



Mercado municipal Ulaan Baator, Mongolia 2011

Oficina Terapêutica de Imaginação

Therapeutic Workshops of Imagination

Resumo

Este artigo se propõe a realizar uma reflexão teórica a partir do relato das Oficinas Terapêuticas de Imaginação, que fazem parte de um interprojeto do Programa de Extensão Cada Doi-do com Sua Mania (CDSM), as Oficinas Terapêuticas para Adolescentes, da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), que visam oferecer à comunidade um serviço importante no tratamento em saúde mental infantojuvenil. O espaço coletivo das oficinas terapêuticas é um importante dispositivo de saúde mental, dado que pode ser utilizado para que a angústia e outras formas de sofrimento psíquico sejam elaboradas. É utilizado como recurso terapêutico o jogo de interpretação de papéis – o RPG (Role Playing Games) – no qual os participantes criam seus personagens com o objetivo de expressarem suas demandas. A aposta é que o jogo funcione como um suporte simbólico para elaboração dos impasses da adolescência. Tem se observado uma diminuição do sofrimento psíquico dos pacientes e dos conflitos esperados nessa fase da vida. Nos últimos dezoito meses foram realizados 182 atendimentos nessas oficinas. Os extensionistas adquirem uma experiência valiosa ao longo da formação ao acompanharem o processo terapêutico desde o acolhimento dos pacientes, passando pelo exame psíquico e pela construção do projeto terapêutico em reunião de equipe interdisciplinar.

Palavras-chave: Oficinas Terapêuticas, RPG, Adolescência, Imaginação, Saúde Mental.

Fábio Santos Bispo*
Sabrina Gusmão Pimentel

Universidade Federal do Espírito Santo
(UFES)

*E-mail: fabio.bispo@ufes.br

Abstract

This article proposes to make a theoretical reflection based on the report of the Therapeutic Workshops of Imagination, which are part of an interproject of the Program of Extension Cada Doido com sua Mania (CDSM), Therapeutic Workshops for Adolescents of the Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), which aim to provide the community with an important service in the treatment of mental health of children and adolescents. The collective space of therapeutic workshops is an important mental health device, since it can be used to treat the anguish and other forms of psychic suffering. It is used as a therapeutic resource the Role Playing Games, in which the participants create their characters with the purpose of expressing their demands. The bet is that the game functions as a symbolic support for the elaboration of impasses of adolescence. There has been a decrease in the patients' psychological suffering and the conflicts expected in this phase of life. In the last eighteen months, 182 people participated in these workshops. Extensionists gain valuable experience throughout the training by following the therapeutic process from the reception of patients, through the psychic examination and the construction of the therapeutic project in an interdisciplinary team meeting.

Key-words: Therapeutic Workshops, RPG, Adolescence, Imagination, Mental Health.

INTRODUÇÃO

A adolescência é a fase do desenvolvimento marcada pela transição entre a vida infantil e a adulta, sendo um período em que o indivíduo prepara sua independência, questiona os que estão à sua volta e procura o que lhe é próprio. Segundo a Organização Mundial de Saúde (OMS) a adolescência é um período que compreende a faixa etária dos 10 aos 19 anos (OMS, 1989), e é nesta fase que ocorrem importantes transformações no corpo, sendo caracterizada por um período com complexas mudanças no processo de desenvolvimento do ser humano, no modo de pensar, agir e no desempenho dos papéis sociais. É durante essa fase que o adolescente passa por mudanças físicas, emocionais, sociais e adota comportamentos influenciados pelo seu meio socioambiental (Brasil, 2005). Dessa forma é possível notar mudanças relevantes nas relações do adolescente com sua família e amigos e ainda em sua autopercepção. Simultaneamente a todo esse processo o adolescente começa, muitas vezes, guardar para si as dúvidas e os receios que comumente surgem nessa fase.

Do ponto de vista psicanalítico, a adolescência pode ser definida pelo cruzamento da dimensão biológica da puberdade com a dimensão social na qual o sujeito obtém o reconhecimento de sua emancipação. Nesse sentido, Stevens (2004) a considera como um sintoma da puberdade, ou seja, como um conjunto de respostas subjetivas a esse tempo de transição. A subjetividade é marcada pelo modo como o sujeito se divide entre as exigências de satisfação pulsional advindas de seu corpo e as exigências culturais que a sociedade estabelece. Se, por um lado, é na infância que deverá se inscrever as principais marcas pelas quais a cultura organiza sua relação com o próprio corpo e com o Outro, por outro lado, a adolescência é o período em que essas marcas serão postas à prova.

Calligaris (2000) se refere a esse tempo de transição como uma moratória que se instaura e se prolonga como mais uma idade da vida. Para ele, a adolescência é justamente o período em que, após ter atingido a maturação do corpo e apreendido os valores mais básicos de uma sociedade, o sujeito é submetido a um tempo de suspensão em que nem é totalmente independente para a vida sexual nem está plenamente autorizado a dirigir sua força de trabalho. Por isso mesmo, é fundamental valorizar o adolescente, como sujeitos da sua história, na vivência dessa fase de transição para a vida adulta. Sendo assim, pontua-se que o atendimento terapêutico em grupo constitui estratégia privilegiada para facilitar a troca de experiências, bem como a busca de soluções para suas angústias, considerando a sua necessidade de redefinição da própria identidade, a sua interação com os pares e, por vezes, a ânsia por respostas tanto para seus conflitos subjetivos quanto para os que vêm abalar suas relações familiares e interpessoais.

Dentre as técnicas de trabalhos em grupos destaca-se a oficina. A elaboração que se busca na oficina não se restringe a uma reflexão racional, mas envolve os sujeitos de maneira integral, impactando as formas de pensar, sentir e agir (Afonso, 2000). Os processos terapêuticos grupais permitem reconhecer e partilhar as questões desses adolescentes, que geralmente estão passando por vivências

semelhantes e, a partir das discussões, os adolescentes podem ampliar seus recursos de autoproteção (Jeolas, Ferrari, 2003). As oficinas das quais participam podem acompanhá-los terapeuticamente para que essas ações, quase sempre conflitivas, transformem-se em criações e soluções melhores.

Nas oficinas terapêuticas, o paciente tem a possibilidade de entrar em contato com seu desejo e sua angústia, bem como tratar seu corpo por meio de suas produções e expressões livres. Tudo isso é possibilitado pela criação de um ambiente que é fundamental na clínica: a confiança construída aos poucos, o respeito ao sigilo e à fala de cada um e o investimento afetivo que é despertado na relação com os extensionistas que, na clínica psicanalítica, é denominado de relação de transferência. A transferência diz respeito ao vínculo de trabalho terapêutico que permite com que o sujeito atualize, na relação com um outro, suas formas básicas de relação com os objetos (Freud, 1912/1996). Quanto às produções, pode-se dizer que se trata de uma experiência específica, pois advém de um sujeito que, ao produzir, é libertado pela sua produção que possui efeitos terapêuticos.

As Oficinas Terapêuticas de Imaginação são parte do Interprojeto “Oficinas Terapêuticas para Adolescentes”, vinculado a um programa de extensão mais amplo, o Cada Doido com Sua Mania (CDSM), que foi iniciado em 1984, e já conta com 34 anos de história. Este programa, em sua totalidade busca possibilitar um tratamento em saúde mental humanizado, interdisciplinar e eficiente, num contínuo aperfeiçoamento de novas práticas inseridas à rede pública de saúde.

É um serviço que presta atendimento à comunidade universitária, geralmente encaminhada pela equipe psicossocial do Departamento de Assistência à Saúde (DAS/UFES) e pelo Hospital Estadual Infantil Nossa Senhora da Glória (HEINSG), ou por busca espontânea dos pacientes. Assim, atua numa parceria entre a Universidade e a Secretaria Estadual de Saúde, como serviço de atenção secundária de referência para as crianças e suas famílias encaminhadas pelo hospital, visto que este não possui ambulatório de saúde mental. Outros casos excepcionais, que não se encaixam nas parcerias, podem ser atendidos dependendo da avaliação da equipe.

Para atender o público juvenil, o CDSM busca acolher as angústias e sofrimentos, impactando na estruturação de laços sociais importantes, favorecendo uma ação preventiva contra acometimentos em saúde mental na adolescência e vida adulta. Para tal, planeja-se um Projeto Terapêutico Individual (PTI) para cada paciente, de acordo com sua demanda e necessidade. Há ainda a possibilidade de participação em atendimentos individuais, familiares e, caso necessário, acompanhamento psiquiátrico.

Sabendo da insuficiência de serviços de saúde mental no Estado, em especial, para o público infantojuvenil, o programa propõe-se a realizar um trabalho com essas faixas etárias, sendo que a Oficina de Imaginação é oferecida especificamente aos adolescentes.

METODOLOGIA

O presente artigo se caracteriza como um estudo descritivo, de abordagem qualitativa, resultante de atividades desenvolvidas pelo Programa de Extensão Universitário CDSM. O Programa é pautado na realização de diversos serviços terapêuticos, que se utiliza de vários recursos para o tratamento de fenômenos como a angústia, a loucura, os transtornos neuróticos e as doenças psicossomáticas, para que essas se transformem em um dizer direcionado à reinserção social. Para a efetivação da clínica a qual o programa se propõe alguns passos são essenciais, sendo importante a implicação do paciente e de sua família nesse processo.

Atualmente, o CDSM oferece três Oficinas de Imaginação, em horários matutino e vespertino, atendendo adolescentes na faixa etária de treze a dezoito anos. Essa oficina se vale de uma adaptação inspirada nos jogos de interpretação de papéis (Role Playing Games - RPG).

A partir dessa ideia planeja-se um local, juntamente com os pacientes, que será utilizado na história narrada no RPG. Já nessa etapa, nota-se o aparecimento de questões pessoais. Por sua vez, os adolescentes criarão personagens simples (com nome, sexo, idade, profissão, etc.) para viverem nessa história, que deve conter características importantes em seu contexto. Todos os personagens têm suas habilidades descritas em fichas. A ficha descreve qualidades, defeitos, medos, aparência, história de vida, entre outras características do personagem. Nessa parte inicial, ainda pode ser realizada a confecção de mapas, utilizando-se cartazes, e os adolescentes desenham o local em que o jogo se desenrolará, sendo possível fazer trilhas e marcações durante o jogo.

O narrador é um integrante do RPG e, nesse caso, um dos extensionistas com mais tempo de atuação na oficina. Ele age como “juiz”, determinando, através da lógica proposta pelo sistema adotado pelo grupo, a dificuldade de se obter um sucesso em ações dos personagens dos jogadores, além de descrever suas consequências. A partida de RPG é iniciada pelo narrador, que deve ter elaborado previamente as linhas gerais de uma aventura inserida no universo escolhido pelo grupo. Ele descreve uma situação inicial, a partir da qual cada jogador define livremente sua ação, de acordo com as possibilidades oferecidas pelo sistema de regras.

Os jogadores podem decidir livremente o que seus personagens falam ou fazem e são essas decisões que movimentam a oficina. Eles devem comunicar a atitude de seu personagem diante das situações propostas, ainda que esta consista em uma não-ação. São anunciadas então, pelo narrador, as consequências das ações que, em alguns casos, precisam ser aprovadas ou não pelo resultado dos números obtidos nos dados de vinte faces. Desta forma prossegue o jogo, sendo modificado a cada nova ação dos personagens. Como muitas destas ações fogem do plano inicial do narrador, é preciso que ele improvise grande parte do jogo. Termina a partida quando o grupo consensualmente considera ter desenvolvido a contento a história proposta pelo narrador. No entanto, essa história pode sempre ser retomada e explorada sob outros aspectos. Há aventuras, por exemplo, que chegam a durar anos.

O narrador não tem o controle sobre as decisões tomadas pelos personagens dos jogadores. Mesmo que ele possa tentar prever algo, os jogadores sempre terão a possibilidade de pensar em soluções não imaginadas pelo narrador. Dessa forma, o narrador cria o enredo, mas este é totalmente flexível para a interação dos jogadores, pois a improvisação dos jogadores altera os eventos anteriormente elaborados pelo narrador. A estrutura do jogo possibilita aos jogadores transformar as situações dadas a partir de suas próprias escolhas. O narrador não pode controlar a história sem levar em conta as decisões dos jogadores.

O planejamento das histórias deve ser condizente com a demanda dos pacientes e permitir que seus personagens sejam relevantes no desenrolar dos acontecimentos. Ocasionalmente podem ser associados outros recursos terapêuticos que são indicados em momentos específicos para alguma elaboração ou resistência importante no tratamento. As interações que ocorrem durante o jogo, facilitada pelos personagens criados, favorecem as ações terapêuticas. Ao final de cada oficina, é feito um processamento do ocorrido, para pontuar questões pertinentes a cada sujeito e reafirmar o contexto terapêutico da oficina.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No ano de 2017, o Programa CDSM, no que diz respeito às Oficinas Terapêuticas de Imaginação, realizou 69 (sessenta e nove) oficinas, totalizando 129 (cento e vinte e nove) atendimentos. Os atendimentos foram realizados na faixa etária de 11 (onze) a 21 (vinte e um anos).

No ano de 2018, até o mês de julho, o Programa CDSM já realizou 31 (trinta e uma) oficinas, totalizando 53 (cinquenta e três) atendimentos, sendo que 12 (doze) atendimentos foram de pacientes do sexo feminino e 41 (quarenta e um) do sexo masculino.

Através do instrumento terapêutico utilizado, o jogo de RPG, a Oficina de Imaginação Matutina, no ano de 2017, pôde trabalhar, de forma pontual, diversas angústias relacionadas a conflitos familiares. Em um dos jogos, por exemplo, um paciente específico explicitou essa elaboração, vindo a escolher o tema do jogo e compor a história de um personagem condizente com sua própria realidade. Foi possível notar envolvimento total do paciente com as oficinas, e sua desenvoltura no jogo, provocou reflexões e ações em seu cotidiano.

Na Oficina de Imaginação Vespertina, percebeu-se que o envolvimento dos pacientes com o jogo foi crescente e, na medida em que a história acontecia, os personagens se aproximavam cada vez mais das respectivas personalidades dos adolescentes, o que contribuiu imensamente para intervenções precisas sobre as questões que eles traziam nas discussões. A melhoria de alguns pacientes é notória, sendo relatada à equipe, como aconteceu com uma mãe que considerou até mesmo substituir um tratamento medicamentoso pela participação do filho na oficina.

No ano de 2018, foi aberta mais uma Oficina de Imaginação Vespertina, devido à alta demanda de pacientes nesse horário. Todas estão com jogos distintos em andamento, sem uma previsão definida para finalização.

O RPG tem se mostrado um recurso interessante no que diz respeito ao manejo do atendimento com adolescentes, pois o ato de jogar leva, naturalmente, a uma maior facilidade de se comunicar e de expressar um pensamento. Por meio da aleatoriedade nos jogos de RPG e da mediação dos extensionistas, a oficina cria um espaço para que os adolescentes possam, através da criação de personagens e da desenvoltura durante o jogo, narrar os seus conflitos e encarar suas angústias. É possibilitada a eles uma visão de que o conflito é parte da vida de todos, o que pode ajudá-lo a transpor suas dificuldades com maior facilidade, sentindo-se parte de um todo. Através das intervenções foi possível permitir a eles encontrar outras saídas que não o adoecimento psíquico, possibilitando uma melhor elaboração de seus conflitos e facilitando manejos das frustrações típicas dessa fase. O exercício de elaboração que o jogo exige também vem auxiliá-los a lidar melhor com as exclusões, desvalorizações ou rejeições, fomentando a utilização do diálogo nas relações interpessoais e o comportamento de parceria. Como os jogos são sempre realizados em grupo, há um contato com pares que vivenciam situações semelhantes e cada um pode ficar frente a frente com as questões dos outros participantes, lidando com a rejeição ou a aceitação que derivam dessa atividade e possibilitam uma maior compreensão frente a dificuldades e questões alheias.

Em seu texto, Cardoso e Vorcaro (2017) pontuam que “a palavra *jouer*, no francês, tem a mesma aplicação tanto para brincar quanto para encenar teatralmente, assim como *play* no inglês” (p. 54). Sendo assim, a interpretação de papéis pode ser compreendida como jogar ou brincar, uma vez que a encenação muito se aproxima da brincadeira. A brincadeira é um espaço de expressão de processos de imaginação, desde a primeira infância, pois na brincadeira é possível ser livre para assumir outros papéis, retomar situações da realidade e reelaborá-las por meio da atividade criadora (Cardoso e Vorcaro, 2017). O ato de brincar desenvolve a imaginação e a criatividade, beneficiando também habilidades de leitura e escrita, reflexão, a lógica e o raciocínio.

Para os adolescentes, é difícil de falar diretamente de algumas questões da vida cotidiana, sobretudo quando estão ligadas às relações amorosas ou a dificuldades de aceitação do próprio corpo ou, ainda, a conflitos ou escolhas importantes para o futuro. O jogo permite, então, um distanciamento necessário para que alguns compartilhamentos sejam realizados utilizando-se dos personagens como suportes simbólicos. Freud propõe que um dos fenômenos importantes da transferência em um processo de análise é a tendência que tem o paciente de repetir elementos de sua vida que são difíceis de enunciar em sua fala. O problema é que, muitas vezes, essa repetição vem tão carregada de afeto, que não deixa espaço para uma elaboração psíquica. Dessa forma, Freud (1920/1996) propõe que o analista precisa levar o paciente a reexperimentar alguma parte de sua vida esquecida, mas deve também cuidar, por outro lado, que o paciente retenha certo grau de alheamento, que lhe permitirá, a despeito de tudo, reconhecer que aquilo que parece ser realidade é, na verdade, apenas reflexo de um passado esquecido. (p. 30)

O suporte da construção de um personagem no RPG vem justamente cumprir essa função de facilitar ao adolescente esse alheamento de modo que a repetição sob transferência passa de ser um obstáculo para ser suporte da elaboração psíquica.

Em um outro ponto do texto, Freud (1920/1996) vai descrever essa função de suporte propiciada pela representação artística, não apenas para quem representa um papel, mas também para a plateia que assiste:

A representação e a imitação artísticas efetuadas por adultos, as quais, diferentemente daquelas das crianças, se dirigem a uma audiência, não poupam aos espectadores (como na tragédia, por exemplo) as mais penosas experiências, e, no entanto, podem ser por eles sentidas como altamente prazerosas. Isso constitui prova convincente de que, mesmo sob a dominância do princípio de prazer, há maneiras e meios suficientes para tornar o que em si mesmo é desagradável num tema a ser rememorado e elaborado na mente. (p. 28)

Dessa forma, nossa aposta é a de que a elaboração psíquica das angústias e conflitos é permitida ao adolescente não apenas nos momentos em que ele mesmo assume o papel ativo de representação, mas também na medida em que participa das aventuras narradas ou representadas pelos colegas.

Enquanto a criança encontra nos pais um suporte identificatório mais seguro para orientar-se, o adolescente vivencia justamente essa fase em que busca libertar-se da tutela do adulto e constituir seu próprio caminho. Calligaris (2000) destaca bastante esse dilema em que, ao mesmo tempo, o adolescente perde a segurança que tinha na proteção dos pais e ainda não obtém o reconhecimento do adulto como um igual. Apesar da maturação de seu corpo e de todo o seu potencial laboral, ele ainda não é totalmente responsável por si mesmo. Essa situação gera uma insegurança que se reflete em suas diversas relações sociais. Daí deriva grande parte das reações dramáticas dos adolescentes, seja uma timidez excessiva ou uma temeridade exacerbada. O espaço da oficina de imaginação é, nesse sentido, um espaço seguro para experimentação por vários motivos: a) sua performance ali não está sendo avaliada por um adulto que tem sobre ele uma relação poder; b) o contato com os pares no contexto de um jogo lhe permite expressar metaforicamente alguns dilemas sem ser julgado ou zoadado pelos colegas; c) a necessidade de improvisação e criatividade facilita a superação das resistências e inibições diante de algumas temáticas; d) o prazer despertado pelo caráter lúdico do jogo atenua a ansiedade frente a alguns dilemas; e finalmente, e) uma escuta qualificada dos extensionistas estudantes de psicologia possibilita que sejam feitas pontuações produtoras de novos insights.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática das oficinas infantis revelou-se um dispositivo clínico potente no atendimento de adolescentes, a partir da atividade de criação e interpretação, em que ocorrem uma escuta qualificada que possibilita ao paciente se debruçar sobre suas questões, acalmar sua angústia e analisar suas histórias singulares a fim de buscar saídas mais saudáveis, melhorar a sua saúde mental e (re) construir laços sociais.

Foi possível observar a evolução dos pacientes em relação às demandas trazidas por eles e suas famílias durante a realização das oficinas de imaginação nos últimos anos, bem como durante os 34 anos de funcionamento de outros projetos dentro do Programa.

O Programa CDSM tem atingido seus objetivos, uma vez que aos pacientes tem sido disponibilizado um tratamento interdisciplinar humanizado, diferenciado e qualificado de acordo com a demanda de cada um, incluindo oficinas terapêuticas, atendimento individual, familiar e psicofarmacológico, o que permitiu uma melhoria na qualidade de vida dos adolescentes que apresentam diversas demandas no âmbito da saúde mental, a partir da valorização de seu discurso. O alcance dos objetivos se deve ao investimento em formação em Saúde Mental realizado pelo programa, que dá suporte e capacitação aos alunos extensionistas para atuarem na área de Saúde Mental, em especial com o público infantil e com os adolescentes. Assim, o Programa reafirma a importância das ações em saúde mental, pois a qualidade da vida psíquica interfere no social, no trabalho e na família.

Sendo assim, o CDSM cumpre também com o papel da extensão universitária, corroborando para a formação profissional dos extensionistas que acompanham todo o processo de uma prática terapêutica específica, aprendendo técnicas e recursos para esse trabalho. Por se tratar de um programa pautado na autogestão, o aluno tem a possibilidade de participar de todas as etapas essenciais ao funcionamento permanente do programa.

Por fim, visando o bem-estar social e a formação acadêmica, é importante, para esta equipe e para a saúde da comunidade capixaba, continuar realizando seu trabalho em oficinas terapêuticas e demais atendimentos para crianças e adolescentes que apresentam questões psíquicas diversas. O atendimento à comunidade universitária tem promovido saúde mental dentro da UFES, produzindo um retorno ao apoio dedicado ao programa. Espera-se contribuir com a ampliação da discussão que envolve os adolescentes, através da descrição de oficinas para adolescentes em um espaço universitário, abrindo horizontes para a reflexão sobre a construção das práticas no campo da saúde mental desse público.

REFERÊNCIAS

- Afonso L. (2000). Oficinas em dinâmica de grupo: um método de intervenção psicossocial. Belo Horizonte: Campo Social.
- Brasil. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. (2005). Caminhos para uma política de saúde mental infanto-juvenil. Brasília: Ministério da Saúde.
- Calligaris, C. (2000). A adolescência. São Paulo: Publifolha.
- Cardoso, I.; Vorcaro, A. (2017). A clínica infantil e o processo criativo: considerações estéticas sobre a brincadeira do fort-da. *Estilos Da Clínica*, 22(1), 45-63. Disponível em <https://doi.org/10.11606/issn.1981-1624.v22i1p45-63> . Acesso em 25 ago. 2018.
- Freud, S. (1996). A dinâmica da transferência. IN: J. Salomão, (Trad.), Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud.(Vol. XII, pp. 107- 119). Rio de Janeiro: Imago 1996.

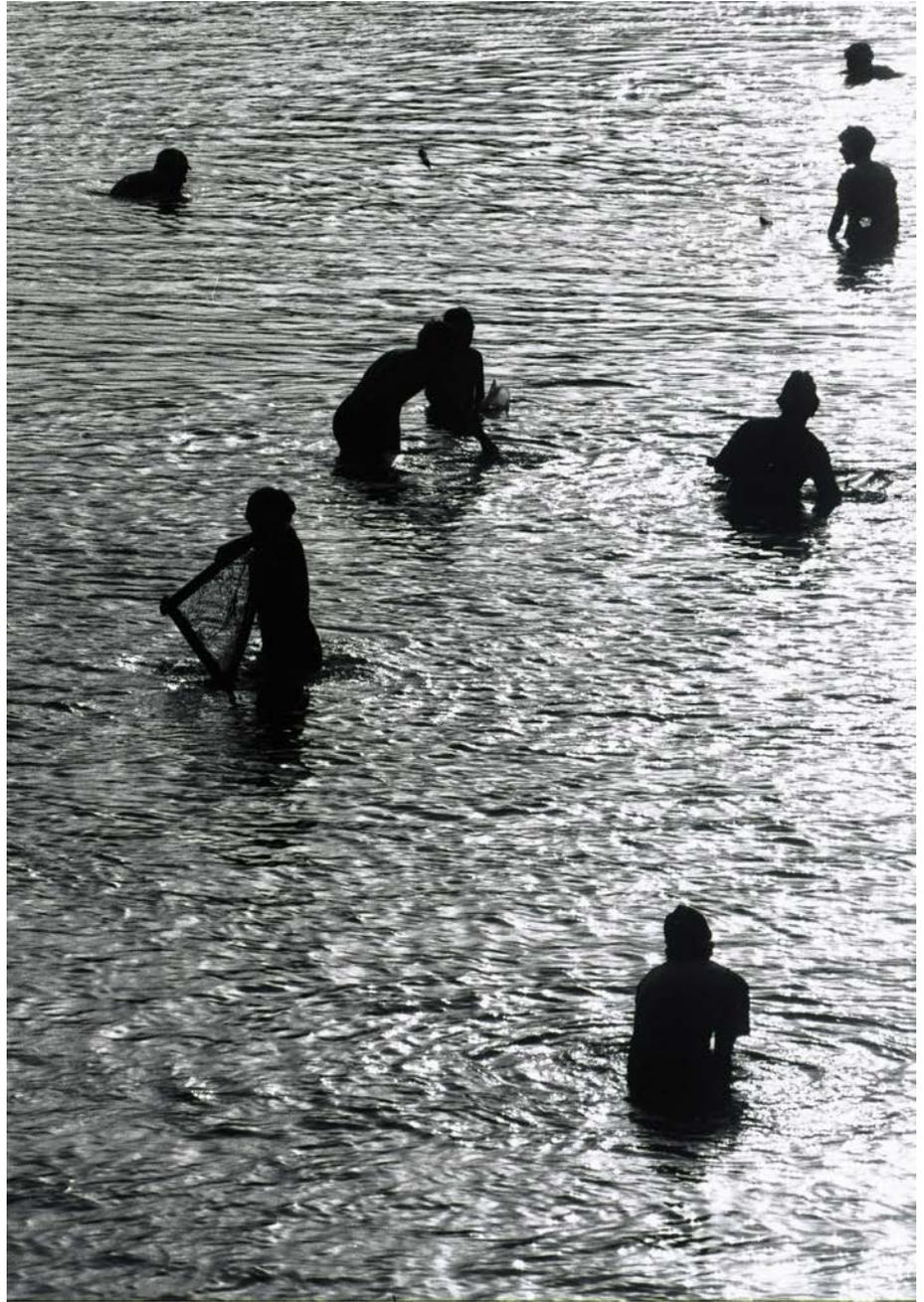
(Publicado originalmente em 1912).

Freud, S. (1996). Além do princípio do prazer. Em S. Freud, Além do princípio do prazer, Psicologia de Grupo e outros trabalhos (ESB, J. Salomão, trad., Vol. XVIII, pp. 11-76). Rio de Janeiro: Imago. (Trabalho original publicado em 1920)

Jeolas, L. S.; Ferrari, R. A. P. Oficinas de prevenção em um serviço de saúde para adolescentes: espaço de reflexão e de conhecimento compartilhado. Ciênc Saúde Coletiva. 2003; 8(2).

Organização Mundial de Saúde. (1989). Saúde reprodutiva de adolescentes: uma estratégia para ação. Genebra: Organização Mundial de Saúde.

Stevens, A. (2004). Adolescência, sintoma da puberdade. Revista CURINGA, n°20. Belo Horizonte: EBP-MG, nov. 2004. (p.27-39) (artigo originalmente publicado na revista "LesFeuilletesduCortil", Le Désir et lafaim, mars 1998, p.79-92).



Buscando conculhas no rio Gilao Tavira, Portugal 1991