

Quebrando a cabeça com Bion: excursionando por conceitos através do lúdico¹

TÂNIA WOLFF²

RESUMO: A proposta central do trabalho foi exercitar a aplicação de alguns conceitos de Bion, utilizando a experiência de montar quebra-cabeças como metáfora para processos psíquicos internos que podem se dar ao longo deste brincar. Enfatiza-se a travessia, não o resultado final da imagem armada em si, costurando pontos de contato entre esta caminhada e momentos no trabalho analítico. A questão proposta carrega um paradoxo: se, por um lado, o quebra-cabeças é algo que já tem uma forma pré-definida, pois sabemos a figura que formará; por outro, trata-se de uma atividade que põe em marcha uma série de movimentos psíquicos inevitáveis e necessários para se chegar ao resultado final, sem um traçado possível de ser antecipado pela natureza subjetiva do processo intrapsíquico em jogo. Neste sentido, o trabalho brinca com conceitos de Bion que são metaforicamente aplicados, servindo como exercício de aprendizagem e de fixação de ideias básicas da teoria bioniana.

PALAVRAS-CHAVE: Bion, movimento psíquico, quebra-cabeças, processo analítico.

Puzzling with Bion: exploring concepts through ludic

ABSTRACT: The main purpose of this work was to exercise the application of some concepts of Bion, using the experience of putting together puzzles as a metaphor for internal psychic processes that can occur throughout this play. The crossing is emphasized, and not the final result of the armed image itself, connecting points of contact between this journey and moments in the analytical work. The proposed question carries a paradox: if, on the one hand, the puzzle is something that already has a pre-defined shape, because we know the figure it will form; on the other hand, it is an activity that sets in motion a series of unavoidable and necessary psychic movements to reach the final result, without a trace that can be anticipated by the subjective nature of the intrapsychic process at stake. In this sense, the work plays with Bion's concepts that are metaphorically applied, serving as an exercise in learning and fixing basic ideas of Bionian theory.

KEYWORDS: Bion, psychic movement, puzzles, analytical process.

¹ Trabalho de conclusão do 3ºano do curso de Formação Analítica na Sociedade Psicanalítica de Porto Alegre (SPPA) – out/2020.

² Psicóloga clínica, candidata do 3ºano do curso de Formação Analítica da SPPA.

Introdução

A proposta central do trabalho é exercitar a aplicação de alguns conceitos de Bion, utilizando a experiência de montar quebra-cabeças como metáfora para processos psíquicos internos que podem ir se dando ao longo deste brincar. A ideia é enfatizar a travessia, não o resultado final da imagem armada em si, costurando pontos de contato entre esta caminhada e momentos no nosso trabalho analítico. Pretende-se, portanto, utilizar apenas alguns conceitos teóricos de Bion que pareçam pertinentes à compreensão das vivências emocionais que se tem no decorrer desta atividade lúdica.

Se pensarmos neste contexto, a questão aqui proposta se torna paradoxal, pois um quebra-cabeças é, por um lado, algo que já se sabe de antemão o que formará, ao contrário de uma caminhada analítica, na qual tanto analista como paciente não têm como conhecer antecipadamente o resultado final de sua empreitada. Por outro lado – e aqui entra o paradoxo – montar um *puzzle* põe em marcha uma série de movimentos psíquicos inevitáveis e necessários para se chegar ao objetivo final e, aí sim, aparecem semelhanças com estados mentais durante um processo analítico.

Importante ressaltar que toda a ideia deste trabalho se baseia no conceito de *construção de modelos* de Bion, com o qual podemos falar de mitos, metáforas, imagens e etc, para aludirmos a um tipo de pensamento que “situa uma intersecção e uma ponte entre os processos de abstração e os de uma concretização sensorial” (Zimmerman, 1995). Isto permitiu utilizar uma paixão da autora por montar quebra-cabeças como inspiração para pensar e escrever a respeito de vivências emocionais que percebeu experimentar durante a atividade lúdica, entrelaçando-as com o aprendizado teórico da obra de Bion que transcorria em paralelo. Espero que seja uma leitura agradável e que estimule um clima de curiosidade a respeito do tema no leitor.

Abarcando o caos e a dor

Montar um quebra-cabeças pressupõe, já na largada, passar pela experiência de caos: dezenas, centenas ou milhares de peças espalhadas, sem algo que lhes dê um sentido imediato entre si, a não ser o de serem um conjunto de elementos dispersos em busca de alguns “encaixes”. Trazendo Bion (1963/1988, 1965/1991), poderíamos dizer que estamos frente a um grupo de elementos-beta aguardando uma ação transformadora que passe a lhes dar algum sentido. Esta ação transformadora terá de vir de uma mente atenta e disponível para captar o específico de cada elemento disperso (em cada pecinha do jogo, sua cor, formato, tamanho), sem perder o olhar no todo ainda caótico (conjunto de todas as peças). Uma mente que servirá de lugar de continência deste conteúdo solto e disforme e que poderá pensar numa maneira de unir e dar-lhe alguma forma, agindo neste

sentido. Um sujeito com capacidade de usar sua função alfa, num estado de *rêverie*, transformando elementos beta em elementos alfa. A este sujeito vou chamar, a partir de agora, de *brincador*.

Desde o início, portanto, ao *brincador* é solicitada uma condição psicológica de tolerar o sem-forma, o sem sentido – nomeada por Bion (1962/2015) como *capacidade negativa* – e conter as emoções que este estado de coisas pode despertar. Ansiedade e angústia frente ao não saber são comuns. E o *brincador* se enfrenta com vários não saberes: qual peça eleger para iniciar a construção? E a segunda, para encaixar com a primeira? Escolher e testar, sem garantia de ser bem sucedido, buscando-a no meio de tantas parecidas e ao mesmo tempo diferentes. Deixar outras para trás, que poderiam ser as certas. Incertezas permeiam a brincadeira o tempo todo, num movimento emocional que oscila entre estados de frustração e satisfação, de incertezas e certezas, de mistérios e descobertas.

Em termos psicanalíticos, poderíamos falar em “dores mentais” que vão surgindo. Se nosso *brincador* conseguir transformar esta realidade interna em um pensar, talvez consiga modificar a realidade externa também. Seguirá buscando as peças para formar encaixes coerentes e corretos. Caso contrário, tenderá a parar a brincadeira para acalmar a ansiedade, pelo menos temporariamente. Bion (1962/2015) fala sobre estas maneiras de enfrentar as experiências emocionais, salientando que conseguir conter emoções e pensar sobre elas leva a um crescimento psíquico. Já o evadir-se da situação frustrante é um modo de alívio psíquico, sendo apenas uma descarga da angústia, sem possibilidade de desenvolver a capacidade de pensar e de modificar a realidade (Bion, 1962/2015).

Em nossa atividade psicanalítica, não parece que percorremos algo parecido? Claro que há diferenças essenciais: podemos falar de dois “*brincadores*” (analista e paciente) interagindo ao longo de um jogo de outra natureza, totalmente abstrata como é a interação entre eles e seus inconscientes, mas que também é recheado de incógnitas, tensões, frustrações e satisfações. Um jogo exigente para o psiquismo de ambos participantes.

“Brincar” é um verbo derivado do latim e vem da palavra *brinco*, adorno preso ao lobo da orelha, com origem no vocábulo “*vinculum*”, que significa significa laço, atadura (Houaiss, Villar, & Franco, 2009). Brincar, então, é mergulhar numa situação que ata, que enlaça. Aqui, se trata de uma ação tanto de ficar seduzido pelo brinquedo, como de experimentar a dor de brincá-lo. *Brincar com dor, brincar-dor*, ser um *brincador*, portanto, expressa bem os enfrentamentos psíquicos dos quais estamos falando aqui.

Apesar de saber antes o que vai ser formado, o caminho para isto só pode ser conhecido através do próprio montar da vivência individual. Como disse Bion (1965/1991), “a realidade não pode ser conhecida. Só pode ser sida” (p.157). A montagem de um quebra-cabeças pode ser vista, sob este vértice, como a construção de uma narrativa própria, na qual terão de

ser enfrentadas e superadas, repetidas vezes, vivências de ordem emocional. No processo de uma análise, algo assim também ocorre, já que analisar um outro (e ser analisado) requer condições de tolerar emoções frente ao desconhecido para poder seguir conhecendo. O modo de lidar com as emoções que estas experiências fazem emergir é o que torna tão subjetiva a travessia. Marisa Monte canta uma música (Monte, Antunes, & Brown, 2006) que, num trecho, fala:

“Vem cá, não tenha medo/ A água é potável/ Daqui você pode beber/ Só não se perca ao entrar/ No meu infinito particular”.

É com este *infinito particular* que experienciamos o brincar e que trabalhamos em psicanálise. Diferente da música, no entanto, temos de permitir que nos percamos neste mundo particular inconsciente e de infinitas possibilidades, para emergirmos com alguma experiência emocional forjada no contato com ele.

Cada tentativa mal sucedida de encontrar o encaixe entre duas ou mais peças requer um processamento interno do insucesso, um pensar em alternativas para buscar outro modo de intervir e seguir adiante. Cada momento de sessão em que não entendemos o que o paciente está nos comunicando, nos coloca frente a uma condição de insegurança que mexe com nosso equilíbrio narcísico. Conseguir suportar a dor mental que isto produz faz toda a diferença para que se dêem ou não os “encaixes” afetivos necessários à compreensão da experiência emocional que está sendo vivida pelo paciente e por nós mesmos, no contato com ele.

Freud (1895/1975), em seu “Projeto para uma psicologia científica”, já nos falava em uma ação específica a ser executada para modificar o meio e, assim, criar uma maneira para satisfazer a necessidade/desejo. Para tanto, também postulava um grau mínimo de tolerância ao desprazer frente ao desvanecimento da ilusão de satisfação que a realização alucinatória do desejo produzia. Bion e Freud, cada qual a seu modo, nos ajudam a compreender que um trabalho psíquico sempre será necessário para que ocorra o desenvolvimento de nosso aparato mental.

Olhos de fora e olhos de dentro

Embora um quebra-cabeças seja um estímulo real externo e que exige atenção concentrada e coordenação viso-motora para ser construído, a imersão no jogo leva também ao uso de recursos de outra ordem, menos palpáveis que os recursos da senso-percepção. Bion (1967/1988) nos brinda com o conceito de *intuição*, que aparece como uma aliada neste caminho, entendida como “os sentidos de dentro”, uma capacidade de conexão com o que não está explicitamente colocado ou dito, que não é conscientemente percebido, mas que está presente ali, no contato com o objeto de relação.

Ter uma intuição é inconscientemente reconhecer um padrão e extrair disso informações imediatas sobre um curso a seguir. É, no nosso modelo aqui, reconhecer algo em comum entre as peças e usar isso como recurso para seguir a montagem.

Apesar de útil, cabe lembrar que a intuição não é infalível. E devemos nos aperceber quando isso ocorre, para podermos admitir o fracasso de nossa estratégia e ficarmos abertos para outras possibilidades que possam emergir. Assim, as chances de novos "encaixes" seguirão vivas, tanto no brincar de quebra-cabeças como no nosso trabalho psicanalítico.

Neste último contexto, dizemos que a *intuição* aparece em afetos, imagens, lembranças, filmes, músicas... os "sido" de cada um entrando em ação, durante a travessia e na vigência da interação. O paciente, em palavras, tom de voz, gestos, silêncios, olhares, com sua presença ampla, tenta transmitir algo de seus pedaços soltos e desencaixados. O de dentro do analista é convocado para que luzes internas se acendam e algum significado possa ser criado. Como no brincar com *puzzle*, de repente algo do que já estava ali, desde o início, surge dentro da mente e parece gerar um sentido. Apenas o "olho de fora" não foi capaz de produzir isto, já que a visão sempre acompanhou o processo de montar até então. Foi este algo a mais, uma espécie de "familiaridade" que foi sendo construída no caos e que permitiu a descoberta. Uma peça que há horas ou dias já estava em nossa frente, agora nos chama atenção e fica facilmente encaixável ao restante. Também com os pacientes, um aspecto há muito presente na relação conosco, mas captado por nós só a nível inconsciente, aparece "de repente" como algo novo e coloca um sentido no que sentimos, imaginamos, pensamos ou lembramos anteriormente, sem ter sabido até então o que significavam.

Eis aí o *fato selecionado*, conceito tão bem descrito por Bion (1962/2015). Na imensidão do não saber a respeito, nasce um sentido que une o disperso e dá uma direção, traz um significado. Isso "corresponde à descoberta de um fato que dá uma ordem e coerência ao que até então parecia solto e caótico" (Zimerman, 1995, p.128). A natureza de tal fato é de uma experiência emocional surgida espontaneamente dentro do analista e que fica disponível para o "vir a conhecer sobre".

O surgimento do *fato selecionado* representa, portanto, uma elaboração dentro do analista, fruto de transformações de seus estados mentais durante a sessão e que, na prática clínica, pode fazer surgir novas hipóteses definitórias a respeito do que está ocorrendo no paciente e possibilidades de interpretações. É, como escreve Zimerman (1995), um fenômeno psíquico que possibilita o pensamento verbal do analista. Por analogia, é o que vai permitir ao *brincador de puzzle* dar-se conta de algo numa peça solta que pode fazer nexos com outra e agir para tentar um encaixe. Ao longo de ambos processos, se espera que *fatos selecionados* possam ser identificados várias vezes pelo analista, para que este possa formular interpretações facilitadoras da construção de sentidos das experiências emocionais de seus pacientes.

O pensar em movimento

Se quisermos, podemos agregar ainda mais ludicidade a este exercício conceitual, propondo uma dança mental pela grade de Bion (1963/1988). Numa das possíveis trajetórias de nosso *brincador* até aqui, poderíamos dizer que ele partiu de um estado mental em A1, no qual elementos beta estão ali espalhados, provocando um estado de confusão e atordoamento. Os elementos não possuem sentido entre si e não tem ainda um significado. São apenas frutos de uma explosão de peças soltas, sem diferenciação clara entre elas ainda. Através de sua função alfa, o *brincador* pôde transformar seu estado psíquico confusional e pensar em como prosseguir sua caminhada, passando para a categoria B1 da grade, na qual já tem condições de elaborar uma hipótese sobre como prosseguir sua caminhada. Usando da atenção, começou a distinguir melhor a existência de padrões nas peças (B4) e, assim, conseguiu evoluir seu pensamento inicial (sua hipótese definitiva), reforçando-o e formulando uma *pré-concepção*. Atingiu, assim, um “estado de expectativa” voltado a realizar mais prontamente um encaixe (D1). Para que possa tentar realizá-lo, deslizou para a ação (espaço D6), selecionando uma peça e introduzindo-a numa outra. Um fato selecionado deve ter ocorrido e ajudado nesta seleção dos elementos dispersos, promovendo sentido tentar que a peça tal se junte com uma outra específica. Tendo atingido um resultado positivo, ou seja, havendo um bom encaixe, uma nova transformação no pensamento se deu. Houve um salto no nível de abstração, transformando a *pré-concepção* (Bion, 1963/1988), agora fecundada por uma realização positiva de natureza sensorial, em uma *concepção* (F1). No caso de um resultado negativo, teria acontecido uma não-realização (um não- encaixe) e o estado de expectativa (D1) não teria sido satisfeito. A *pré-concepção* não se realizou e nosso *brincador* vivenciou uma frustração. Mais uma vez, dependerá das condições psíquicas dele a maneira para lidar com a negativa: retroceder psicologicamente a um estado mental em B1 e manter uma atitude interna de curiosidade, dirigida à descoberta do real encaixe ou não suportar a frustração e descarregá-la, ficando em A6. Seriam tipos de “danças” diferentes na grade e são apenas duas das inúmeras possibilidades de movimento psíquico frente à frustração.

Durante todo o trabalho lúdico e psicanalítico, instantes depois de conseguir produzir um “encaixe” temos que sair em busca de outra “pecinha” para seguir a construção. A solução encontrada já caducou, pois novos “encaixes” aguardam ser encontrados, novos sentidos psíquicos esperam para nascer. E o ciclo se repete: caímos num novo momento de não saber e temos de aguentar o recomeço. Embora algo já tenha sido conquistado e produzido muita satisfação, ainda resta um tanto disperso e sem um lugar que lhe dê sentido de existência.

Se conseguirmos nos movimentar neste sentido, do não-saber → saber → não-saber, temos mais chance de enxergar as demais peças e os encaixes

ainda possíveis. Todo movimento que desemboca numa realização – um encaixe no jogo ou uma intervenção psicanalítica na sessão – traz a necessidade de elaborar um luto pelas outras peças/intervenções possíveis das quais se abriu mão ao eleger uma em detrimento de outras. Assim também para prosseguir montando/ analisando, pois um abandono ao recém descoberto terá de ser feito para que novas possibilidades surjam.

Se valendo do referencial kleiniano, Bion (1962/2015) agregou uma interessante maneira de conceber estas oscilações de estados mentais, referindo que quando estamos num estado de expectativa, de espera para compreender algo e seu significado, estamos num “estado de paciência” (posição esquizo-paranóide), equivalente à *capacidade negativa*, ao passo que, quando atingimos uma compreensão e damos um sentido ao até então desconhecido, ocorre a descoberta do fato selecionado e passamos a um “estado de segurança” (posição depressiva). A troca entre estes estados psíquicos é constante e faz parte do que é necessário para haver crescimento mental (Zimerman, 1995).

No brincar de quebra-cabeças, fica fácil perceber esta oscilação e, de fato, sem este movimento interno no *brincador*, a armação da figura não tem como evoluir. Cada novo encaixe traz satisfação, confiança e esperança de que se está conseguindo chegar mais próximo ao objetivo final, mas se estes estados não forem abandonados, a reentrada no estado de busca fica paralisado. São como processos de luto pelos quais têm de se atravessar para poder abrir mão do que se conquistou (respostas, significados, encaixes) e voltar a adotar uma atitude de expectativa, que deixe a mente aberta ao que vai surgir.

Assim sendo, podemos dizer que um montador de quebra-cabeças passa, necessariamente, por um ciclo de *transformações* em seu processamento mental ao longo de seu brincar. São aquisições de novas formas de pensar sobre algo e vão desde um nível mais concreto do pensamento (ver, tocar as peças, pegá-las para tentar encaixá-las) , ao mais abstrato, quando consegue, só pela observação das peças, perceber padrões e a correspondente aparência entre elas e resolver um encaixe (Bion, 1965/1991). Além disto, o montador é fonte e alvo das próprias experiências emocionais que vão emergindo e precisará transformá-las em alguma aprendizagem para ir em frente e ser bem sucedido. Ondas sucessivas de transformações, do não-formado ao construído ($O \rightarrow T\beta$), bem como o contrário, do encaixe formado ao desencaixado ($T\beta \rightarrow O$) para buscar uma nova peça para um novo encaixe, vão conduzindo o brincador em sua travessia de montagem, assim como ocorre com o analista, na trajetória rumo às descobertas de sentido com seus pacientes.

Penso ser importante lembrar que toda e qualquer transformação conserva algum grau de invariância (característica imutável), que mantém algum vestígio da situação original (Zimerman, 1995). No quebra-cabeças

montado, as pequenas peças que deram origem ao todo podem ser vistas ali, mesmo após não serem mais percebidas, com facilidade, em suas individualidades. Algo do início está ali, diferentemente da maneira como esteve, mas se conservou. São um conjunto unido de peças, que gerou uma forma nova da forma original, mas que, ainda assim, mantém algo da origem em si. Por sua vez, o conjunto ordenado criou uma figura que pode ser, em si mesm, um novo "O", uma origem para novas transformações em quem for admirá-la. Indagações podem surgir no espectador a respeito da "obra" pronta, com quem será seu autor, o tempo que levou para completar, como começou, o que o inspirou e assim por diante, infinitamente. As transformações são tantas quanto forem as possibilidades de imaginar e criar da mente humana.

A mente em suspensão: o sem memória e sem desejo no brincar

Não raro, durante a montagem de um puzzle o *brincador* se flagra estacionado no processo por não conseguir encaixar nenhuma peça mais, mesmo tentando. Pode resultar quase desesperador e desestimulante, pois se sente incapaz ou impotente perante o desafio. Percebe que algo no seu processo mental de observar, pensar e agir não está mais funcionando adequadamente. Como na clínica, é o momento de parar e deixar a mente relaxar um pouco, desconcentrar a atenção fixa e deixar-se inundar por outras vivências e estímulos, internos e externos. Tentar algo para voltar a um estado de mente mais aberto, apta a funcionar com atenção flutuante, intuitivamente, desimpregnada de tantas certezas. Como diria Bion (1965/1991), uma mente mais *insaturada* de pré-saberes que deixe que algo novo se crie. Às vezes, acontecem boas surpresas e se volta a enxergar peças que se encaixem e novos sentidos para o que o paciente traz.

Acredito que o estado psíquico nomeado por Bion (1965/1991) de "*sem memória e sem desejo*" pode encontrar aqui e nesta analogia entre o jogo e a atividade psicanalítica, um espaço. São nos momentos recém descritos da mente relaxada e que se deixa inundar pelo que vier espontaneamente, que ressurge a condição psíquica de conseguir olhar de outro modo para a situação. Toda aquela dispersão de peças restantes ou de produção de material de paciente ainda sem compreensão, passa a ser contactada de uma maneira mais livre, sem a premência por um encaixe / interpretação. E isto permite que novas possibilidades se criem dentro da mente.

Este estado "*sem memória e sem desejo*" do *brincador* / analista corresponde a um estado de mente o mais livre possível do que já se sabe sobre o puzzle/ paciente e do que se desejaria compreender, ficando-se mais receptivo às novas experiências sensoriais e emocionais que cada momento de jogo e de sessão pode evocar. A expansão da nossa capacidade de pen-

sar advém fundamentalmente deste estado mental instaurado. "A resposta é a desgraça da pergunta", disse Bion, (citado por Zimerman, 1995, p. 284). Só uma mente não saturada é capaz, de fato, de buscar pelas possíveis verdades. Analogamente, só sob um estado mental ao mesmo tempo aberto e imerso é que o *brincador* vai poder encontrar as peças corretas para cada espaço do puzzle.

Verdadeiros e falsos encaixes

Como numa tentativa de "encaixar peças" que se parecem perfeitas para aqueles espaços e não o são – aliás, é o mais frequente de ocorrer – experimentamos também com nossos pacientes a tentação de ocuparmos um lugar de saber que pode atrapalhar nossa escuta. Às vezes, aspectos se parecem tanto com aquilo que pensamos ser, com o que estudamos, supervisionamos, que podemos criar situações em que encaixemos o paciente nas nossas ideias e deixemos de escutá-lo genuinamente. Acalmamos nossa ansiedade com uma falsa verdade (uma *falsidade*) que tenta produzir um "encaixe" a qualquer custo. E isto resulta num falso encaixe, por vezes só identificável no *après coup* da sessão.

No jogo do quebra-cabeças, também só mais adiante no processo é que conseguimos nos dar conta de que uma peça já posta está mal colocada. Algo se sucedeu involuntariamente e nos fez ocupar um espaço de outra peça, da verdadeira, criando um encaixe enganoso. Exatamente por ser não deliberado é que exige um trabalho mental para ser descoberto. É chegada a hora da reflexão e reavaliação de tudo que está posto para nos aproximarmos do que realmente precisamos conhecer. Todos os recursos psicológicos disponíveis ao enfrentamento da dor emocional que o impasse trouxe são recrutados. A insistência em manter tudo como está e alegar que peças estão faltando, que a fábrica do brinquedo errou na produção ou qualquer coisa que projete para fora do *brincador* os motivos do imbróglio, podem representar uma dificuldade em se implicar na situação criada e num movimento de afastamento e distorção do que realmente está ocorrendo. Uma reação defensiva, que toma conta da mente, evacuando e projetando a raiva e a angústia por não compreender o que está se passando entra em cena. A falsidade aqui, portanto, tem ligação com um estado de tensão interno e que leva a uma postura evitativa da verdade. Distorcida por razões inconscientes, seu enfrentamento necessita de condições psicológicas para ser reconhecida e corrigida, sob o risco de distanciar-se da própria possibilidade de concluir exitosamente o jogo.

Diferente da falsidade e oposta à verdade, Bion (1970/1974) nos fala sobre a mentira, dizendo que ela é fruto de uma intenção consciente e que seu propósito é distorcer a verdade. Trata-se, portanto, de uma atitude

mental que se afasta propositalmente do encontro com aquela e que obstaculiza um trabalho analítico. A verdade, em termos bionianos, é atrelada ao que é genuíno e essencial num sujeito, "a um objeto cuja existência é abstrata e problemática" (Zimerman, 1995, p.67) e que nutre o aparelho psíquico por todo seu infinito desenvolvimento. Ela é derivada da chamada *verdade absoluta (ou realidade última)*, esta sim incognoscível e denominada de "O" – da palavra *origem* (Bion, 1965/1991).

Verdade, falsidade e mentira transitam, portanto, entre estados mentais que vão do mais próximo ao querer/conseguir conhecer "O" (posição em K), ao mais distante deste (-K e não K). São atitudes psíquicas frente ao movimento quotidiano da vida e ao modo de enfrentá-lo, permitindo – ou não – o desenvolvimento da capacidade de pensar. Quanto mais se puder transitar por um estado mental que busca a descoberta, um novo olhar, mais chances se terá de expandir o aparelho psíquico, de fazer novos encaixes, correlações, releituras e aprendizados. Este estado mental é o que Bion (1965/1991) preconiza para um trabalhar psicanalítico.

Como consideração final, trago ainda uma reflexão sobre a dimensão psíquica que esta atividade de montagem pode trazer. O brincar de quebra-cabeças pode ser visto, numa primeira mirada, apenas como atividade lúdica de características mais obsessivas, pensada como uma coleção de peças a serem selecionadas, classificadas e encaixadas perfeitamente. Como algo em que tudo deve ser pego e colocado para ficar exatamente num lugar, previamente determinado e aí fixado. "Tudo sob controle", poderíamos caricaturar. Esta ideia traz a visão de uma atividade humana na qual pedaços acartonados formariam uma figura final bidimensional, sem movimento algum e estaria aí tudo o que pode se esperar do brinquedo. Contudo, se pudermos insaturar tal visão e usar um outro vértice para olhar o brincar que aí se processa, é possível perceber a existência de uma *dimensão tridimensional* e mais criativa. Há conteúdos em busca de continentes, durante todo o tempo, tanto no fato de existir uma moldura real a ser montada com as próprias peças, dentro da qual todo o resto irá ser encaixado, como também uma mente que tem de poder abarcar as dispersão e as inúmeras emoções vividas no desenrolar da experiência de montagem. Há o ineditismo da vivência e toda sua intransferível individualidade, tornando infinita sua variação, como o são as subjetividades humanas. Há também o movimento constante entre do desejo de brincar e concluir a missão e os obstáculos que vão se colocando frente a isto, recrutando toda a libido do *brincador* para não ficar num lugar de desistência. Constatamos, igualmente, a potencialidade de um encontro estético (Meltzer, 1951/1995) entre aquele que brinca e o brinquedo, instigando-o a ir além e pensar em estratégias para conseguir usá-lo positivamente. Por fim, mas não esgotando as possibilidades que dão ao brincar de quebra-cabeças uma dimensão tridimensional, poderia trazer o prazer como ingrediente. A satisfação

de ir podendo produzir encaixes e perceber o nascimento de algo novo sendo construído é uma experiência emocional muito atraente e dá vigor para prosseguir a brincadeira. Pode, inclusive, fazer ir além dela, como é o caso deste trabalho aqui, no qual as experiências emocionais puderam ser pensadas e elaboradas, revelando a expansão da "capacidade de pensar sobre" e do criar em base ao vivenciado. Houve um "aprender com a experiência" (Bion, 1962/2015), deixando vir à tona a criatividade e algo de meu próprio "O" que ganhou vida própria.

"É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação" (Winnicott, 1971/1975, p.79).

Conclusão

Brincar de montar quebra-cabeças implica, por tudo que foi dito, a necessidade de usar muito mais que o intelecto, a memória e a sensor-percepção para dar conta da tarefa. Exige condições psíquicas mínimas para ser executado, ao mesmo tempo que pode ser um estimulador para desenvolvê-las, pois acarreta vivências emocionais que têm de ser administradas pelo psiquismo ao longo do processo. Como um modelo para pensar o movimento mental neste brincar, pode-se constatar existirem dois níveis distintos e simultâneos de realidade com que o *brincador* tem de lidar: um objetivo e outro, subjetivo. No primeiro, trata-se das peças por encaixar e os encaixes em si mesmos, tendo a sensorialidade e o intelecto a serviço das realizações concretas. No segundo, são os sentimentos prazerosos e as dores psíquicas que ganham destaque, resultando numa tensão interna constante e nos modos de enfrentá-la. É neste segundo plano que o brincar de quebra-cabeças encontra uma possibilidade de metáfora com o trabalho analítico, mostrando-se como trajetória subjetiva e transformadora de realidades.

Aspectos como a capacidade de continência, a abstração do pensamento e de manutenção de "uma atitude mental de descobrimento" (Zimerman, 1995, p. 118) são alvos de transformações internas tanto no brincar, como no psicanalisar. Nestas duas atividades, também pode-se pensar a busca constante por uma maior integração, num movimento dirigido ao disperso e ao unido ao mesmo tempo, mas que pretende construir um todo mais integrado ao final.

A existência de uma peça só tem razão de ser quando ligada a outras peças. Caso contrário, vive apenas como um elemento solto, sem vida própria, esparramada por aí, aguardando adquirir significado. Como uma *pré-concepção*, está num estado de expectativa por *realização*. É necessária, mas não suficiente para seguir num processo de transformações. Como um elemento psíquico ainda sem representação ou sem compreensão, cada

peça solta aguarda ser descoberta para criar seu sentido de existência na cadeia de encaixes com as demais peças. Apenas quando as peças estão coerentemente unidas é que dão um sentido para o disperso.

É aí, então, que emerge um novo, diferente da simples soma de cada uma das peças, pois produziu-se algo que não havia antes. E só os encaixes corretos – ou as correções nos que se fizeram necessários – é que puderam permitir a entrada num encadeamento de encaixes significativa para o antes disperso e sem sentido. Fazer *encaixes*, aqui, equivale a fazer, em psicanálise, *conexões*, ou seja, possibilitar a descoberta e a criação de sentidos. Isto também é o que se espera da atividade do par analítico e da evolução de um processo de análise. Mas para isto, é preciso um continente que funcione, uma mente disponível para fazer o trabalho (psíquico) caminhar. Uma mente com função alfa para transformar o sem sentido e caótico em uma possibilidade de compreensão, que integre e vá construindo um todo maior com significado.

Bion (1962/2015) refere como uma característica essencial para quem quer ser psicanalista a habilidade para transitar pelo não saber, o que requer muita tolerância às tentativas de buscar ver, mas não enxergar. Uma *capacidade negativa*. Em nossa metáfora aqui, equivale a mergulhar num brinquedo que perdeu a forma e que está à espera que alguém que o torne inteiro novamente. A cada sessão de análise, o fluxo emocional que ocorre é permeado de *realizações e não realizações*, de satisfações e frustrações, de dor e tolerância e dor e desistência, de sucessos e fracassos nas tentativas de “encaixes”. São nuances do afeto que fazem parte do caminho que ambos os processos, do lúdico e do psicanalítico.

Montar um quebra-cabeças é, portanto, fazer uma imersão, como num processo psicanalítico, num território ainda em busca de alguma forma e com muitas possibilidades novas de “encaixe”. As tentativas, com seus acertos e erros, vão perfazendo um caminho de encontros e desencontros, de aproximações e distanciamentos dos verdadeiros encaixes (ou da verdade psíquica do paciente) e o que se forma sempre será, sob o vértice subjetivo, algo inédito, único e subjetivante.

Termino com pequeno trecho retirado da internet, de um texto escrito e divulgado pelo excelente ator brasileiro Selton Mello, que vem atuando no papel de um terapeuta no seriado “Sessão de Terapia”, ao fazer uma homenagem pela passagem do Dia do Psicólogo:

“...Ser psicólogo (e eu acrescentaria, ser psicanalista) não é um status profissional, é uma constante descoberta de si mesmo e do outro, de tantos outros, não é um lugar no qual chegamos, mas um caminho pelo qual trilhamos, de estudos e descobertas constantes. É poder visitar diariamente universos diferentes, maravilhando-se sempre com a novidade das infinitas possibilidades humanas”.

Referências

- Bion, W. R. (2015). *Aprendendo com a experiência*. Buenos Aires: Paidós. (Original publicado em 1962).
- Bion, W. R. (1988). *Elementos de Psicanálise*. Buenos Aires: Paidós. (Original publicado em 1963).
- Bion, W. R. (1991). *As transformações*. Buenos Aires: Paidós. (Original publicado em 1965).
- Bion, W. R. (1988). *Estudos psicanáuticos revisados*. Rio de Janeiro: Imago. (Original publicado em 1967).
- Bion, W. R. (1974). *Atenção e interpretação*. Buenos Aires, Paidós. (Original publicado em 1970).
- Freud, S. (1975). Projeto para uma psicologia científica. In S. Freud. *Obras completas, volume I*. Rio de Janeiro: Imago. (Original publicado em 1895).
- Houaiss, A., Villar, M., & Franco, F.M. (2009). *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva.
- Meltzer, D., & Williams, M. H. (1995). Conflito estético: seu lugar no processo de desenvolvimento. In: *A apreensão do belo*. Rio de Janeiro: Imago. (Original publicado em 1951).
- Monte, M., Antunes, A., & Brown, C. (2006). Infinito particular [Música]. On *Infinito particular* [Álbum]. Phonomotors Records/EMI.
- Winnicott, D. (1975). O brincar. In: *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro. (Original publicado em 1971).
- Zimerman, D. (1995). *Bion: da teoria à prática*. Porto Alegre: Artes Médicas.