

Pensando Juntos: um estímulo ao lúdico associar

Artigo Encomendado

Magda Beatriz Martins Costa

Membro do Instituto de Psicanálise da SBPdePA,
membro efetivo do Centro de Estudos Psicanalíticos
de Porto Alegre.

Não sei se foi você
que veio a mim ou eu que fui
até você. Nem sei se foi realidade
ou se foi sonho. Adormecido
ou desperto.

Estou perdido nas trevas
De um coração abatido.
Se foi sonho ou realidade,
Que decidamos nesta noite.
(GAIMAN, 2011)

Este texto surgiu em razão da solicitação, feita pela coordenação da Comissão Científica da SBPdePA, de que se realizasse um estímulo inicial para aquecer e estimular a troca entre os participantes da atividade institucional **Pensando juntos sobre: Coraline – entre o saber e o não saber**, que se propunha a fazer uma discussão teórico-clínica sobre o filme infantil **Coraline e o Mundo Secreto**.

Para embasar o debate, foi sugerida a leitura do artigo **Das unheimliche: o horror ao saber e o fascínio do não saber**, escrito pelo grupo¹ Metapsicologia Freudiana: Enigmas e Vicissitudes. Nesse artigo, partindo do texto de Hoffmann “**O Homem de Areia**” e utilizando o filme como uma vinheta clínica, os autores fizeram um percurso pela obra freudiana, abordando as pulsões, o estranho, o romance familiar, o complexo edípico e a angústia de castração, entre outros conceitos teórico-clínicos, para “repensar a contemporaneidade psicanalítica e a vitalidade do Estranho freudiano”.

¹ Integrantes do grupo: Cibele Fleck, Ignácio Paim Filho, Jeanete Sacchet e Katya Araújo.

Pensando em como poderia ser feito o estímulo solicitado, realizou-se a gratificante leitura do artigo escrito pelo grupo acima mencionado, que, por sua vez, levou ao desejo de assistir ao filme **Coraline e o Mundo Secreto**, dirigido por Henry Selick, baseado no livro **Coraline**, do escritor Neil Gaiman e belamente ilustrado por Dave McKean.

Pipoca preparada, sobressaltos, surpresas e muita emoção ao acompanhar as aventuras e desventuras de *Coraline* na abertura de portas de seu secreto mundo. A mesma estranha sensação de sentimentos já vividos, constantemente atualizados a cada encontro, com diferentes pacientes – momentos em que, juntos, se procura abrir portas secretas que levam aos fantásticos labirintos psíquicos de cada um.

Embora o impulso fosse de entrar na temática pela via abordada pelo grupo, algo no lido, no assistido “piscava”, chamava a atenção, “saltava aos olhos”, e assim como na atenção flutuante captura-se algo do dito pelo paciente sem que isso tenha ainda um sentido, o pensamento perguntava-se por que alguém escreveria uma história tão assustadora para crianças. Os olhos passaram novamente pelo nome do autor do livro, Gaiman... game... jogo. Surgiu então a ideia de algo lúdico, de uma forma lúdica de abordar estranhas e aterradoras questões – assim como Freud inúmeras vezes buscou recursos metafóricos na literatura, na poesia e na mitologia para melhor transmitir seus conceitos teórico-clínicos, sua metapsicologia.

Pronto, a curiosidade encontrava-se aguçada, o que levou à saída pelos caminhos afora em busca de mais informações. Visita à biblioteca e o encontro de outras fontes não científicas, como blogs, sites, entrevistas, que serviram aos propósitos e possibilitaram a criação de um pequeno vídeo apresentado no início da atividade “**Pensando Juntos Sobre: Coraline – Entre o saber e o não saber**”. O material do vídeo, por sua vez, transmutou-se nesse singelo ensaio, no qual, pela abertura de algumas portas, procura-se dar sentido ao labirinto associativo vislumbrado.

Na primeira porta, descobriu-se que o autor do livro, Neil Richard Gaiman, nasceu em 1960, no sul da Inglaterra, mora atualmente nos Estados Unidos, sendo considerado um dos maiores roteiristas de quadrinhos dos últimos 20 anos. Trabalhou como jornalista, crítico de histórias em quadrinhos e escreveu vários romances.

Na porta seguinte, encontrou-se que, na década de oitenta, Gaiman foi contratado pela *DC Comics*, editora norte-americana de histórias em quadrinhos (responsável pela publicação de Batman e Super-Homem, entre ou-

tros), e convidado a revitalizar Sandman, um dos personagens antigos da companhia (de 1939). Sandman era um milionário que usava uma máscara de gás, chapéu de feltro e capa para combater o crime à noite, atingindo os bandidos com uma pistola de gás, colocando-os para dormir e depois os cobrindo com areia para que a polícia pudesse os encontrar². Desse personagem, Gaiman descartou praticamente tudo, menos o nome, *Sandman*, numa tradução literal: “Homem de Areia”. Aqui, surpreendentemente, por uma via inusitada, encontrava-se uma ligação, diferente da realizada pelo grupo de estudo entre o filme *Coraline* e o “Homem de Areia”, que remetia àquela estranha sensação de que algo já estava ali e que a ele se poderia chegar por diversos caminhos.



Figura 1: *Sandman*

² Fonte: rabisco.com.br

Em outra porta, surgiu uma entrevista em que o autor de *Sandman* referiu que a inspiração para a criação do personagem veio de sua infância. Lembrou que perguntava para sua mãe de onde vinham os grãos de areia que apareciam nos cantos de seus olhos, de manhã, quando acordava. Sua mãe costumava lhe dizer que durante a noite o *Sandman*, que tinha uma bolsa de areia, borrifava areia nos seus olhos, e por isso ele dormia, depois sonhava. E que essa era a areia que encontrava nos olhos quando acordava.

Em uma porta lateral, aberta durante conversa pessoal com Gisela Ranck, uma amiga que possui especial interesse pela literatura germânica, esta informa que o Sandmann (em alemão com dois enes) é um personagem extremamente popular no mundo infantil alemão, considerado como aquele que traz o sono e os sonhos para as crianças. Quando a criança esfrega os olhos à noite, demonstrando que está com sono, popularmente é dito: “Olha, o Sandmann já chegou, é hora de ir para a cama”. A tradução de Sandmann não é necessariamente “homem de areia”, pode significar também “homem da areia”, ou seja, é o homem que tem e anda por aí com esta areia.

Nova “luz piscante”, não foi uma história muito semelhante a essa que *Nataniel*, o personagem de Hoffmann, referiu ter escutado de sua mãe e de sua babá sobre “el hombre de la arena” (HOFFMANN, 1985):

[...] Es un hombre muy malo, que viene en busca de los niños cuando se niegan a acostar-se y les arroja puñados de arena a los ojos, los encierra en un saco y se los lleva a la luna para que sirvan de alimento a sus hijitos; éstos tienen, así como los mochuelos, picos ganchudos, y con ellos devoran los ojos de los niños que no son obedientes.

Assim, a partir de lembranças associadas a sua infância, do conceito da lenda do personagem encantado que soprava areia mágica nos olhos das pessoas para elas dormirem ou terem pesadelos, Gaiman construiu um universo intrincado, permeado por inúmeras referências mitológicas e literárias.

Segundo o autor (GAIMAN, 2008), a inspiração para a história de *Coraline* veio de sua filha Holly, que, aos quatro anos, tinha como filme preferido *Alice*, de Jan Svankmajer, e criava histórias de terror sobre meninas que precisavam libertar e resgatar suas mães, que eram possuídas e aprisionadas por bruxas do mal. Ao procurar nas livrarias por esse tipo de histórias para ler para a filha, deu-se conta de que ninguém estava fazendo boas histórias de terror gótico para meni-

nas pequenas. Passou então a escrevê-las. Referiu que levou dez anos na tarefa de escrever *Coraline*, pois houve um momento em que sua escrita cristalizou, e só pôde retomá-la quando percebeu que o tema da história era algo como 'ter coragem'. Salientou que sua ficção se debruçava sobre medos e desejos:

O mais importante não é dizer que os dragões existem, e, sim, que eles podem ser derrotados. Você pode lutar e vencer os dragões que tem em si. E isso é algo especialmente relevante em histórias infanto-juvenis, porque você está dizendo para as crianças e adolescentes que há ESPERANÇA. Assim é em toda a minha ficção, seja ela triste ou alegre.

Lidando com temores que habitam o mundo do infantil, Gaiman vai montando o seu pequeno romance como uma cantiga de ninar que aos poucos se transforma numa pesada e violenta balada noturna. Faz diversas referências às obras de Charles Addams, Edgar Allan Poe, Lewis Carroll e à obra-prima de Roman Polanski, *O Bebê de Rosemary*, às quais habilmente acrescenta elementos consagrados do suspense e do terror, criando um clima surpreendente, com uma tonalidade gótica, mais sombria, onde cristalinas palavras possuem um efeito tanto devastador como libertador (GAIMAN, 2003).

A história contada no livro refere-se a um determinado período da vida da personagem principal, uma menina púbere, recém-mudada de casa. A história pressupõe ter havido um antes e um depois. Esse período tem uma tonalidade mais "desbotada", no qual, frente às mudanças vividas, *Coraline* sofre com as perdas do anteriormente conhecido, ao mesmo tempo em que, paulatinamente, ao fazer suas explorações no entorno de sua nova casa, depara-se com uma curiosa e estranha vizinhança, que pouco a atrai. Num dia chuvoso, sentindo-se só e entediada, passou a explorar a parte interna da casa, abrindo porta por porta até encontrar uma última escura e grande porta que se encontrava trancada. Passa a imaginar o que teria do outro lado da porta e, num misto de sonho, fantasia e realidade, acaba por abri-la, encontrando do outro lado um antigo, escuro e profundo corredor que termina em uma casa igual à sua, com diferentes pequenos e estranhos detalhes que percebe sem entender.

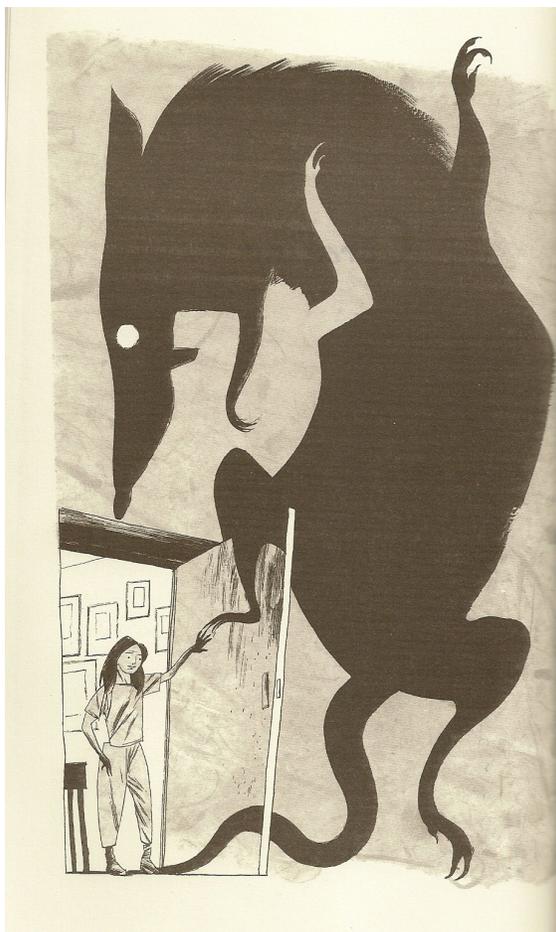


Figura 2: Ilustração do livro GAIMAN, 2003.

Nessa sua outra casa, depara-se com seus outros pais, semelhantes aos seus, porém mais magros e mais altos. E assim como seus vizinhos no lugar de olhos possuíam botões. Essa era a condição para viver nesse mundo, trocar os olhos por olhos de botão. Era exceção um personagem que encontrou do lado de fora da casa, o gato preto, igual ao que havia visto em seu jardim. O felino falou com ela e “sua voz soava como a voz de dentro da cabeça de Coraline, a voz com a qual ela pensava as palavras [...]” (GAIMAN, 2003). Ele não tinha olhos de botão e possuía a capacidade de transitar entre um mundo e outro. Enigmático, ora calado, ora falante, o gato preto instiga *Coraline* a questionar-se, a refletir sobre seus sentimentos e acontecimentos, acompanhando-a no enfrentamento de suas dificuldades, de seus medos, arriscando-se a entrar nos labirintos de seu “ensonhamento”, mesmo que com os “pelos arrepiados” frente à ameaça de des-

moronamento do mundo, de ficarem presos ao sinistro e aterrorizante mundo da fantasia, do enlouquecimento. Esse personagem, que surgia aparentemente sem ser solicitado sempre que dele *Coraline* de alguma forma necessitava, ofereceu-se e permitiu-se ser usado, sobrevivendo aos ataques defensivos como quando ela o atirou contra a sinistra mãe bruxa, usando-o como arma na luta em busca de uma saída daquele mundo no qual sentia o risco de ficar aprisionada. Quando, ao final do percurso da história, o mundo paralelo se desfez, a vida adquiriu um colorido mais vibrante, o relacionamento com a família, com a vizinhança e com o gato preto tornou-se mais caloroso, cuidadoso e mais afetivo – esse último furtivamente desapareceu, saiu de cena.

Gaiman explora com maestria a ideia, utilizada por autores de contos fantásticos, como E.T.A. Hoffmann e Ítalo Calvino, entre outros, de múltiplas realidades que criam um terceiro tempo/espço, uma espécie de “realidade onírica”, um mundo em que realidade e fantasia encontram-se intrinsecamente misturados. É possível, metaforicamente, pensar que essa porta também pode ser aberta para a sala de análise, onde as fantasias e os sonhos criados pelo analisando, ao serem colocados em gestos e palavras, são percebidos e escutados pelo analista, que se encontra, por sua vez, atravessado por suas próprias fantasias e sonhos, assim como por sua análise, suas supervisões e seu referencial teórico-clínico – múltiplas realidades psíquicas que irão interagir. Nesse encontro são gerados fenômenos originais, que divergem do que pode ser observado em cada um dos membros e que também não constituem o mesmo que a soma das contribuições de cada um deles, mas sim algo novo, um “campo dinâmico constituído pela dupla analítica”.

Trata-se do conceito de campo analítico, desenvolvido pelo casal Madeleine e Willy Baranger (FERRO; BASILE, 2012), segundo o qual, respeitando-se o enquadre e a assimetria existente entre analista e analisando, toda a comunicação, personagem, narração ou situação ali colocada pode ser vista como ativadora desse campo e pertinente ao mesmo. Salienta A. Ferro (2013) que esse campo habitado pelos personagens-hologramas afetivos do funcionamento da dupla analítica, em que ambos são coprotagonistas, leva a uma concepção multidimensional e insaturada do campo analítico, que, para o citado autor, tornou-se um “campo holográfico onírico” em contínua expansão.

Dessa forma, por meio do encontro analítico, cria-se a possibilidade de entrar em contato com o que de sinistro há em si mesmo, que habita a própria casa/mente de cada um, uma abertura para transitar entre o mundo interno e o mundo externo, entre fantasia e realidade, sem perder-se em nenhum dos extremos. Quando o analista abre a porta e convida aquele que o procura a entrar, ativa-se um campo que coloca em cena a esperança de ambos, por meio da análise, de

encontrar, enfrentar e vencer os dragões que sairão das profundezas psíquicas individuais, mas também aqueles monstros nem sempre vislumbrados que a cada encontro poderão ser acionados no campo analítico.

Espera-se que, nesse percurso, o analista encontre-se, por meio do tripé analítico³, melhor preparado para trabalhar com o inusitado que inevitavelmente surgirá. Continuando no exercício lúdico associativo, quando no percurso analítico, desenvolve-se a capacidade de ter livre trânsito entre os pensamentos mais íntimos e assombrosos e a realidade, então a vida pode tornar-se mais vibrante, os afetos mais liberados, os relacionamentos (consigo mesmo e com o mundo) mais fluídos, mais integrados. Como refere Winnicott (2000): “De fato, quando apenas são, somos decididamente pobres”.

Referências

FERRO, A.; BASILE, R. (org.). **Campo Analítico**: um conceito clínico. Porto Alegre: Artmed, 2012.

GAIMAN, N. **Coraline**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003. Ilust. Dave McKean.

_____. Entrevista. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 25 de junho de 2008. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u415915.shtml>>.

_____. **Sandman**. Os caçadores de sonhos. Barueri: Panini Books, 2011.

HOFFMANN, E.T.A. El hombre de la arena. In: _____. **Cuentos**. Alianza Editorial: Madrid, 1985.v. 1.

WINNICOTT, D. **Da pediatria à psicanálise**: obras escolhidas. Rio de Janeiro: Imago, 2000. 456 p.

Copyright © Psicanálise – Revista da SBPdePA

Magda Beatriz Martins Costa

Rua Caju, 28/807

90690-310 Porto Alegre – RS – Brasil

e-mail: magda.martins.costa@gmail.com

³ Análise, supervisões e seminários teórico-clínicos.