqüências, configurando-se um espaço propício para a reflexão sobre o sentido das leis e das transgressões para cada jogador.

Surge, então, um grande tema dentro do tema. Como cada um lida com os limites, com as leis? Em que se apóia quando as transgride? Essa temática parece atravessar os grupos em geral, principalmente na fase da adolescência. Emergem discussões sobre as conseqüências e a reflexão de que a atitude de um personagem atinge outros personagens, podendo mudar os rumos da história e gera necessidade de novas ações.

A compreensão da forma como a Lei é transmitida nas Dinâmicas Arquetípicas Patriarcais e Matriarcais, aliada a visão dos diferentes tipos de Leis da Análise Psico-Orgânica (espirituais, orgânicas, físicas, pessoais, familiares, humanas, sociais, legais), sua internalização e a visão de que o sujeito se apóia em uma determinada lei para poder transgredir uma outra, configuram-se num importante referencial de base para intervenções por parte do terapeuta (BOYESEN, 2003).

A Dinâmica do Herói sempre constela-se, uma vez que “... o modelo do herói representa um arquétipo que está presente na psique de todos os homens de qualquer local ou época. A linha teórica da Psicologia Analítica de Jung define então o mito de herói como uma imagem arquetípica e universal” (LEITE, apud BAPTISTA, p. 15).

Presente nas mais diversas narrativas mitológicas, o herói ou heroína agem de maneira específica constituindo uma tentativa inconsciente de criar um modelo de Ego ideal, em harmonia com as exigências da Psique. Enquanto imagem arquetípica o Herói representa o Ego. Suas ações gerenciam o movimento da Energia Psíquica e articula-se Self, estabelecendo comunicações entre as diferentes instâncias da Psique.

O herói tem, em geral, sua filiação marcada por um de seus progenitores ser um deus e o outro um humano. Coloca-se, assim, numa categoria intermediária entre o humano – corpo físico no qual é encarnado – e o divino – onde estão seus ideais e aspirações. Simboliza “uma ponte entre a consciência limitada e mortal e o inconsciente ilimitado e imortal” (PIRES, 1996, p. 10).

Por sua natureza humana, ao contrário dos deuses que são e continuarão sempre a ser eternamente o que foram, o herói traz em si a possibilidade de evolução.

Enquanto trajetória mítica, o herói tem um nascimento complicado por conta de uma dupla maternidade ou paternidade. Conta, muitas vezes, com pais e mães adotivos, que poderão ser benévolos ou malévolos. Em geral, seu nascimento é precedido por dificuldades diversas.

Passa, então, por um rito iniciático. Este pode ser tanto a convivência com um educador sábio que o ensina a lidar com as artes do espírito e do combate, como a passagem por uma série de provas e práticas, que visam seu aperfeiçoamento espiritual.

Segundo **Brandão** (1991), herói é aquele que “nasceu para servir”¹. Sua trajetória é marcada pela tríade “separação-iniciação-retorno” (CAMPBELL, 1995). O herói sempre retorna a sua comunidade original, servindo-a ou defendendo-a de perigos.

¹ A palavra herói vem do grego Héros, cujo a raiz indo-européia remota ao significado de verbos que em português resultaram em: servir defender, conservar, velar.

A jornada heróica começa com um chamado que se apresenta quando os padrões tradicionais e emocionais já não são mais adequados e o sujeito está próximo a passar para um novo limiar. Uma vez ouvido, este pode aceitá-lo ou recusá-lo.

Psiquicamente, recusar o chamado é acomodar-se ao mundo conhecido, ou seja, fixar-se a antigos padrões rígidos, dos quais não se consegue libertar. Aceitá-lo é dar início a um mergulho profundo em si mesmo, confrontando-se com a Sombra.

Na medida em que o chamado é incondicionalmente aceito, surge o auxílio sobrenatural, encontrando o Herói com uma figura protetora. Esta fornece subsídios para o enfrentamento e proteção contra as forças titânicas com as quais o Herói irá se deparar.

Por não ter a clara noção do *métron*, da justa medida entre o humano e o divino, o herói acaba por cair na *hýbris*: busca equiparar-se aos deuses. A este impulso de transcendência e superação, acompanham-se motivações ambiciosas. A resposta dos deuses é a *némesis*, a vingança divina. O que se segue é a *ate*, a loucura, a cegueira da razão, que culmina com o destino trágico: a morte do herói. As *Lites*, as preces, nada fazem para interferir, visto que mesmo quando sua ajuda é solicitada, já é tarde demais.

Cair na *hýbris* equivale, psiquicamente, ao que **Jung** chama de Inflação do Ego (**SAMUELS**, 1988). O sujeito pensa ser o que não é, identificando-se com a imagem de Deus e impedindo que o Processo de Individuação prossiga, visto que não há mais diferenciação.

Nas Dinâmicas Arquetípicas, o Herói, embora presente desde a concepção do ser humano, constela-se com mais força na entrada da adolescência, permanecendo até o início da vida adulta, podendo ser acionado a cada vez que nos deparamos com algo novo.

No Círculo Psico-Orgânico este localiza-se na passagem da Identidade Orgânica para a Força (saída da Dinâmica Matriarcal e entrada no Patriarcado), a passagem do Conceito para a Expressão (saída do Patriarcado para a entrada na Alteridade).

A forma como cada um conta a história e as atitudes do Herói também revelam a natureza introvertida ou extrovertida do autor, bem como a facilidade/dificuldade de se relacionar com cada uma das funções psíquicas. Isso aponta para sua Tipologia Psicológica de **Jung** (1921), bem como os lugares mais e menos habitados do Círculo Psico-Energético de **Fraisse** (1997).

No Jogo pode-se perceber o personagem de cada um como sendo o Herói da história. Isso possibilita ao terapeuta tantas leituras simbólicas e interpretações quanto são os personagens. É importante estar atento ao movimento de cada um no grupo. Quando se identifica o Herói numa história, os demais personagens se posicionam frente a ele (Ego), ganhando representações simbólicas que favorecem seu crescimento ou trazendo obstáculos que precisam ser superados para a evolução pessoal. Ao definir o Herói na história todos os demais personagens e elementos são visualizado como partes sombrias e luminosas da Psique deste Herói.

As intervenções e devoluções dadas a cada participante vai, então, variar de acordo com a leitura simbólica realizada a partir do seu personagem como sendo o herói da história, bem como o aspecto que este personagem assume frente ao outro.

A integração do Jogo à Arteterapia torna-o tridimensional e traz mobilidade. Desta forma os personagens ganham forma, movimento e expressão; os lugares onde a história se passa se transformam em cenários; a sonoplastia e o fundo musical embalam as cenas.

O grupo passa a interagir através de sons, formas, cores, movimentos, palavras.

A diversidade de materiais e técnicas artísticas utilizadas na Arteterapia facilita a comunicação e o mergulho na temática emergente. Possibilita a exploração da história por meio de diferentes instrumentos. Isso não só favorece identificações e projeções, como facilita as articulações entre o material emergente no jogo e a própria vida: percepções, escolhas, ações - dando ao terapeuta a possibilidade de explorar novos materiais sobre a temática escolhida, revelando outras facetas da personalidade e a história pessoal de cada participante.

O terapeuta pode intervir a qualquer tempo de acordo com o objetivo do trabalho, para marcar a mudança no rumo da história, sinalizar a opção de escolha, apoiar a continuidade, mostrar saídas não percebidas, possibilitar a expressão dos sentimentos presentes e do não dito, correlacionar o conteúdo emergente com a vivência cotidiana etc.

A multiplicidade de significados abre um amplo leque de reflexões que vão sendo elaboradas no decorrer do jogo e após sua finalização. O sentido pode vir de imediato ou chegar ao longo de muitos dias, uma vez que a identificação vai da criação coletiva para a personalidade do sujeito.

Ao finalizar o trabalho, que pode durar uma única sessão ou várias, lê-se a história, registrada pelo próprio terapeuta ou por um co-terapeuta. Observa-se junto com o grupo como a história começou, evoluiu e seu desfecho.

Pede-se que cada um expresse o que ficou do que foi vivenciado, observando os sentidos emergentes. Pode-se ou não dar ao grupo uma devolução do que foi observado, criar estratégias de continuidade com aquela temática ou encerrar o trabalho com aquela história.

AUTORIA DE CRIAR HISTÓRIAS E ARTETERAPIA NO ADOLESCER COM CÂNCER

O Projeto Autoria de Criar Histórias e Arteterapia: o Jogo e a Arte no Adolescer com Câncer, foi implantado numa casa de apoio a crianças e adolescentes portadores de neoplasias diversas. O Projeto aconteceu semanalmente, em dinâmica de Oficinas Arteterapêuticas, com duração de uma hora e trinta a duas horas, de agosto de 2005 a março de 2008.

Os resultados aqui expostos referem-se, portanto, há dois anos e sete meses de trabalho. Neste período foram atendidos pelo menos uma vez pelo Projeto 104 adolescentes/pré-adolescentes,

perfazendo um total de 246 atendimentos em grupos e 82 atendimentos individuais, através da integração Autoria de Criar Histórias /Arteterapia.

O projeto, inicialmente, possibilitou a reunião dos adolescentes, que era difícil anteriormente, dada a falta de uma referência saudável em comum, como exposto acima. Os adolescentes tiveram a oportunidade de descobrir suas afinidades e diferenças, podendo, juntos, refletir sobre questões que permeiam o universo do adolescer com câncer.

Observou-se haver uma grande diferença entre a forma como temáticas eram abordadas pelos pré-adolescentes e pelos adolescentes. No primeiro caso o cotidiano e o concreto se faziam presente; no segundo, as histórias se passavam praticamente na fantasia.

Como resultado primeiro deste trabalho observou-se a intensificação dos vínculos e a troca entre os adolescentes intermediada pelo jogo. A construção dos vínculos afetivos que se iniciaram nos atendimentos o extrapolaram, na medida em que o jogo favorecia a identificação de interesses e necessidades comuns.

A postura que cada um assumia no enfrentamento da doença e os recursos internos disponíveis para lidar com as múltiplas perdas reais e simbólicas que esta exige, tornou-se evidente. Na criação e materialização das histórias, acompanhadas semanalmente, os momentos de medo, dificuldade e angústia, transpareciam.

Uma marca deste grupo foi a grande dificuldade em imaginar o próprio futuro. É como se diante da proximidade da possibilidade da morte física todos paralisassem. Vivia-se no presente como se não houvesse futuro. Ora essa estratégia facilitava bastante atravessar as muitas situações limites. Ora era extremamente aprisionante, pois se não há um amanhã, pra que construir o hoje? Essa questão pôde ser ludicamente explorada, estando intimamente ligada aos recursos de cada um para atravessar ou não a doença. Quando um dos adolescentes entrava num período terminal esta possibilidade se findava para ele e também para os grupos atendidos por um bom tempo, mesmo sem a consciência da terminalidade do colega.

A forma como a Casa de Apoio era compreendida por estes adolescentes foi uma temática que reincidiu inúmeras vezes. Devido ao fato da Casa propiciar múltiplas atividades para os próprios adolescentes e suas mães ou acompanhantes, inclusive no que se refere à capacitação profissional, esta era vista como uma possibilidade de ascensão social da família e de si mesmo no caso de sobrevivência. Alguns puderam nomear essa questão como um ganho secundário da doença.

Ainda sobre a Casa de Apoio muitos percebiam como excessivo o que recebiam, comparando a realidade vivenciada por sua família, apontando algumas coisas como desnecessárias.

As problemáticas cotidianas que emergem numa casa de apoio, onde há necessidade de se compartilhar espaços, também foi ponto de reflexão. Muitas histórias problematizavam as situações do dia a dia, bem como mostravam as dinâmicas de aproximação e rejeição entre eles.

As crenças e valores foram temas emergentes, pois as ações dos personagens traziam questionamentos sobre as escolhas de cada um.

Outras temáticas significativas que reincidiram durante este tempo de trabalho foram: a competição, a rivalidade e o companheirismo na relação de irmandade que se estabelece entre amigos e irmãos; o sujeito no lugar de objeto no sentido da não possibilidade de escolha e na necessidade de atender a expectativa do outro sobre a sua pessoa; a violência doméstica e social; a amizade; o reencontro de pessoas queridas; a dor frente à separação; a doença física; o ambiente hospitalar; a relação com os médicos e cuidadores; a morte real e simbólica; as sequelas da doença física e suas consequências; o impacto que a doença trouxe para si, amigos e familiares; a preocupação com o futuro das pessoas próximas frente a sua morte; a estima por si próprio; a dificuldade de reconhecer potenciais positivos em si mesmo, principalmente se a doença os levou a perdê-los ou os impede de utilizá-los; o abandono; o apaixonamento; a sexualidade e a sedução; o desejo da cura; o enfrentamento/confronto com a autoridade; o uso do poder em suas múltiplas formas, acompanhado de sentimentos de impotência/onipotência; o destino; a vivência do inesperado; a saudade, os medos; a raiva.

O Projeto Autoria de Criar Histórias e Arteterapia: o Jogo e a Arte no Adolescer com Câncer recebeu o prêmio de melhor Pôster na Categoria Contribuições à Prática da Psico-Oncologia no IX Congresso Brasileiro de Psico-Oncologia e II Encontro Internacional de Psico-Oncologia e Cuidados Paliativos, realizados em São Paulo, no ano de 2006.

AUTORIA DE CRIAR HISTÓRIAS E ARTETERAPIA NA PRÁTICA: EXEMPLO DE UM ATENDIMENTO

O presente trabalho mostra os momentos-chaves da dinâmica de um atendimento realizado a um grupo de adolescentes por duas terapeutas expressivas.

Participantes: Z (sexo feminino, 15 a.), M (sexo masculino, 15 a.), L (sexo feminino, 16 a.), J (sexo feminino 14 a.), V (sexo feminino, 14 a.), H (sexo feminino, 17 a.).

Uma das terapeutas ficou aguardando no espaço, enquanto a outra foi até os quartos.

L e **M** foram os primeiros a chegar. Quando as terapeutas comentaram que iriam chamar os outros adolescentes ele se animaram e disseram que eles ajudariam a chamá-los.

L e **M** trouxeram **V**, **Z** e **J**. Após uma breve explicação a respeito do Jogo Autoria de Criar Histórias para os que ainda não conheciam, **V** se levantou e disse que preferia assistir TV (novela *Malhação*), porque não estava com vontade de fazer aquela atividade. Ela se despediu e saiu.

Inicialmente, travou-se uma discussão sobre quem sortearia a Carta da História. Propôs-se que cada um puxasse uma carta e a partir dos temas escolhessem uma para criar a história.



Os temas sorteados foram:

- . Homem fica doente e se aventura em terra estranha para descobrir a cura;
- . Pessoa morre por engano e tem direito a voltar a vida;
- . Homem torna-se amigo do sujeito que precisará matar
- . Ser fantástico se apaixona por mortal.

Como nenhum tema agradou, sugeriu-se que eles pensassem em temas que gostariam de trabalhar.

Todos acharam esta tarefa muito difícil.

Por fim, **M** sugeriu um tema que foi aceito por todos: “*O mundo vai acabar em 7 dias se não se juntarem as duas*

pedras mais poderosas”.

Neste momento chegou **H**, nova na casa e que nunca havia participado de nenhum trabalho nem conhecia as terapeutas para integrar o grupo. As terapeutas a introduziram no grupo, pedindo para cada um falar seu nome. Depois solicitaram ajuda para explicar o jogo.

J e **M** ocuparam-se de dar todas as explicações para ela como seria o jogo e esta, muito timidamente aceitou participar.

TEMA (sugerido por um dos participantes):

O mundo vai acabar em 7 dias se não se juntarem as duas pedras mais poderosas

ENREDO:

As cartas referentes ao enredo foram sorteadas da seguinte forma:

L: Época/Problema – Idade Média/ As pessoas escondem quem elas realmente são.

M: Lugar – Desconhecido. Algum espaço do mundo que ninguém nunca foi.

H: Cenários - Florestas e Bosques

J: Problemas – monstros que perseguem os personagens e o encantamento da floresta que tem lugares sinistros.

Z: Objetivo: encontrar e juntar as duas pedras preciosas (sugerido pela própria adolescente).

A carta em que um jogador escolhe os personagens que fazem parte da história e o título, foram deixadas de fora neste dia. Como grande parte do grupo já conhecia o jogo, houve uma

solicitação para que cada um pudesse escolher o seu personagem. Já a referente ao título, foi retirada propositalmente pelas terapeutas para poder ser trabalhado ao final da história.

PERSONAGENS (cartas sorteadas referentes à descrição dos personagens).

L: “*Vinicius, tem 16 anos, sendo magro e alto. Seus olhos chamam a atenção por serem azuis. Ele não possui mania nem medo. Ele não tem fraqueza e o seu objetivo na história é juntar as duas pedras para o mundo não acabar. O que ele faz melhor do que ninguém é jogar bola*”.

M: “*Bianca. Ela tem 53 anos, sendo “gorda” e “nanica”. O que chama a atenção na sua aparência física é a gordura. Ela tem mania de comer carne sangrando. Sua fraqueza é o segredo dela. Seu objetivo na história é juntar as duas pedras, ficar magra e diminuir a idade dela. O que ela faz melhor do que ninguém é comer*”.

Z: “*Gustavo. Ele tem 24 anos, sendo magro e alto. Ele tem mania de não gostar de tomar banho. O que chama a atenção na aparência física dele são os músculos. Ele tem mania de roer a unha do pé. Sua fraqueza é a dor de dente que deixa ele nervoso. Seu objetivo na história é pegar as pedras para se casar. O que ele faz melhor do que ninguém é lutar*”.

J: “*Uanderson. Ele tem 20 anos, sendo magro e alto. Ele chama a atenção por ser muito malhado. Ele não tem mania nem medo e também nenhuma fraqueza. Seu objetivo na história é achar as duas pedras para ser feliz. Ele nada melhor do que ninguém*”.

H: “*Luana, tem 22 anos e tem um corpo normal. A personagem é alta e o que chama a atenção na sua aparência física é o cabelo, porque ela o corta e não o deixa crescer. Ela tem medo de não ir mais para casa e ela tem dores nas costas que a deixam fraca. Seu objetivo na história é juntar as duas pedras para ter força. O que ela faz melhor do que ninguém é jogar queimado*”.

Após a descrição dos personagens, foi disponibilizado ao grupo uma caixa com miniaturas diversas para que escolhessem uma para representar o seu personagem.

Z: pegou um cavaleiro.

M: pegou uma boneca amarela gordinha.

H: pegou uma boneca loira de cabelo curto.

L: pegou um boneco playmobil com maleta e chapéu de médico.

J: ficou um bom tempo mexendo na caixa de miniaturas sem conseguir decidir qual boneco representaria o seu personagem. Por fim, ele decidiu pegar um monstro de 3 cabeças e um dragão.



Disse que seu personagem continuava sendo o mesmo só que tinha três cabeças. O grupo achou engraçado, mas aceitou.

Acordou-se que outros personagens poderiam ser trazidos ao longo da história, de acordo com a demanda de cada um ao contá-la.

Por fim, sorteou-se as cartas referentes às etapas da história.

L deu início à história dizendo: *“Cinco amigos viajam para conseguir encontrar as duas pedras mais poderosas. Quatro amigos não sabiam que Bianca tinha uma das pedras mais poderosas. Chegando no lugar para poder encontrar as pedras, encontraram duas, mas não eram as mais poderosas.”*

Como **L** também retirou a **carta Obstáculo**, disse querer colocá-la neste momento e o grupo consentiu: *“As duas pedras estavam dentro de um buraco e tinha uma aranha por cima. Eles também não sabiam que eram observados por um monstruoso dragão verde que estava invisível”.*

De repente, sem nenhum motivo aparente, **H** se levantou e disse que não estava com vontade de participar, deixando a sala. **J** ficou bastante irritado, dizendo que a saída dela ia atrapalhar tudo. **Z** ficou penalizada, dizendo que não é fácil *“chegar do nada”* num grupo estranho e que ele tinha que compreender. **M**, então, colocou que dava para jogar sem ela.

As terapeutas colocaram que, de fato, **H** estava chegando e iria precisar de um tempo para conhecer a Casa e a eles. Com certeza se ela permanecesse na Casa poderia vir a um outro atendimento. Foi solicitado, então, ao grupo que pensasse o que fazer com o personagem e a carta da etapa (Auxílio) que estava com ela.

O grupo decidiu que o personagem dela tinha morrido antes mesmo de aparecer na história, e deixaram-o deitado no chão. Com relação à carta tema, **J** ficou também com esta parte da história. Optou-se por não aprofundar com **H** e o grupo o motivo de sua saída pelo fato das terapeutas nada saberem de sua história nem haver qualquer vínculo com o grupo.

M retirou a **carta Perda** e continuou: *“Vinicius também tinha uma pedra na maleta, mas a perdeu. Na verdade o dragão verde queria ser o único dono do mundo e a roubou sem que ninguém percebesse.”*

Bianca sabia que Vinicius e ela tinham a pedra. Ela acabou contando para os quatro. Eles ficaram com muita raiva porque Bianca sabia e não quis contar. Então, se separaram dela. O



dragão voou para bem longe e escondeu a pedra que ele roubou. Queria arquitetar um plano para roubar a outra pedra que estava com a Bianca”.

Uma das terapeutas pediu para congelar a história por um momento e perguntou a **M** qual o sentimento de Bianca quando todos foram embora.

M pensou um pouco e disse que achava que eles tinham se sentido traído, mas que não era sua intenção e que ele tinha a intenção de fazê-la recuperar a amizade deles. E deu continuidade dizendo que: *“Em seguida todos decidiram se separar para procurar a pedra”.*

J que tirara as cartas **Divisão** e **Auxílio** prosseguiu: *“UAnderson decidiu ir se encontrar com um mago e aí eles ficaram conversando sobre a pedra. O mago queria algo em troca da pedra para dar informações sobre ela. Enquanto isso, Gustavo está perto de uma menina*



*encantada que está dentro de um caixão e Bianca está indo em direção à pedra boa, porque ela tinha poderes e ela enfrentou dois monstros que surgiram. Então, UAnderson oferece uma coisa para o mago para ele colocar a pedra num lugar que a Bianca não saiba (**J** dá para o mago um cavalo azul).*

Vinicius estava indo em direção às outras pedras. Bianca não sabia que a pedra estava com UAnderson”.

Houve um questionamento aqui por parte de **M** pelo fato do auxílio vir só para o personagem de **J** e não para a história. **Z** o apoiou. Uma das terapeutas disse que **J** poderia decidir manter ou modificar. Ele optou por manter.

Z que tirou a carta **Decisão**, continuou: *“Gustavo estava caminhando para o caixão da menina encantada e aí ele vê que é a filha dele. Ele fez o pedido para ela que as pedras poderosas apareçam na mão dela”.*

Neste momento **J** reclamou do andamento da história, dizendo que **Z** estava tirando vantagem para si. **Z** colocou que quem tirou vantagem foi ele porque o mago não ajudou a ninguém na história, só ao personagem dele. Houve uma rápida discussão entre os dois. Uma das terapeutas interveio dizendo a **J** que da mesma forma que ele optou por manter a ajuda do mago só para ele, **Z** poderia dar sequência como ela quisesse. Depois todo o grupo poderia avaliar a história e modificá-la ou não.

Z pediu para que ele esperasse e a deixasse continuar. Falariam depois sobre o que ela estava fazendo.

Sem argumentos, **J** acabou aceitando que **Z** desse continuidade.

Z, então, continuou: “*Gustavo pegou as pedras e deixou a filha dormindo. Ele encontrou Bianca. Neste momento ela lutava com um poderoso dragão (J pegou o dragão e eles encenaram a luta). Ele o derrotou e disse: ‘Junte-se a mim para conquistarmos o mundo juntos’.* Eles encontraram Uanderson que queria matá-los e matou Bianca. Depois ela ressuscitou”.



Chegou, então, a hora da **Conclusão**, cuja carta estava com **L**: “*Em seguida, apareceu a menina encantada do nada e mandou Uanderson para o buraco. Bianca e Gustavo foram embora e conquistaram o mundo*”.

Questionou-se o que aconteceu ao personagem Vinícius. **L**, que também era dona do personagem disse “*Nada*”. Ela parecia muito desanimada e após algum tempo completou: “*Ele continua lá buscando as pedras*” ... “*É*” – disse “*deixa ele lá*”.

A história foi relida junto com o grupo, tendo detalhes acrescentados de acordo com reflexões propostas pelas terapeutas e o desejo do grupo. O grupo não que retirar nada do que foi colocado.

O foco das terapeutas foram as ações e sentimentos dos personagens. Buscaram junto ao grupo arrumar o texto para que a história tivesse uma maior coerência, pois eles precisariam dela para dar continuidade caso quisessem, modificá-la ou contá-la para outros colegas.

Posteriormente a história foi re-escrita acrescentando os novos detalhes e observações de cada um. O grupo foi avaliando junto a melhor forma de registrar para que pudessem contar esta história para outros colegas ou continuar a trabalhar com ela.

A História Final:

“Era uma vez cinco amigos que viajam para conseguir encontrar as duas pedras mais poderosas do mundo.

Quatro amigos não sabiam que um deles tinha essa pedra.

Era a Bianca que não revelou a eles porque não confiava plenamente em todos.

Depois de muito caminhar, chegaram num lugar onde poderiam encontrar as pedras, encontraram duas pedras, mas estas não eram as mais poderosas.

As duas pedras estavam dentro de um buraco e tinha uma aranha por cima.

Ela tecera ali sua teia e ficava guardando o buraco.

Eles também não sabiam que eram observados por um monstruoso dragão verde invisível.

Vinícis, compartilhou com os companheiros que ele tinha uma das pedras poderosas em sua maleta, mas não sabia como a tinha perdido.

Na verdade o dragão verde queria ser o único dono do mundo

e a roubou sem que ninguém percebesse.

Bianca sabia que Vinícius e ela tinham as pedras e quando ele contou o que se passara, resolveu contar para os quatro que ela tinha uma das pedras mais poderosas.

Eles ficaram com muita raiva porque Bianca sabia e não quis contar antes, deixando-a sozinha.

Bianca ficou triste porque não tinha a intenção de enganar os amigos, só não os conhecia o suficiente para poder compartilhar seu segredo. Tinha medo que eles roubassem a pedra.

Ao se ver só, Bianca viu que eles não a roubariam, pois todos precisavam juntar as pedras.

Então ficou pensando uma estratégia para voltar a ser amiga deles novamente.

‘Talvez se ela encontrasse a pedra primeiro e compartilhasse as duas pedras com eles’ – pensou.

O dragão voou para bem longe e escondeu a pedra que roubara.

Queria arquitetar um plano para roubar a outra pedra que estava com a Bianca.

Todos decidiram se separar para procurar a pedra. Acharam que assim seria mais fácil.

Havia muitos monstros espalhados pelos bosques e floretas por onde eles passariam.

Eram seres do mal que queriam que o mundo acabasse.

Uanderson decidiu ir se encontrar com um mago e conversar com ele sobre a pedra.

O mago tinha informações que poderiam lhe ajudar, pois sabia onde o dragão escondera a pedra, mas queria algo precioso em troca desta informação.

Enquanto Uanderson estava com o mago, e Gustavo se aproximava de uma menina encantada que estava adormecida dentro de um caixão.

Bianca ia em direção ao esconderijo da pedra poderosa. Como era esperta e tinha poderes mágicos deduziu que a pedra deveria estar escondida por ali e que alguém mais a queria.

Enfrentou sozinha dois monstros mandados pelo dragão quando ela tentava achar a pedra.

Ela, então, percebeu que estava no caminho certo.

Enquanto isso, Uanderson continuava com o mago.

Ele resolveu oferecer-lhe uma coisa: o cavalo azul, capaz de voar pelos céus, que ele há algum tempo capturara na floresta e aprisionara.

Ofereceu este presente para que o mago colocasse a pedra num lugar que a Bianca não encontrasse.

O mago, reconhecendo a preciosidade de tão raro presente (aquele tipo de cavalo estava em extinção e talvez este fosse o único sobrevivente da espécie), resolveu lhe dar a pedra, fazendo-a sumir do lugar do qual Bianca se aproximava, materializando-a na frente dos dois.

Paralelamente, Vinícius ia em direção às outras pedras que poderiam ser poderosas, mas ele não sabia que não eram.

Bianca continuava sua busca sem saber que a outra pedra estava com Uanderson.

*Gustavo, que estava caminhando para o caixão da menina encantada,
ao se aproximar, viu que ela era a sua filha.
Feliz em reencontrá-la, Gustavo olhou a filha emocionado e antes de aproximar-se dela
fez um pedido aos céus: pediu para que as pedras poderosas aparecessem na mão dela.
Ao se aproximar da filha, Gustavo encontrou as pedras nas mãos da menina,
pegou-as, agradeceu ao ser superior indefinido que o ajudara e deixou-a dormindo.
Ele sabia que somente um belo príncipe poderia acordá-la.
Então, de repente, ele ouviu um barulho estranho e ao se aproximar
viu Bianca que lutava com o poderoso dragão verde.
Gustavo, com muita dificuldade, derrotou o dragão e disse a Bianca:
'Junte-se a mim para conquistarmos o mundo juntos'.
Ela concordou e eles deram um longo beijo apaixonado.
Os dois saíram pelo mundo tendo as duas pedras em seu poder,
mas logo encontraram Uanderson que queria matá-los.
Travou-se uma luta entre eles e Uanderson matou Bianca.
Gustavo ficou desesperado e quase que Uanderson o matou também.
Mas como Bianca tinha poderes mágicos, logo ressuscitou
e golpeou Uanderson que não esperava por isso.
Gustavo, mesmo machucado, correu para junto dela e abraçou-a.
Em seguida, do nada, apareceu a menina encantada que sozinha despertara do seu sono.
Ela mandou Uanderson para o buraco escuro guardado pela aranha.
Gustavo deu a Bianca uma das pedras. Agora cada um tinha uma.
Juntos eles conquistaram o mundo, salvaram a todos e puderam ir embora”.*

Desdobramentos a partir da história:

Na reformulação da história o grupo foi acrescentando novos detalhes. Esta foi relida e debatida até ser finalmente aprovada por todos.

A questão mais polêmica foi quem ajudara Gustavo. Como haviam crenças diferentes no grupo sobre a figura de Deus, tentaram nomeá-lo de um jeito que tivesse a mesma representação para todos, mas sem o pertencimento a uma religião específica.

Foi perguntado a eles o que mais chamara atenção. Eles ficaram pensativos e disseram que era o fato das coisas irem acontecendo sem planejamento. As terapeutas focaram a questão dos “acontecimentos inesperados” que se sucederam na história.

Neste contexto, o grupo foi conduzido a refletir sobre acontecimentos inesperados em geral. **J** começou a falar de uma prova para a qual estudou e se deu mal. **M**, **L** e **Z** comentaram que nunca nada de inesperado havia acontecido na vida deles.

Em seguida, com muita seriedade **J** começou a falar da sua doença, dizendo que esta foi “... *a coisa mais inesperada que aconteceu na minha vida*”.

Ficou um silêncio no grupo, quebrado por **M** e depois por **Z**, que também comessem a falar do início da doença deles.

Z disse que o surgimento da doença fez todas as pessoas lhe dessem mais atenção. Ela se referia aos familiares e amigos próximos.

M colocou que quando ele soube da doença foi muito difícil se deparar com o olhar de pena das outras pessoas.

Uma das terapeutas pontuou que o câncer parecia surgir de forma inesperada na vida de todos e era necessário enfrentar muitos “*monstros*” para achar o que poderia ajudar a curá-los. Todos concordaram e foram incentivados a compartilhar dos apoios que encontraram para poder atravessar o que estavam vivendo. **J** e **Z** falaram da família, **M** dos amigos.

L que permaneceu em silêncio até então, trouxe a avó como o seu maior apoio.

Ao final do atendimento solicitou-se que dessem um nome para a história. Nomearam-na de “*O Inesperado na Conquista do Mundo*”.

Ficou combinado que no atendimento seguinte cada um traria a música tema do seu personagem e, se eles quisessem, poderiam criar o cenário.

Solicitou-se que cada um deixasse uma palavra que refletisse a forma como estava saindo deste encontro. Todos ficaram pensativos.

Z quebrou o silêncio dizendo: “*Leveza. Eu me sinto mais leve por conseguir falar coisa que eu nunca falo com ninguém*”. Imediatamente todos disseram que se sentiam assim também.

Colocou-se a importância de poder compartilhar sentimentos, afetos, mesmo que difíceis, pois a dor compartilhada é sempre uma dor dividida e é isso que pode ajudar a cada um a ficar mais leve e atravessar este momento com o apoio do outro.

Novamente nomeou-se o contrato inicial do grupo: o que era colocado ali pertencia a este espaço. Fora dele, cada um poderia falar de si, da sua experiência, mas não do outro. Esse asseguramento mostrou-se importante no decorrer dos atendimentos, favorecendo com que as questões pudessem ser aprofundadas.

Como, sincronicamente, tínhamos um saquinho com pequenas pedras coloridas, foi pedido que cada um escolhesse uma. Deixou-se uma questão: na história a pedra poderosa tinha o poder de salvar o mundo; e no momento que eles viviam, se esta pedra que eles estavam levando, fosse uma da pedra poderosa, qual o poder que ela deveria ter para ajudá-los a atravessar este momento.

Os participantes pareciam estar bastante reflexivos ao deixarem a sala de atendimentos.

QUESTÕES LEVANTADAS A PARTIR DO ATENDIMENTO:

Neste grupo o foco não era psicoterápico, embora terapêutico. Buscávamos através do Jogo os conteúdos simbólicos emergentes e a observação das questões trazidas por cada um.

Ao re-escrever a história, acrescentando fatos, encontramos um meio para aprofundarmos algumas questões referentes às falas por eles trazidas sem interrompermos ou dispersarmos o grupo do processo criativo que emergia no momento em que construía a história.

A rejeição dos temas nos pareceu interessante: três deles falavam diretamente da morte e da doença e o outro já havia sido trabalhado por três membros deste grupo semanas antes.

O tema emergente possibilitou que cada um falasse sobre o aparecimento da sua própria doença. Questão não comentada entre eles no cotidiano. Isso levou a um aprofundamento das relações no grupo que começou a ser reconhecido como um espaço terapêutico, de suporte, que possibilitava as trocas, mas com proteção.

As incoerências entre os personagens e ações foram observadas, mas optou-se por não trabalhá-las naquele momento. Ficaram apenas como dados para os terapeutas que puderam refletir sobre isso a partir da história de cada participante.

Observou-se que **H** enfatizou a questão dos cabelos, perdidos a pouco tempo em decorrência da quimioterapia, bem como sua personagem, Luana, parecia refletir a sua vivência com a própria doença. Trazer-se de uma forma tão concreta, somado ao fato de estar a pouco na Casa, pareceu ter contribuído bastante para sua saída do grupo. Soubemos posteriormente que **H** tinha metástase na coluna.

Os demais personagens continham conteúdos mais simbólicos. Falavam de cada um, mas indiretamente. Isso favorece o mergulho no personagem, que sendo mais distante do próprio sujeito, possibilita falar de si de uma forma protegida, projetando seus conteúdos (Oaklander, 1987).

Um dado importante referente a praticamente todo o grupo foi o fato de seus personagens não utilizarem suas potencialidades a favor de si mesmo. Tirando o personagem de **Z**, *Gustavo*, que o que sabia fazer de melhor era “*lutar*”, as demais qualidades não apareceram na história. Tal situação se repetiu em outras histórias que foram criadas por adolescentes portadores de neoplasia.

A personagem de **M**, *Bianca*, apesar de descrita como velha e feia, conseguiu, ao final, estabelecer um vínculo afetivo. Não se fez referência alguma sobre a conquista de suas metas de emagrecer e diminuir de idade, mas ficou com o personagem Gustavo, que pareceu se apaixonar por ela. Este também não se casou como pretendia, mas encontrou uma parceira com quem ficou junto.

Vinícius, personagem de **L**, terminou a história buscando sua meta e Uanderson, o personagem inicial de **J**, não conseguiu alcançar a sua, sendo punido por querer dominar o mundo sozinho, matando os amigos.

Nas dinâmicas pessoais observamos que **M** necessitava adaptar-se a situação de sua vida atual, considerando as perdas e limites que a doença lhe impôs.

J apresentava dificuldades de se relacionar pelo fato de querer ser sempre o centro das atenções do grupo, repetindo sua história familiar. O fato de seus personagens não alcançarem o que ele gostaria pode ajudar a refletir sobre as suas ações e consequências destas nas relações próximas.

Z buscava saídas para lidar com a doença e parecia estar tendo êxito no tratamento, mas vinha falando do pai nos últimos atendimentos, suas preocupações com ele pelo fato de ter ficado sozinho sem a mãe e sua saudade. Em um atendimento individual falou de seu medo não voltar a vê-lo, pois morava muito longe do estado em que estavam. Reclamava de não falar muito com ele. Essa temática surgiu na história na relação de seu personagem com a filha que é deixada dormindo no caixão, mas que depois ressurgiu e o ajuda.

Já Vinícius, personagem de **L** continuava em vão sua busca naquele momento. Semanas antes a este atendimento **L** teve a notícia de que sua doença não regredira como esperado. Seria necessário um novo tratamento. Num primeiro tempo ela ficou muito triste, deprimindo. Agora parecia querer voltar a lutar pela sua cura, mas ainda estava deprimida e cansada pelo efeito do tratamento.

A partir desses dados, transmitidos à Equipe do Setor de Apoio e Educação Psicossocial, pôde-se pensar em alternativas individuais de intervenção para cada um dos participantes deste grupo nessa e em outras atividades realizadas na Casa.

As reflexões aqui levantadas referiram-se ao atendimento descrito e visaram mostrar quanto material pode emergir a partir da utilização da metodologia da integração Autoria de Criar Histórias e Arteterapia aplicada uma única vez, num curto espaço de tempo.

A continuidade do trabalho com esta história trouxe outros desdobramentos a partir da chegada de novos participantes e de seus personagens, do retorno de **H**, que trouxe a necessidade de resgatar sua personagem e dar-lhe vida, da entrada de **V** que optou por retornar ao grupo e do enriquecimento do trabalho a partir dos novos elementos trazidos pelos diferentes canais expressivos.

Trabalhou-se esta história durante vários encontros. A manutenção dos personagens iniciais e a observação de sua evolução favoreceu o aprofundamento das questões trazidas por cada um dos participantes iniciais.

UTILIZANDO A INTEGRAÇÃO AUTOURIA E ARTETERAPIA EM OUTROS CONTEXTOS

Atualmente o Projeto Autoria de Criar Histórias e Arteterapia vem expandindo seu campo de atuação e sendo utilizado com finalidades educacionais na criação de textos, no atendimento clínico a adolescentes em grupos e individualmente, na capacitação de professores e bibliotecários que atendem ao público infanto-juvenil e na formação de arteterapeutas. Neste último, o trabalho visa a transmissão da forma como o Projeto é utilizado e suas possibilidades, para integrar os instrumentos de trabalho do futuro terapeuta.

Algumas observações são importantes na aplicação metodológica Autoria de Criar Histórias e Arteterapia seja com finalidades educacionais, terapêuticas ou psicoterápicas.

De acordo com o objetivo do profissional com o grupo a forma de explorar a história e os seus desdobramentos serão totalmente diferentes.

Por exemplo: ao re-escrever a história, pode-se focar na coerência dos fatos, na grafia correta das palavras e regras ortográfica. Ou pode-se buscar clarear o porquê das atitudes dos personagens, nas mudanças que cada um trouxe na história e suas conseqüências, nos temas que são comuns ao grupo etc. Ou ainda nas projeções pessoais de cada um nos respectivos personagens, nos sentimentos emergentes a partir da forma como a história vai se configurando, na re-criação dos fatos de forma a reflexão de uma necessidade emergente para um ou mais participantes.

O mesmo acontece no que se refere às pontuações referentes à coerência/incoerência dos personagens e suas ações que podem ser aprofundadas com finalidades terapêuticas ou simplesmente nomeadas para que o dono do personagem possa reconduzi-lo para uma nova ação. Aqui pode-se trazer ou não o exercício da escolha e suas conseqüências, favorecendo a construção do senso de responsabilidade para consigo e com o outro.

O foco do trabalho se diferencia de acordo com a sua natureza e com a condução realizada pelo facilitador do grupo, marcadas pelas devoluções e intervenções realizadas ao mesmo ou a um participante específico.

Quando a proposta é psicoterápica focaliza-se, tanto a leitura simbólica da história no grupo, como individualmente, tratando cada um dos personagens como sendo o Herói. Isso mostra a estrutura, a forma como o sujeito traz a história e as ações dos personagens, reveladores da dinâmica psíquica. Possibilita, assim, uma avaliação diagnóstica do grupo e de cada um de seus elementos, norteados as ações de um trabalho psicoterápico. As intervenções podem se dar no simbólico – com o psicoterapeuta assumindo um personagem – ou na tradução desses conteúdos em questões que levem a uma amplificação das temáticas ou a reflexões que favoreçam a ampliação da consciência.

É importante se estabelecer com os grupos um contrato claro e lembrá-lo sempre, principalmente quando há possibilidades de entradas e saídas de novas pessoas. O contrato assegura a

continuidade do trabalho, estabelece o limite sobre a forma de funcionamento e aprofundamento das situações trazidas para o grupo, bem como direciona o trabalho para sua finalidade.

O tema escolhido (ou rejeitado), funciona, na realidade, como dispositivo analisador, colocando em análise as formas instituídas de funcionamento social do grupo e condensando questões afetivas, subjetivas e conflitivas. O tema traz à tona dimensões de um cotidiano dificilmente explorado explicitamente, revelando a dificuldade de se tocar, num primeiro tempo, em algumas questões.

No decorrer da história outro tema pode emergir. Daí a importância de nomeá-la somente no final, trazendo um título para a mesma.

A postura do arteterapeuta, tenha esta finalidade educacional, terapêutica ou psicoterápica, situa-se mais próximo à função paterna, trazendo “... *o princípio de estrutura, de direcionamento, de organização, de forma. E nessa estruturação, que a gente vai falar da organização do pensamento. É o princípio do conceito, do logos, da capacidade de criar pensamentos e de criar a linguagem, o verbo, a nomeação, as palavras*” (SACHARNY, 2006). Esses não só são os princípios que estão na base do Jogo Autoria de Criar Histórias, como o suporte necessário para trazer para o grupo a possibilidade de ordenação para execução das atividades propostas.

A forma como a história será explorada pode variar de acordo com os materiais disponíveis. Cada um pode ser convidado a encarnar o personagem, caracterizando-se com roupas e adereços, ou com máscaras pré existentes ou confeccionadas para este fim. Foca-se, então, a encenação apoiada ou não no Psicodrama, no Teatro Boal Terapia entre outros.

Pode-se escolher miniaturas, construir os personagens com materiais de sucata ou mesmo desenhá-los.

Também é possível incluir sonoplastia realizada com o apoio de objetos e instrumentos musicais, inventar músicas, selecionar trilhas sonoras.

A criação de cenários acontece na exploração do próprio ambiente físico, ou na criação de maquetes ou instalações.

Saindo do campo da psicoterapia indo em direção ao educacional, este trabalho pode ser desdobrado em peças/esquetes teatrais, exposições de artes, filmes amadores ou produção de livros. A história, registrada a cada encontro e suas transformações, podem compor um livro feito pelo grupo, ou criar-se um livro de coletânea de histórias.

Enfim, as possibilidades focam os objetivos e vão dos materiais e tempo disponíveis, passando pela criatividade do arteterapeuta, à criação coletiva.

BIBLIOGRAFIA:

CAMPBELL, J. – *O Herói de Mil Faces*, São Paulo: Cultrix, 1995.

BAPTISTA, A. L. - *Ciclos Arquetípicos e Círculo Psico-Orgânico na Arteterapia*. In *Imagens da Transformação*. RJ: Pomar Ed, Nº 9, 2002.

BOYESEN, Paul – *L' Inconscient est Situationnel*. 2ª Partie: *De la Verbalisation au corps du Mot*. Manuel d' Enseignement de L' É Française d' Analyse Psycho-Organique. Tome 5, 1999.

----- – *A Lei* - Transcrição de Seminário do Grupo Rio II, não paginado: 2003.

BRANDÃO, Junito – *Dicionário Mítico Epistemológico da Mitologia Grega*. Rio de Janeiro, Petrópolis: Vozes, 1991.

BYINGTON, C. – *Desenvolvimento da Personalidade*. Série Princípios. São Paulo: Ática, 1987.

CASO, F. - entrevista de Sonia Rodrigues publicada no jornal Educação Pública, matéria de HANSEN, K sob o título: *Aprendendo a Criar Histórias com Sônia Rodrigues: Método da escritora Sonia Rodrigues, filha de Nelson Rodrigues, estimula estudantes do ensino médio a criar histórias por meio de jogos na Web* Fonte: O Estado de São Paulo e Jornal Educação Pública, não paginado, Disponível em: <<http://www.e-educador.com.br/index.php/notas-mainmenu-98/3050?task=view>> Acessado em: 02 abr. 2010.

FRAISSE, Anne – *O Círculo Psico-Orgânico*. Rio de Janeiro: Mauad/Baspera, 2007.

----- – *Trabalho Sobre Simbólico: o Sentido*. Apresentação do Círculo Psico-Energético. Manuel d' Enseignement d' École Française d' Analyse Psycho-Organique – Tome 3, p. 153 a 175, 2ª ed. Paris: EFAPO, 1997.

----- – *O Círculo Psico-Energético*. Transcrição de Seminário do Grupo RIO II, não paginado, 2004.

JUNG, C. G. – *Tipos Psicológicos*. Obras Completas de Carl Gustav Jung VI. Rio de Janeiro, Petrópolis: 1991.

----- - *O Homem e seus Símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1977.

LEITE, I. F. S. - *O Herói: uma Jornada Através dos Tempos*, in BAPTISTA, A. L. – *“Rumo ao Lar Entre as Estrelas”: Percurso Arquetípico de uma Criança a Caminho da Transcendência*. Monografia apresentada ao Departamento de Pós Graduação em Psicologia Junguiana do Instituto Brasileiro de Medicina e Reabilitação, como pré requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Psicologia Junguiana.

OAKLANDER, V. – *Descobrendo Crianças*. São Paulo: Summus, 1987.

PIRES, L. R. – *A Trajetória da Heroína na Obra de Clarice Lispector*. Dissertação apresentada ao Departamento de Letra da PUC, Rio de Janeiro, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Letras, 1996.

RODRIGUES, S. – *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SACHARNY, Silvana – *A Análise Psico-Orgânica: o Início de uma Trajetória*, não paginado. Disponível em: <http://www.orgonizando.psc.br/artigos/biodinamica_it.htm>, 1995. Acessado em: 03 abr. 2010.

----- – *PIT Avançado: O Pai Simbólico e o Pai Real*. Transcrição de Seminário do Grupo Rio III, não paginado, 2006.

SAMUELS, A. - *Dicionário Crítico de Psicologia Junguiana*. Rio de Janeiro: Imago, 1988.

ANA LUISA BAPTISTA

Psicóloga (CRP 05/23146);

Arteterapeuta credenciada à AARJ – reg. 022;

Especialista em Psicologia Junguiana – IBMR/RJ;

Psicoterapeuta Corporal em Psicologia Biodinâmica e Análise Psico-Orgânica pela École Française D' Analyse Psycho-Organique - EFAPO e pelo Centro Brasileiro de Formação em Análise Psico-Orgânica - CEBRAFAPPO;

Especialista em Psicoterapia de Casal e em Análise Psico-Orgânica pela École Française D' Analyse Psycho-Organique - EFAPO;

Coordenadora do Incorporar-te: Espaço Terapêutico Corpo Artes;

Membro Fundador e Diretora de Eventos Científicos e Culturais da ABRAPPO - Associação Brasileira de Análise Psico-Orgânica (1ª e 2ª gestões);

Coordenadora de cursos de Formação de Terapeutas em Arteterapia desde 1997, com turmas no Rio de Janeiro, Curitiba e Florianópolis.

Contato:

(21) 995782242

aluvbaptista@gmail.com

www.incorporarte.psc.br