

O universo de Terabithia: imaginação, sonho e objetos culturais como possibilidades de trânsito da realidade psíquica à realidade compartilhada

The world of Terabithia: imagination, dream and cultural objects as transition possibilities from psychic reality to shared reality

El universo Terabithia: imaginación, sueño y objetos culturales como posibilidades de tránsito de la realidad psíquica a la realidad compartida

*Claudia Perrotta**

*Elisa Maria de Ulhôa Cintra***

Resumo

O artigo propõe uma leitura winnicottiana do filme americano Ponte para Terabithia (2007), dirigido por Gabor Csupo e baseado no best seller infanto-juvenil homônimo de Katherine Paterson. São destacados aspectos como o brincar, os fenômenos transicionais e a diferença entre fantasiar e sonhar, de acordo com o psicanalista de referência. Usando objetos ofertados pela cultura, como desenho e escrita, os personagens-protagonistas retratados na narrativa, os adolescentes Jesse e Leslie, buscavam formas de emoldurar suas inquietações. Mas foi a aliança imaginativa que formaram que acabou por fortalecer-los, de modo a se sentirem mais potentes para lidar com reveses cotidianos, sustentar suas angústias e temores, afirmando-se em seus talentos. Ao final, porém, fica evidente que lidavam de formas diferentes com as frustrações

* Doutora em Psicologia Clínica pela PUC-SP, docente do Instituto Sedes Sapientiae/ Departamento Psicanálise com crianças. Realiza atendimento na clínica: Espaço Terapêutico da Escrita. Coordena o projeto cultural Cine Boa Praça. E-mail: claper.coda@gmail.com

** Psicanalista, professora doutora da Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da PUC-SP e do Programa de Estudos de Pós de Psicologia Clínica da PUC-SP. E-mail: emcintra@puensp.br

inerentes ao viver, o que pode ter contribuído para a ocorrência de um acidente fatal. Ainda assim, a experiência que Jesse e Leslie compartilharam no universo criado de Terabithia foi transformadora e marcou definitivamente a vida de Jesse.

Palavras-chave: Winnicott, fenômeno transicional, brincar, Terabithia.

Abstract

*The article proposes a Winnicottian approach to the American movie *Bridge to Terabithia* (2007), directed by Gabor Csupo and based on the children's best seller book by Katherine Paterson. Aspects such as playing, the transitional phenomena and the difference between fantasizing and dreaming, are emphasized through the Winnicottian perspective. Using cultural objects, such as drawings and writings, the characters portrayed in the narrative – the main characters, teenagers Jesse and Leslie, sought ways to lay out their concerns. It was, however, their bond of friendship and their imaginative partnership that strengthened them and encouraged them to deal with everyday setbacks, anxieties and fears, asserting them in relation to their talents. In the end, however, it is evident that both were dealing in different ways with the inherent frustrations of living, which may have contributed to the occurrence of a fatal accident. Still, the experience that Jesse and Leslie shared in the creative world called Terabithia was transformative and definitely changed Jesse's life.*

Keywords: Winnicott, transitional phenomena, play, Terabithia.

Resumen

*El artículo propone una lectura winnicottiana de la película americana *Bridge to Terabithia* (2007), dirigida por Gabor Csupo y basada en el libro infantil homónimo mejor vendido de Katherine Paterson. Se destacan aspectos tales como el juego, los fenómenos de transición y la diferencia entre fantasear y soñar, de acuerdo con el psicoanalista referencia. Con el uso de objetos que ofrece la cultura, como el dibujo y la escritura, los personajes protagonistas representados en la narrativa, los jóvenes Jesse y Leslie, buscaron formas de enmarcar sus preocupaciones. Pero fue la alianza imaginativa formada que los fortaleció con el fin de sentirse más poderosos para hacer frente a los contratiempos cotidianos, y apoyar a sus ansiedades y temores, ampliando la confianza en sus talentos. Al final, sin embargo, es evidente que se ocuparon de diferentes maneras con las frustraciones inherentes a vivir, lo que puede haber contribuido a la ocurrencia de un accidente fatal. Sin embargo, la experiencia compartida de Jesse y Leslie en ese universo creado en Terabithia fue transformadora y definitivamente marcó la vida de Jesse.*

Palabras clave: Winnicott, fenómeno transitorio, jugar, Terabithia.

Há muito o que pensar sobre o filme *Ponte para Terabithia* (2007). Baseado no *best seller* infanto-juvenil homônimo de Katherine Paterson (2006) e dirigido por Gabor Csupo, o filme traz como um dos temas centrais o famigerado *bullying* - termo que vem sendo usado, exaustivamente, com o sentido de zoar, humilhar, perseguir, discriminar. Trata-se de um fenômeno contemporâneo, muito presente no ambiente escolar, e que é abordado no filme de forma bastante sensível e pertinente, mostrando que nem mesmo os algozes de hoje estão livres de se tornar vítimas no futuro, alvos dos protagonistas-heróis da narrativa, que executam engenhosos planos de vingança.

Mas não é exatamente este o aspecto que queremos abordar aqui, e sim como os adolescentes Jesse e Leslie lidam com as frustrações cotidianas, com as tarefas próprias do processo de amadurecimento, com a necessidade de assumir a responsabilidade por suas ações e a natureza da aliança que estabelecem para se fortalecer.

Queremos falar de imaginação, de sonho e da importância dos objetos disponibilizados no campo cultural. A descoberta do brincar criativo, que se tornou possível pela amizade e pela parceria entre Jesse e Leslie, gerou um ambiente favorável ao desenvolvimento emocional deles, possibilitando a elaboração de seus traumas de rejeição na escola. Habitando em Terabithia, um lugar mágico, partilhado apenas pelos dois, foi possível saírem do esmagador sentimento de inferioridade que surgira do *bullying*, criar um espaço potencial e entrar no tempo histórico. Trata-se de um vir a ser, do transitar para uma vida psíquica significativa.

Iniciamos, então, com uma breve narrativa do filme para, em seguida, abordar o brincar winnicottiano e a importância da vida imaginativa para a sustentação de angústias próprias do amadurecimento pessoal. Ao final, retomamos a história de Jesse e Leslie, levantando hipóteses sobre as diversas formas que encontraram para lidar com as frustrações e angústias inerentes ao viver.

A ALIANÇA ENTRE LESLIE E JESSE

Quem faz a proposta de aliança é Leslie. Recém-chegada na escola, logo se identifica e se afeiçoa a Jesse – ambos são chamados de *esquisitinhos*. Ele por ser bastante tímido, morar no campo e não no centro da cidade, o típico “caipira” da classe, vindo de uma família que enfrenta grandes dificuldades financeiras para sustentar os cinco filhos. Além disso, ele é um habilidoso desenhista, talento que é visto como “coisa de menina”, inclusive entre os familiares... E ela, filha de escritores profissionais, por se vestir de um modo exótico, ser mais intelectualizada, escrever muitíssimo bem e não ter televisão em casa, o que, por sinal, não a incomodava: Leslie gostava e queria ser vista assim, como uma garota excêntrica.

O que os une é o prazer de correr – no início competem, Leslie ganha, e Jesse, antes sempre um vencedor nas corridas, se vê perdendo sua única possibilidade de se diferenciar de forma positiva no grupo de alunos. Depois, quando se aproximam, por iniciativa da garota, correm livremente pelos campos, simplesmente pelo prazer de sentir o vento nos cabelos, o coração bater disparado, de desafiar os próprios limites.

Em uma dessas corridas, chegam a uma parte desabitada da floresta vizinha de suas casas, e nela encontram uma grossa corda, com nós, sobre um rio. Leslie logo se pendura, dá um impulso e fica lá, se balançando, apenas pelo prazer do movimento. Inseguro, Jesse teme fazer o mesmo, mas acaba tentando. Ambos se soltam cada vez mais, enroscam firmemente mãos e pernas na corda, e deixam a cabeça solta para trás, olhando para o céu, “é como voar”, diz a garota.

Mas Leslie vai além. E faz o convite: “Precisamos de um lugar só nosso, que não tenha nenhuma Janice ou Scott [colegas que encabeçavam as humilhações, verdadeiros líderes do mal]. Um lugar que não seja meramente fora da escola”. Jesse não se deixa convencer facilmente, prendendo-se à realidade: “mas quando voltarmos à escola, eles estarão a nossa espera...”. Leslie insiste: “E se houver um reino mágico que só nós conhecemos? E se só nós pudermos entrar nele balançando-nos nesta corda encantada?”

Vamos!”. Leslie dá, então, um impulso mais intenso e passa para o outro lado do rio. Jesse se assusta, mas decide seguir a nova amiga, que já está adiante, na floresta.

As árvores são imponentes, o vento é forte, o lugar é deserto. Jesse logo apanha um galho de árvore para se proteger, vai caminhando com cautela, chamando por Leslie. Ela demora a aparecer, está escondida atrás de uma árvore, diverte-se com o medo dele e vai adiante, destemida, sempre convidando o amigo a acompanhá-la na aventura.

“Não devíamos estar aqui, não é nosso lugar!”, ele adverte, sempre hesitante, mas Leslie o ignora e vai buscando elementos para compor sua narrativa fantástica, atribuindo significado aos sons, aos objetos, aos animais: a casa abandonada no alto de uma árvore vira a ruína de uma grande fortaleza, cujos donos foram aprisionados por um inimigo comum, Mestre das Trevas; as libélulas se transformam em aliados, guerreiros que irão ajudá-los em sua missão heroica: “Você e eu fomos enviados para libertá-los!”. Mas Jesse resiste:

- Não conheço essa brincadeira...
- Brincadeira? Que brincadeira? É de verdade, é real!

De fato, assim como Jesse, já havíamos conhecido o poder da mente imaginativa de Leslie um pouco antes, em uma redação que lera para os colegas de classe, cujo título era: “Aparelho autônomo para respiração subaquática”. A professora havia se encantado com o emprego de adjetivos e com a descrição minuciosa da sensação que vivera ao mergulhar - o mundo lá embaixo, silencioso, as bolhas de ar subindo para “o lugar de onde vim e para onde vou voltar depois. Não tenho tempo para ver tudo” – escreve Leslie – “mas é isso justamente que torna a experiência tão especial”... E assim como Jesse, ficamos sabendo que tudo não passara de imaginação:

- Você já viu um tubarão enquanto mergulhava? – pergunta Jesse, encantado com a experiência que Leslie registrara no papel.
- Eu nunca mergulhei! – confessa a garota.
- Então, o que escreveu era tudo mentira? – indigna-se.
- Não, eu inventei, e inventar é diferente de mentir.

Invenção em contraposição à realidade. Onipotência em contraposição à impotência. Temos ainda esperança de vencer, de superar dificuldades e a desesperança de mudar alguma coisa, de ser visto, reconhecido pelos outros. Leslie parece encarnar o primeiro elemento e Jesse, em grande parte do tempo, o segundo.

Ela é a coragem em pessoa, destemida, vivaz, olhar vibrante. Ele é um garoto visivelmente triste, retraído, fragilizado diante das humilhações; sofre as consequências das dificuldades financeiras enfrentadas pela família e oscila entre se entregar ao encantamento do reino mágico de Terabithia e manter os pés assentados na terra. Sua única saída é o caderno de desenhos, os personagens que nele cria, mas, mesmo assim, espera um reconhecimento que nunca chega, em especial por parte do pai. Em certo momento, o pai lhe diz: “Seja útil e desenhe dinheiro!”.

Mas desenhar não é e nem pode se tornar útil. Rubem Alves (2004) escreveu sobre isso no interessante texto “A caixa de brinquedos”, contrapondo a ordem do “UTI” à do “FRUI”: “‘Uti’ significa o que é útil, utilizável, utensílio. Usar uma coisa é utilizá-la para obter uma outra coisa. ‘Fruir’ significa fruir, usufruir, desfrutar, amar uma coisa por causa dela mesma” (Alves, 2004, § 4). A primeira diz respeito então aos utensílios e ferramentas inventados para aumentar o poder; enquanto a segunda diz respeito ao amor, às coisas que não são utilizadas, não servem para nada, são inúteis, mas por isso mesmo mais valiosas: “A vida não se justifica pela utilidade, mas pelo prazer e pela alegria - moradores da ordem da fruição” (Alves, 2004, § 7).

Baseando-se no pensamento do teólogo e filósofo Santo Agostinho, Rubem Alves argumenta que as coisas da caixa de ferramentas, do poder, são meios de vida, necessários para a sobrevivência, mas não nos dão razões para viver, são apenas chaves para outra caixa, que Alves denominou caixa de brinquedos: “arte e brinquedo são a mesma coisa: atividades inúteis que dão prazer e alegria. Poesia, música, pintura, escultura, dança, teatro, culinária: são brincadeiras que inventamos para que o corpo encontre a felicidade, ainda que em breves momentos de distração” (Alves, 2004, § 9).

Como será então que Leslie e Jesse estavam construindo suas caixas de brinquedos? E estariam eles afinados em suas buscas?

SONHO DE FUTURO

Leslie e Jesse buscavam um lugar paradisíaco, que os fortalecesse e libertasse das frustrações da realidade, da maldade do mundo. Todos os dias, logo que voltavam da escola, mandavam a irmã menor de Jesse para casa e juntos atravessavam o rio, balançando-se na corda encantada. Equivavam a casa da árvore, reconstruíam as ruínas, criavam novos personagens e continuavam vencendo os inimigos imaginários, que, na verdade, eram bem reais: reproduziam as humilhações que sofriam na escola, transformavam-se em figuras da família, ou ainda incorporavam sentimentos que viviam cotidianamente – Jesse se sentia desprezado pelo pai e também pelas irmãs mais velhas; e Leslie, embora fosse filha única, com pais intelectuais, que trabalhavam em casa, nem sempre recebia a atenção de que necessitava, parecendo ressentir-se com esse descuido. Ao mesmo tempo, vivia intensamente algo próprio da adolescência, que é a necessidade de se diferenciar, confrontar e marcar uma posição diante dos familiares: “Não quero ser uma réplica dos meus pais”.

Leslie nunca titubeava, não tinha dúvidas de que entregar-se àquele universo fantástico, de encantamento, era o caminho. Onipotente, dizia: “Aqui em Terabithia podemos fazer qualquer coisa!”. Jesse por vezes incorporava a figura do herói corajoso, em outras, porém, buscava proteger a ambos, apegando-se ao registro da realidade: “Não é um *troll* gigante, é um árvore gigante que quase nos matou!”, disse certa vez após uma árvore seca ter caído sobre a casa em ruínas, colocando-os em perigo. Mas Leslie não desistia: “Governamos Terabithia e nada vai nos destruir!”. Para ela, bastava fechar os olhos e deixar a mente bem aberta para que visse o que queria ver. Mas ele ainda não sabia o que exatamente estava procurando...

De qualquer forma, ambos de fato se fortaleceram diante do grupo de colegas, chegaram até a planejar e colocar em prática uma engenhosa vingança contra a temida Janice, conectando-se com o lado da maldade, da crueldade do mundo, com as trevas.

Mas é na aula de música que Jesse dá um passo maior rumo ao seu fortalecimento. Atraído pela professora, começa a cantar as músicas que repetem a temática do filme, fuga e retomada da esperança: “Um dia vou

me libertar, uma forma melhor deve haver. O que há atrás daquele arco-íris, eu quero saber. Um dia, eu vou me mandar... As coisas vão melhorar”. É justamente essa professora que descobre o talento de Jesse para o desenho e o convida para acompanhá-la em uma exposição. Lá, apresenta-o a artistas renomados, dizendo: “eles podem ter começado como você, com um caderno de desenhos”.

Finalmente, Jesse é colocado em sintonia com um universo cultural, uma ponte lhe é oferecida, ele faz parte do mundo, não é mais um *outsider*, um esquisitinho; é um artista, tem futuro, pode ser integrado à realidade compartilhada sem abandonar seus desenhos, seus projetos.

E quanto à Leslie? Continua destemida, segura, certa de que nada poderia impedi-la de realizar seus intentos. E enquanto Jesse está na exposição, arrisca-se mais uma vez na corda sobre o rio. Já há algum tempo vinha chovendo forte na região, e o rio foi se transformando, transbordando. Mas Terabithia não poderia ficar sem sua rainha, a heroína que nunca seria vencida, e além do mais, a corda jamais arrebentaria, pois não se tratava de uma corda qualquer...

Dessa vez, porém, a realidade falou mais alto, e Leslie não volta à superfície, não volta para o lugar de onde veio. Muito precocemente, a possibilidade de explorar as profundezas, vendo uma coisa de cada vez, é tragicamente interrompida.

TRANSIÇÃO ENTRE DUAS REALIDADES: O BRINCAR

*Agora era fatal que o faz-de-conta terminasse assim.
Pra lá desse quintal era uma noite que não tem mais fim.
Pois você sumiu no mundo sem me avisar,
E agora eu era um louco a perguntar:
O que é que a vida vai fazer de mim?*

(João e Maria, Buarque & Sivuca, 1977)

O tema do filme é mesmo complexo, com inúmeras possibilidades de compreensão. Mas antes de seguirmos adiante na história de Jesse e Leslie, vamos retomar alguns conceitos fundamentais, que podem nos ajudar a pensar nas semelhanças e diferenças entre esses personagens, no que diz

respeito à forma como vinham encarando as tarefas próprias do amadurecimento, em especial, da adolescência. E também os recursos imaginativos disponíveis em seus mundos internos, que poderiam, ou não, sustentá-los em suas buscas e realizações criativas.

Iniciamos abordando o brincar do ponto de vista de Winnicott, o que nos remete à sua peculiar narrativa a respeito dos primórdios da existência humana. Em toda a sua obra, o autor enfatiza a importância das provisões ambientais ofertadas pela mãe devotada comum (ou substituto à altura) a seu filho. Destaca que, sendo suficientemente boa, ela terá condições de, naturalmente, sintonizar com as necessidades mais fundamentais do bebê, de identificá-las quase no momento exato em que surgem e de atendê-las na medida: ou seja, sem intrusões, excessos, instabilidades nos cuidados básicos ou ausências disruptivas – aquelas que vão além da capacidade de suportabilidade singular de cada um. Obviamente, para entrar nesse estado que o autor denomina “preocupação materna primária”, também necessita de um ambiente sustentador, em grande parte oferecido pelo pai da criança, ou por familiares e amigos, dispostos a protegê-la de circunstâncias cotidianas que a impeçam de viver a necessária e saudável loucura de manter-se em simbiose com seu bebê.

Trata-se de uma presença implicada, que possibilita a transição de um estado inicial de não integração, próprio do recém-nascido, para o de integração, favorecendo a constituição gradual do psiquismo e seu alojamento no corpo. Assim, a cada momento em que uma necessidade física ou emocional é atendida por uma mãe devotada, ocorre a integração de algum aspecto, contribuindo para a sensação de continuidade da existência e para a sustentação das angústias intensas vividas nos primórdios, quando o bebê ainda não tem aparelho simbólico suficiente para representá-las, precisando desse ego auxiliar.

O *eu* vai então se constituindo, ganhando forma por meio da elaboração dessas experiências corpóreas vividas entre a dupla: alimentar, banhar o bebê, mantê-lo em uma temperatura adequada, niná-lo nos braços, de modo que ele possa se sentir seguro contra a gravidade, e tantos outros

cuidados básicos de que necessita, sempre banhados de amor e investimento afetivo, possibilitam essa reunião de partes a partir do interior, levando à integração psicossomática.

Atender o bebê na fase de dependência absoluta dos cuidados é, pois, condição imprescindível para o existir. O autor é enfático neste aspecto: não existe a entidade “bebê separado” – o que existe é o “bebê e o ambiente” (o bebê sente que é a mãe, e a mãe é, ela mesma, o bebê). Portanto, em sua visão, nos primórdios, ainda não há um *eu* constituído (Winnicott, 1990, 2000). E isso nos remete a outro aspecto fundamental a ser destacado nessa narrativa winnicottiana sobre os primórdios da existência.

Nesse tempo em que vive em simbiose com a mãe, o bebê experiencia o que o autor denomina onipotência primária – trata-se de um estado de ilusão, em que o bebê não se dá conta de que existe algo de fora que lhe oferece alimento, sustentação, calor. Por isso, o termo onipotência – o bebê vive, no corpo, como se criasse aquilo de que necessita, no momento exato (ou bem próximo) dessa sua necessidade. Mas, para viver essa experiência, de criar e recriar o seio, por exemplo, a mãe precisa oferta-lo no momento em que a criança está pronta para inventá-lo (Winnicott, 1990, 2000).

Nas palavras de Cintra (2015, p. 70): “[...] no primeiro tempo de vida, predomina a ilusão de que o mundo e os objetos foram criados completamente pelo bebê, e não descobertos”. A descoberta é, então, sempre convertida em invenção, pois “o bebê vive dentro da ilusão de que ele, magicamente, cria o mundo”.

Depois desse período de dependência absoluta, em que tem lugar a onipotência, o bebê caminha então para o momento seguinte, de dependência relativa, em que já pôde internalizar funções de cuidado, não necessitando mais da presença assídua da mãe, que pode então ausentar-se um pouco mais e falhar em alguns momentos, desde que não de modo excessivo e repetitivo. Nesse momento de transição, tem lugar o objeto transicional: “Os objetos transicionais são os que fazem a transição entre a criação e a descoberta, eles são ao mesmo tempo criação e descoberta” (Cintra, 2015, p. 70).

A função do objeto transicional é, pois, primordialmente, dar uma forma à área da ilusão. Sempre recorte de uma materialidade, esse objeto

ajuda na transição do bebê de um estado em que está fundido com a mãe para um estado em que está em relação com ela como algo externo e separado -obviamente, esse dar-se conta de que existe um outro no mundo, e que dele depende, gera novas e intensas angústias, que também necessitam ser sustentadas pelo ambiente. Aqui, temos o início do processo de *concern* -quando o bebê começa a se preocupar e temer a perda dessa mãe que o alimenta, que lhe dá amor e atenção. Nesse momento, a oferta de objetos substitutos da presença intensa da mãe, asseguradores, é também uma forma de acolhimento.

Um exemplo clássico é o paninho que as crianças pequenas costumam trazer consigo – características dessa materialidade, ou de outra materialidade escolhida, são destacadas por elas, que lhe atribuem outro uso. Assim, o paninho deixa de servir para limpar a boca e, muitas vezes, recebe um nome, transforma-se em um personagem, ganha outra cara. O paninho ainda lembra algo da mãe, da pele, do conforto que ela lhe oferece, trazendo alento e segurança, mas não é a mãe, não faz mais parte do corpo do bebê. Porém, não é reconhecido como pertencente totalmente à realidade exterior, pois o bebê tem sobre ele controle mágico, como imaginava ter da mãe, que era vivida como sendo ele mesmo. Além disso, esse objeto sobrevive à agressividade saudável do bebê, à sua voracidade, que para o autor indica vitalidade, impulso para a vida. No geral, os pais aceitam que o paninho seja levado nas viagens da família, ou que permaneça sujo, pois lavá-lo pode causar a destruição precoce do valor desse objeto.

Desde o nascimento, então, o ser humano está envolvido com o seguinte problema: como relacionar aquilo que é subjetivamente concebido (realidade interna) e aquilo que é objetivamente percebido (realidade externa, compartilhada)? A formulação habitual é de que todo indivíduo que chega ao estágio de ser uma unidade, com uma membrana limitadora entre exterior e interior, constitui uma realidade interna. Winnicott (1975), porém, propõe outra equação: afirma que há também uma terceira parte, que seria a área intermediária de experimentação, para a qual contribuem tanto a realidade interna como a externa; é nessa área que o objeto transicional se constitui e em que o brincar acontece.

Trata-se de um lugar *entre* - lugar de repouso para o indivíduo empenhado na perpétua tarefa de manter as duas realidades separadas, denominado pelo autor espaço potencial (Winnicott, 1975).

Mais adiante, depois de cumprir sua função, o objeto transicional ou essa primeira posse *não-eu* é abandonada, pois a capacidade simbólica vai se constituindo, tornando-se mais sofisticada, e o campo cultural, com suas materialidades, pode então ser explorado em suas inúmeras possibilidades.

A esse respeito, destaca Cintra (2015, pp. 68-9):

Na transicionalidade, a fantasia cria e destrói com liberdade seus objetos de amor e de ódio, usa os objetos concretos e os brinquedos e faz uma coisa virar outra sem a menor cerimônia. O brincar de faz-de-conta exige uma capacidade metafórica elevada, uma capacidade de combinar mundo interno e externo, ilusão e realidade de muitas novas maneiras.

Conforme a criança avança na transicionalidade, muitas são as possibilidades de combinações, de misturas e indiscriminações com o objeto que a levam, depois, a discriminar entre aspectos de si e do outro. Esse processo também favorece o desenvolvimento da capacidade de estar só, pois as funções de cuidado do ambiente foram internalizadas e se mantêm em presença, podendo ser acionadas em momentos difíceis da vida (Cintra, 2015).

O brincar remete, pois, a uma negatividade que introduz a dimensão temporal, já que a vivência do presente se encontra parcialmente distorcida, ou “negada” pela ressonância do passado e pela expectativa do futuro. Cada “agora” é parcialmente negado pelo que passou e pelo que virá. Dessa forma, no brincar, aparecem as memórias da vivência materna primária – o passado –, gerando o desejo de recuperar a união com o estado de continuidade com a mãe, e também se abrem dimensões futuras, de novos prazeres possíveis.

Assim como o objeto transicional, o brincar refere-se, então, ao simbolismo no tempo. Colocar-se em movimento “do puramente subjetivo até a objetividade” corresponde ao que Winnicott (1975) formula, ao dizer que surge “um crescente sentido de processo” na maturação da criança e do adolescente. Afirma, então, que o termo objeto transicional se refere

“ao *simbolismo no tempo*. Descreve a jornada do bebê desde o puramente subjetivo até a objetividade e parece-me que o objeto transicional (ponta do cobertor, um ursinho, etc.) é o que percebemos nesta *jornada de progresso no sentido da experimentação*” (Winnicott, 1975, p.19, grifos nossos).

Baseando-se nesse aspecto do pensamento winnicottiano, André Green afirma (2000, pp. 71-2):

A jornada expressa a qualidade dinâmica da experiência, implicando em um movimento no espaço ligado ao tempo. Ousarei sugerir que Winnicott desenvolve aqui uma alternativa à teoria pulsional freudiana que inclui uma mudança similar no espaço, da fonte em direção ao objeto. Recordemos que o espaço transicional não está apenas “entre”: ele é um espaço onde o sujeito futuro está em transição, uma transição em que ele toma posse de um objeto criado na vizinhança de um objeto real externo, antes de poder alcançá-lo.

Esse “sujeito futuro” é um sujeito “em trânsito”, que está se constituindo e se reconstituindo em caráter permanente. Da mesma forma, sair da área de onipotência, e do princípio de prazer, é um trabalho que deve ser retomado infinitas vezes, propiciando uma aceitação crescente de frustrações e limites, ao mesmo tempo em que está sempre expandindo o espaço para a criação, o brincar e o senso de humor.

Estamos, pois, sempre em trânsito durante o processo de constituição do eu, circulando entre sentidos de realidade - interna, mais subjetiva, externa, mais objetiva, mas sempre banhada pela subjetividade enriquecida. E para que isso ocorra suficientemente bem, sem grandes rupturas, contamos também com outra função de cuidado a ser exercida pelo ambiente: apresentação de objetos, que deve ser feita em pequenas doses, de acordo com a singularidade de cada um.

É função do meio suprir necessidades da criança e apresentar a ela materialidades ofertadas pela cultura: pessoas, experiências, ideias, palavras, situações pelas quais pode jogar, brincar, se apropriar e vir a ser. Dançar, desenhar, escrever têm, portanto, potencialidade transformadora - o adulto também se responsabiliza por ofertar esse repertório de jogo, disponibilizando não só tempo e espaço, mas também novas ideias e meios expressivos para que cada uma possa encontrar possibilidades de estar com o outro e com ele se comunicar.

Mais adiante, rumo à independência, também relativa, a criança já consegue sobreviver ainda mais sem um intenso cuidado real, pois há um mundo interno consistente, assentado nas experiências positivas de cuidado suficientemente bom que foram então incorporadas. Trata-se de uma reserva de amor, representada pelas funções de cuidados (*holding*, *handling*, apresentação de objetos) – isso também está na base da empatia, da generosidade, do reconhecimento do outro, da reciprocidade, necessidade de ofertar cuidados da mesma forma como recebeu, ética. Aqui, já é mais possível tolerar as frustrações advindas da realidade compartilhada, que, com o tempo, serão cada vez mais percebidas e intensificadas, acionando cada vez mais a capacidade simbólica e de representação.

Mas Winnicott (1975) enfatiza que, mesmo neste momento, de um eu mais constituído e autônomo, ainda necessitamos e dependemos do outro, de seu olhar e reconhecimento.

Para chegar a essa autonomia relativa, portanto, muito aconteceu - ilusão de onipotência, desilusão em pequenas doses, escolha de objeto transicional, ou primeira posse não-eu, desenvolvimento gradual da capacidade de reconhecer, relacionar-se e de usar objetos disponíveis na realidade compartilhada, sustentando novas angústias e frustrações. Nessa intensa troca com o ambiente, com a externalidade, o mundo interno vai sendo então enriquecido, mantendo-se em disponibilidade para receber o que vem de fora, sem paralisar demasiadamente diante de frustrações e em condições de aprender com a experiência.

Marion Milner, psicanalista inglesa afinada com o pensamento winnicottiano, também trata desse tema em seus estudos sobre a criatividade. Afirma a autora:

O ambiente deve prover condições nas quais seja possível um retorno recorrente do sentimento de ser um. Para isso, deve necessariamente ofertar espaço e tempo enquadrados, além de meios plásticos, de modo que em certas ocasiões, não vai ser necessário que se distinga, para finalidade de autopreservação, entre o interior e o exterior, *self* e não-*self* (Milner, 1991, p. 106).

Criar nos remete, então, necessariamente, aos primórdios da existência, quando não discerníamos eu-outro, realidade interna e externa. Em

nossa onipotência, criar e descobrir se misturavam. E essa mistura sempre volta quando brincamos com meios plásticos, maleáveis e responsivos ao nosso gesto expressivo pessoal. São esses momentos de vital ilusão que nos fazem sentir vivos, pois não precisamos decidir o que é o si mesmo e o que é a alteridade – momentos de ilusão, mas ilusões que talvez sejam a raiz de todo senso de existência e entusiasmo vital. São essas experiências que nos levam a constantes e crescentes integrações em nossas vidas e que, pela temporária fusão do sonho com a realidade externa, possibilitam que o sonho em si se torne dotado de qualidades reais (Milner, 1971).

Para a autora, portanto, a experiência se torna enriquecida assim que alguém estabelece um gesto (ação) de aproximar o objeto transfigurado a si mesmo (seu *self*).

Como Winnicott, Milner também afirma o valor do trânsito entre as realidades, da sustentação nesse lugar do entre, em que coexistem a subjetividade, mas não de modo a distorcer a realidade externa, ao lhe dar a forma de seus próprios desejos e medos não reconhecidos, e também certa apreensão mais objetiva dessa realidade (denominada compartilhada por Winnicott), mas sem se negar o valor do símbolo, o que levaria ao empobrecimento da vida interior.

Essa transfiguração imaginativa do mundo externo exige certo mergulho em si mesmo, nos sonhos, que, para Milner (1971), são fruto de memórias armazenadas do passado, amoldadas internamente de forma a gerar esperanças e expectativas em relação ao futuro. Assim, a parte de si que uma pessoa pode dar ao mundo externo se relaciona a essa primeira fase de uma experiência, os seus sonhos, já que não nascemos sabendo a diferença entre pensamento e coisas, entre o que é subjetivo e o que é objetivamente percebido. Trata-se de um conhecimento que se adquire muito aos poucos. Inicialmente, a experiência é de unidade e se dá de maneira que sujeito e objeto não se diferenciam, ocorrendo a ilusão de serem um, como bem explorou Winnicott.

Sem uma transfiguração pessoal do mundo externo, ele não alcança nenhum significado. Sem ilusão, sem apercepção criativa, o mundo não alcança um senso de existência. Não temos como ver algo se não lhe

atribuímos um sentido. E, ao dar um sentido, necessariamente, propomos uma transformação. A substância do que experimentamos é o que colocamos naquilo que vemos. Sem uma contribuição pessoal, nada podemos ver.

E assim vamos desenvolvendo nossa capacidade de filosofar, de criar sentidos, de encarar a vida e lidar com o mundo externo. Isso significa viver de modo integrado, criativamente, com possibilidades de realizar potenciais de forma plena.

Durante todo o processo maturacional, necessitamos então de ambientes que nos ofereçam condições de retornar ao sentimento de unicidade em relação ao objeto (onipotência primária), para, a partir dessa indiferenciação, emoldurar nossas inquietações, temas que nos mobilizam, usando esses objetos a favor do gesto pessoal criativo (Winnicott, 2005).

Voltando à imagem de Rubem Alves: precisamos de muitos materiais em nossa caixa de brinquedos...

A PONTE

E o que nossos personagens traziam em suas caixas de brinquedos?

Jesse: lápis de cor, caderno de desenhos. A amiga Leslie, devotada, foi a única a lembrar de presentear-lo, no dia do aniversário dele, com uma caixa de tintas, caríssima, de qualidade, como se dissesse ao amigo: “acredito, confio em sua capacidade de ser criativo. Eis aqui instrumentos para que você se desenvolva, para que mostre ao mundo seu talento”.

Leslie: lápis grafite, caderno pautado. A redação de Leslie apresenta o tema de sua existência, por meio de seu idioma pessoal. A metáfora do mergulho nas profundezas do mar é representativa: Leslie ia fundo - nesse silêncio da alma, na solidão, recolhia matéria-prima, elementos para suas invenções, mas tinha a esperança de voltar. E quando voltava, buscava meios expressivos que lhe permitissem dar forma, materializar suas visões, e compartilhá-las com os outros. Numa palavra, ela escrevia...

Freud (1908[1907], p. 149), no instigante artigo “Escritores criativos e devaneios”, pergunta: “[...] de que fontes esse estranho ser, o escritor criativo, retira seu material, e como consegue com este nos impressionar

e nos despertar emoções das quais talvez nem nos julgássemos capazes?”. Essa curiosidade que “nós, leigos”, temos em relação ao trabalho de um escritor se intensifica pelo fato de este não nos oferecer nenhuma “explicação satisfatória” a respeito. E mais: ainda que chegássemos a compreendê-lo, ou a compreender a “natureza da arte de criação imaginativa” (Freud, 1908[1907], p. 149), isso em nada contribuiria para que nós mesmos nos tornássemos escritores criativos.

Talvez, continua, se investigássemos e conseguíssemos descobrir em nós mesmos alguma afinidade com a criação literária poderíamos explicar o trabalho dos escritores. Afinal, eles mesmos costumam dizer que todos nós, “no íntimo, somos poetas, e de que só com o último homem morrerá o último poeta” (Freud, 1908[1907], p. 149). Movido por essa ideia, sugere que busquemos na infância os primeiros traços da atividade imaginativa.

A ocupação favorita e mais intensa da criança é o brincar ou os jogos. Acaso não poderíamos dizer que ao brincar toda criança se comporta como um escritor criativo, pois cria um mundo próprio, ou melhor, reajusta os elementos de seu mundo de uma nova forma que lhe agrada? (Freud, 1908[1907], p. 149).

Ressalta então o quanto a criança leva o brincar a sério e propõe uma contraposição entre mundo do brincar e realidade, afirmando que a criança distingue perfeitamente a ambos, embora goste de “ligar seus objetos e situações imaginadas às coisas visíveis e tangíveis do mundo real” (Freud, 1908[1907], p. 149). E é justamente essa conexão entre os dois mundos que distinguiria o brincar infantil do fantasiar, e compara: “O escritor criativo faz o mesmo que a criança que brinca. Cria um mundo de fantasia que ele leva muito a sério, isto é, no qual investe uma grande quantidade de emoção, enquanto mantém uma separação nítida entre o mesmo e a realidade” (Freud, 1908[1907], p. 150).

Mais adiante, depois de interessantes explanações sobre o tema, conclui: “[...] a obra literária, como o devaneio, é uma continuação, ou um substituto, do que foi o brincar infantil” (Freud, 1908[1907], p. 158). Fala ainda da capacidade de os escritores nos “subornarem” com o prazer puramente estético, que dá forma a suas fantasias, e da possibilidade que

nos oferecem de liberar tensões em nossas mentes; nas palavras de Freud: “Talvez até grande parte desse efeito seja devida à possibilidade que o escritor nos oferece de, dali em diante, nos deleitarmos com nossos próprios devaneios, sem autoacusações ou vergonha” (Freud, 1908[1907], p. 158).

Em consonância com essas digressões de Freud, agora tomando por base a concepção winnicottiana, podemos pensar na escrita como objeto que está no mundo, que já existe antes de nosso nascimento, mas que só poderá ser por nós apreendido criativamente se nos for possível brincar com essa materialidade - viver um momento inicial de onipotência e, depois, de transicionalidade: para encontrá-la, precisamos criá-la, também de acordo com nossas necessidades; para nos apropriarmos de suas leis, constituídas historicamente pela coletividade, de sua realidade, e para contribuirmos com seu aperfeiçoamento, precisamos percebê-la, concomitantemente, como objeto criado por nós, subjetivo, e presente no mundo objetivo (Perrotta, 2014).

Esse paradoxo não deve ser resolvido, pois, pendendo para um dos dois polos, deixamos de transitar entre eles, e é esse trânsito que nos faz criativos, com possibilidades de compartilhar nossas inquietações com o outro sem nos submetermos às suas leis. Mas, para que todo esse processo transcorra bem, é necessária presença humana, um outro que nos apresente ao objeto cultural escrita em pequenas doses, de acordo com nosso ritmo próprio de apreensão das coisas do mundo.

Muito bem. Ambos os personagens tinham elementos, meios plásticos, maleáveis e expressivos em suas caixas, recursos genuínos para que desenvolvessem seus potenciais, para que pudessem transitar entre os dois mundos, subjetivo e objetivo, e emoldurar suas inquietações. Mas foi a aliança imaginativa que formaram que acabou por fortalecê-los, de modo a se sentirem mais potentes para lidar com reveses cotidianos, sustentar suas angústias e temores, afirmando-se em seus talentos.

Afinados, Jesse e Leslie se alimentavam mutuamente, caminhando para uma constituição simbólica cada vez mais sofisticada. Mas havia uma diferença entre eles – enquanto Jesse mantinha certa reserva em relação

à viagem imaginativa proposta pela amiga, o que os protegia dos perigos também presentes no reino mágico de Terabithia, ela se entregava de tal forma que acabava por desconsiderar todos os limites, subestimando riscos.

E aqui, mais uma vez, nos remetemos a Winnicott (1975, p. 45). O autor faz uma distinção importante entre fantasiar e sonhar. Diz ele: “o *sonho* se ajusta ao relacionamento com objetos no mundo real, e viver no mundo real se ajusta ao mundo onírico por formas familiares”. Porém, “o *fantasiar* continua sendo fenômeno isolado a absorver energia, mas não contribui para o sonhar e para o viver” (Winnicott, 1975, p. 45). Fantasias associam-se a defesas, à dificuldade de lidar com frustrações, e remetem à dissociação. Fantasiar pode, ainda, paralisar a ação. Já o sonhar pode ser integrado ao viver, e ambos podem se constituir em um só, pois o sonhar permite experimentar a própria interioridade como algo vivo. O brincar criativo pertence a essa esfera, e não ao fantasiar.

Mesmo com uma vida imaginativa intensa, com recursos para elaborar suas questões através do brincar, disponível para o jogo simbólico, o que lhe possibilitava criar, talvez Leslie mergulhasse por vezes nesse fantasiar descrito pelo autor. Por que isso ocorria? Podemos pensar em algumas hipóteses, de acordo com a narrativa que nos é apresentada.

Em certo momento do filme, Leslie revela ao amigo que nem sempre podia contar com seus pais, que, voltados exclusivamente a seus trabalhos intelectuais (por sinal, ambos eram escritores), deixavam de atendê-la em suas necessidades de acolhimento, conforto, escuta. Talvez essa “presença-ausente” de seus cuidadores, em um momento delicado, e por vezes angustiante, que é a adolescência, tenha contribuído para que Leslie, de certa forma, se alienasse em sua fantasia. Talvez estivesse se sentindo pouco vista e reconhecida, o que afetava sua autoestima, sem coragem de reivindicar atenção dos pais, que naquele momento pareciam distraídos, excessivamente voltados a seus afazeres. E uma forma de lidar com essa falha e com a angústia que lhe despertava tenha sido através da projeção, no universo encantado de Terabithia, de uma Leslie que reinava absoluta, forte, onipotente e pretensamente independente, podendo prescindir do olhar e cuidado alheios.

Importante ter em mente que não se trata de culpar os pais pela morte da filha – isso seria cruel e precipitado; afinal, acidentes acontecem, viver é perigoso e somos todos vulneráveis; por vezes distraídos, descuidamos de nossos limites, subestimando riscos; isso é humano. Mas trata-se de lembrar que, mesmo sendo pais dedicados, a dificuldade de reconhecer as necessidades específicas neste momento de constituição psíquica da garota pode ter levado Leslie a reviver outros momentos de sua existência, em que podem ter ocorrido falhas semelhantes ou descompassos entre a voracidade natural do bebê Leslie e a condição dos pais de a ela corresponder, gerando instabilidades no vínculo de confiança.

É mesmo uma questão bastante complexa, por isso podemos apenas lançar hipóteses, e nunca ser assertivos – por sinal, essa é uma atitude que também devemos manter em nosso cotidiano clínico, diante de nossos pacientes e de seus familiares.

Outro aspecto importante, e que também nos remete ao fazer clínico: estamos aqui diante de uma comunicação cifrada, com sinais trocados -apresentando-se de maneira segura, destemida e independente, Leslie sinalizava justamente o contrário, que precisava do amigo em quem confiava a seu lado, para ajudá-la a voltar a pisar em terra firme depois do voo, a colocar limites em sua ânsia de desafiar todos os limites, em sua avidez por ver tudo.

Afinal, não há aparelho autônomo para respiração subaquática... Por mais que caminhemos no processo rumo à independência, Winnicott nos lembra que ela é sempre relativa, em especial quando o mergulho é no mundo interno, repleto de reminiscências, de angústias sem nome, de lugares obscuros. Leslie se dispunha a essa viagem, o que a enriquecia, mas, como todos nós, necessitava de alguém que a trouxesse de volta, que lhe ofertasse espaço e tempo enquadrados, para que se situasse e delimitasse a excitação que a vida imaginativa desperta, justamente porque corremos o risco de não voltar.

Se viver é perigoso, criar também o é... A esse respeito, Milner (1971), faz um alerta importante: mesmo sendo verdade que, de tempos em tempos, precisamos viver a experiência de não precisar decidir o que é o (do) si mesmo e o que é o (do) Outro, esse tipo de estado carrega consigo

os seus perigos. A experiência de criação pode se tornar tão fascinante que perdemos a vontade de voltar à realidade de sermos separados e nos responsabilizarmos por nossas ações.

E Jesse? Ele se dispõe a aceitar o convite de Leslie para adentrar no reino encantado de Terabithia, o que muito o fortaleceu, tendo mesmo um efeito curativo e sustentador, já que se tornou mais esperançoso, passou a sorrir e a acreditar em seu talento de desenhista. Porém, ao contrário da amiga, parece ter conseguido integrar as coisas – usava os recursos imaginativos que Leslie lhe oferecia, mas não se perdia no fantasiar, sempre mantendo um pé na realidade.

Um dos momentos mais tocantes do filme é quando recebe um acolhimento inesperado do pai, que, antes, via o filho apenas como estranho, sonhador: “Está tudo bem, filho. O que aconteceu não é culpa sua. Não pense assim nem por um minuto. A vinda de Leslie aqui lhe trouxe algo especial. É a isso que deve se apegar. É assim que vai mantê-la viva”.

Depois desse reencontro com o pai, de nele encontrar o conforto de que tanto necessitava em um momento crucial de sua vida, e com as próprias condições de ir adiante, certamente renovadas através do reconhecimento e do amor que Leslie lhe dedicara, Jesse então pôde construir uma ponte sólida para a vida imaginativa - “um lugar incrível para brincar”, e que, ao contrário de frágeis cordas encantadas, lhe permitia transitar, ir e voltar, o que justamente torna a experiência de criar tão especial...

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Interessante pensarmos como cada um dos personagens deste filme foi buscando formas de lidar com suas frustrações. Como se posicionaram e sustentaram sofrimentos. Como cuidaram ou descuidaram de seus limites. De que forma se organizaram diante das intrusões ambientais, das falhas, das ausências e negligências de cuidados, quais potenciais puderam acionar para seguir, ou não, adiante. E em que medida foram ou não acolhidos em suas angústias, em um momento tão crítico do desenvolvimento que é a adolescência.

No início, o que une Leslie e Jesse é o prazer de correr, de explorar a potencialidade e os limites do corpo e da motricidade. Há nisso uma conquista do espaço que é uma reedição da formação de noções espaciais e de esquemas corporais vividos na primeira infância. Disso decorre uma integração maior entre soma e psique e um novo modo de habitar o próprio corpo, mais vitalizado e apropriado de si mesmo, através do prazer de se mover e do reconhecimento do outro.

Estabelecida a aliança através do corpo, a criatividade de Jesse, que inicialmente se manifestava apenas no desenhar, foi ampliada pela criatividade de Leslie, ligada à escrita e à sua capacidade de inventar novas realidades imaginárias que criavam pontes entre o mundo interno e a realidade compartilhada.

Somado a isso, a amizade com Leslie facilitou que Jesse lidasse com a possibilidade de se separar e se ligar, pois a separação suportável é um grau de separação relativa, com a possibilidade de manutenção da ligação, em algum plano. Seus traumas tinham sua origem em momentos antigos e recentes em que havia experimentado uma ruptura na continuidade do ser. Em companhia de Leslie, ele pôde se recuperar e recomeçar de novo; o mundo mágico de Terabithia criou a raiz para a continuidade do seu ser. Criou-se uma “área intermediária de experimentação” para a qual as realidades interna e externa contribuíram.

Leslie intuía que só a capacidade de criar, imaginar, inventar e sonhar poderia tornar o mundo significativo. Ela sabia que precisavam apropriar-se do mundo externo como se não fosse apenas uma “coisa em si”, mas algo que, tornando-se “deles” – uma verdadeira posse – poderia ser de fato percebido e levado em consideração. Afinal, a capacidade de sonhar o mundo está na origem da possibilidade de “sentir-se real”.

Podemos viver entre dois extremos: aceitar de forma submissa o que o mundo nos oferece, sem poder criar e sonhar, ou, por outro lado, viver mergulhados em uma realidade puramente imaginária, sem contribuição da realidade externa. Apesar da riqueza imaginativa de Leslie, em determinado momento faltou a ela uma melhor percepção da realidade externa, que poderia ser conquista dela ou através de seus pais, na verdade ausentes demais para ajudá-la a perceber o risco que corria.

Leslie trouxe a Jesse algo que ele nunca tivera – o espaço de ilusão, que não é falseamento da realidade, mas espaço de engendramento da realidade, e a visão de que o homem, como ser criativo, com vitalidade do corpo, é um ser capaz de agir e fazer, através dos músculos, da sensibilidade e da sensualidade. A dimensão de ilusão como espaço de engendramento do ser nos ajuda a romper com a dimensão ideológica e com as crenças que afirmam ser tudo “já sabido”.

Leslie e Jesse construíram um lugar – Terabithia – um *playground* que tinha o poder de tornar suportável a existência e de onde foi possível nascer o gesto espontâneo. Antes disto, eles tinham perdido o enraizamento nas coisas significativas. Terabithia e o brincar são um aparato imaginário e simbólico que se assenta sobre a possibilidade de conviver com a ausência, com o vazio existencial que exige receber nome, moldura, figura, memória e narrativa.

Jesse ficou para contar a história, construiu uma passagem sólida e convidou outros a nela caminharem, compartilhando experiências, acenando para o futuro. Numa palavra, enriquecido com a memória de tudo que experimentou com a amiga Leslie, não deixou de sonhar, inventar e brincar.

REFERÊNCIAS

- Alves, R. (2004, 27 de julho). A caixa de brinquedos. *Folha de S. Paulo*. Recuperado de <http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u877.shtml>
- Buarque, C., & Sivuca. (1977). João e Maria. [Gravado por Chico Buarque e Nara Leão]. In *Meus amigos são um barato* [Disco]. Rio de Janeiro: Philips/Phonogram.
- Cintra, E. M. U. (2015). A descoberta do mundo e a destrutividade originária. *Jornal de psicanálise*, 48(89), 67-78. Recuperado de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-58352015000200006&lng=pt&nrm=iso&tln g=pt

- Freud, S. (1908[1907]). Escritores criativos e devaneios. In S. Freud, *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud* (Vol. 9, pp. 145-158). Rio de Janeiro, RJ: Imago.
- Green, A. (2000). *André Green e a Fundação Squiggle*. São Paulo, SP: Roca.
- Milner, M. (1971). *On not being able to paint*. Grã Bretanha: HEB Paperback.
- Milner, M. (1991). O papel da ilusão na formação simbólica. In M. Milner, *A loucura suprimida do homem são* (pp. 89-117). Rio de Janeiro, RJ: Imago.
- Perrotta, C. M. (2014). *Processos criativos no espaço terapêutico da escrita: um diálogo com D. W. Winnicott, Clare Winnicott e Marion Milner* (Tese de doutorado). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP, Brasil.
- Winnicott, D. W. (1975). *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro, RJ: Imago.
- Winnicott, D. W. (1990). *Natureza Humana*. Rio de Janeiro, RJ: Imago.
- Winnicott, D. W. (2000). *Da Pediatria à Psicanálise*. Rio de Janeiro, RJ: Imago.
- Winnicott, D. W. (2005). *O Gesto Espontâneo*. São Paulo, SP: Martins Fontes.