

Amigo imaginário, virtual, real
Imaginary friend, virtual, real

Celso Gutfreind¹

*Ao Júlio Campos, pela metáfora do banco, inclusive.
Ao João de Barro, pela amizade exclusiva.*

Bions à parte, com memória e com desejo, eu me lembro e quero dizer que o Zé tinha recém completado onze anos. Ele chegou acusado de provocar bullying nos colegas de judô. Fora do tatame, espetava-os regular e extraoficialmente com a ponta de uma caneta, nas pausas entre as lutas. Uma vez, sangrou. Mas veio, sobretudo, por dizer aos pais que tinha urgência em morrer.

Urgência em morrer: a frase era bem esta com a preposição e tudo. Já com palavras, ela ainda tinha a força de um sintoma como a de uma fobia no Pequeno Hans, ou seja, chamava os olhares para si, convidando, em oposição à morte que evocava, para outra narrativa com um psi, uma arte ou assemelhado. Assim são os sintomas eficazes e suas histórias quando bem sucedidas, ou seja, transcendem destinos. Parodiando Vinícius: sintomas, melhor tê-los; eles são talvez a única chance para uma história melhor.

Que Zé passasse horas e horas por dia no computador, especialmente à noite, não era uma queixa de ninguém. Havia ali outro sintoma eficiente, mas desses que de tão consoantes com a cultura passam despercebidos. A cultura também tem sintomas.

Estávamos em torno do quarto mês de um tratamento com frequência de duas vezes por semana e marcado pela construção de um grande estádio de futebol. A cada encontro, fazíamos e desfazíamos o entorno, utilizando papéis picados e o lego de minha infância.

Costumo levar para o consultório brinquedos da minha infância a fim de contrabalançar sintomas que levo também. Sei que cada paciente evoca, dentro de nós, o

¹ Membro do Instituto de Psicanálise da Sociedade Brasileira de Psicanálise de Porto Alegre SBPdePA.

Conferências

ancestral duelo entre brincar e adoecer (urgência em viver X urgência em morrer). Um tratamento também é o embate entre urgências dos envolvidos.

Zé fazia questão de erigir uma geral para a avalanche. Neste ponto raro e azul do tratamento, minha contratransferência não acusava nenhum golpe, justo com ele que tanto quisera saber para que time eu torcia, e eu nunca disse assim diretamente: que fosse procurar, se quisesse. Minha intenção consciente aqui era dupla: mantê-lo no foco entre nós dois – hipótese: por detrás de toda neurose, o envolvido foi historicamente retirado do foco – e, no mesmo sentido, estimular a sua autonomia, claro, só dele. Quanto à inconsciente, que eu mesmo fosse procurar.

Quando Zé melhorou, aliás, passou a perseguir rastros de minha opção futebolística e encontrou um distintivo num chaveiro ao canto da mesa, o que o deixou particularmente feliz. Confesso que não precisei de ato falho para deixá-lo ali, mas ele não falhava em comentar: “Somos do mesmo time”, costumava repetir à saída para a mãe, que perguntava do que se tratava sem que eu respondesse diretamente. Ali estávamos todos mergulhados no respeito aos espaços e à procura original de cada um; não podíamos poupar ninguém desta labuta.

Zé também achava essencial encontrar no estádio um espaço para os “maconheiros”:

- Eu ainda não fumo, mas já não sou contra. - dizia em defesa da turma e anunciando uma adolescência espontaneamente talvez mais química do que psicodinâmica para o alívio de seus sintomas.

Ainda na dramatização da infância, alternávamo-nos nos papéis de herói e vilão, o que me parecia outro bom sinal. Neste dia, chegou mais “a fim de conversar”. E foi logo dizendo:

- Descobri um novo modo de jogar. Antes, eu só tomava porrada. Dava também, feria uns, mas não matava ninguém. O modo agora não é o super, é o *soft*. Um modo mais criativo. Posso construir a minha casa em paz. Já separei a madeira. Desse modo consigo me recuperar dos golpes, é mais tranquilo. A *skin* (pele) me ajuda. Não consigo terminar hoje, mas vou terminar um dia.

Conferências

Achei alentador. Havia, afinal, esperança. Sempre valorizo a chegada de finais mais felizes nas narrativas pessoais e alheias. Houve adendos no mesmo dia ou noutro. Zé chegou preocupado com a proliferação de zumbis e o quanto estavam invadindo a terra:

- Vão ocupar todo o espaço dos homens.

Eu não era entendido no *game*. Eu, aliás, não sou entendido em coisa nenhuma. Como psicanalista, talvez eu seja um especialista em não entender. Afinal, por aqui nada é só químico, físico ou biológico. Navegamos na subjetividade cuja falta pode nos afogar na concretude (a loucura). Somos especialistas em observar, acolher, procurar, mas não em entender. Fazer, então, nem se fala. Enfim, como de resto, sou aprendiz de informática. Mas, certa vez, trabalhando num hospital-dia para adolescentes na região sul de imigração, sobretudo, africana e italiana em Paris, junto a uma equipe enlouquecida pelos jovens com transtornos da conduta, organizamos uma oficina mediada pelos computadores.

Eu a coordenei, junto com uma colega bretona, A Brigitte, ainda menos nerd do que eu, com muita cara de pau e alguma esperança. Era para jogar mesmo. *Games*, desenhos, mensagens. Para ser lúdico e resgatar do único jeito negociável no momento algum fundo de memória infantil (Aulagnier). Já descrevi a experiência (Gutfreind, 2005). Acho que ela deu mais ou menos certo, o que ali era muito. Foi o modo que conseguimos para nos conectar com aqueles adolescentes. Ou, na linguagem cibernética, o modo mais pacífico para lidar com a guerra. Um jeito, talvez, criativo para este trabalho psi do sintoma à conexão. Ou, como diz o Lacan, a partir do Freud, desobstruir o sintoma que obliterou a linguagem.

Importa o veículo da linguagem?

Não sei. Narrativas são boas só de perguntar, e já percorremos parágrafos suficientes para perceber que escolhemos um estilo mais ficcional do que ensaístico. Zé, sinto muito, já é ficção.

Ele era um pequeno jogador compulsivo. Talvez fosse esta a sua linguagem para por em cena a grande falta de linguagem. Vivía assim, embora o sintoma falasse mais da morte. Tinha pesadelos com as fases (ele avançava e sentia orgulho nisso), era agredido pelos monstros quadrados. Agora, através do jogo, conseguia fazer uma elaboração. O *game* era o nosso mediador. Eu sonhava com o dia em que ele acederia à metáfora; então – e já o

Conferências

devaneava - emitiria a minha para ele, chamando-o de poliedro. Acho que todo tratamento suficientemente razoável retira-nos de imagens como a reta e o quadrado para nos conceder ou devolver figuras geométricas mais complexas.

Como posso criticar o jogo eletrônico? Como posso não pensa-lo tal qual um conto (para Freud, por exemplo) ou um brinquedo (para Klein, por exemplo) se oferecem como um modelo de representação da neurose em duplo e interessante sentido: uma forma de aceder a ela como Freud descreve em o Homem dos Lobos (1913) e de tratá-la conforme vários pós-freudianos o ilustram desde Ferenczi e Bettelheim, pelo menos.

Sei também que nós, psicanalistas, costumamos ser preconceituosos com o tempo presente (Rodulfo).

Atacamos computadores no nascedouro, relações homo afetivas em plena felicidade e enfrentamento bem sucedido, entre outras mudanças, antes de observá-las longitudinalmente. Com frequência, somos transversais, quadrados, retos. Depois o tempo, que defendemos tanto, nos contradiz com muita curva.

Estou aqui banhado pelo verso “A morte é reta como uma boca fechada.”. (Quintana).

O *game* estava ali como um objeto cultural capaz de ser utilizado para aceder ao símbolo.

O *game* estava ali como um objeto cultural capaz de ser utilizado para aceder ao símbolo?

O que vem da cultura sempre é bom?

Eu estava novamente banhado de paradoxos. Não digo que bem, mas num estado verdadeiro, narrativo, com história, ou seja, banhado de perguntas.

À época do hospital-dia com os adolescentes, eu tinha um segundo emprego como etnopsiquiatra de uma equipe que atendia na região norte de imigração asiática e africana em Paris. Adaptávamos o *setting* analítico numa espécie de negociação cultural como com os adolescentes. Discutíamos, entre outras, questões como a excisão ou retirada do clitóris. Tinha quem a justificasse por ser da cultura.

Conferências

A circuncisão estaria muito aquém? – pergunta agora esta narrativa.

Tobi Nathan, homem, precursor na matéria, achava que era cultural e não se posicionava arduamente contra a retirada do clitóris. Marie Rose Moro, mulher, não. Apesar disso, ela me encaminhou para trabalhar com uma equipe de Nathan em Porte de la Chapelle, ao norte da cidade. Por não ter clitóris, fui. E eu, eu não tinha certeza absoluta. Hoje, certamente, não simpatizo com a ideia de um mundo sem clitóris e, por questões religiosas e históricas, sobretudo, tenho enorme e inegável empatia por essas mulheres mutiladas.

Com o Zé, decidi não matar os monstros. Não digo respeitá-los como a um ogro de página ou uma bruxa de história, mas tolerá-los. Dar uma oportunidade para eles. Conviver mais com eles, conhecê-los, suportar não conhecê-los ainda, essas coisas enfim que entendemos um pouco como especialistas na matéria – a psicanálise - de não entendermos muito.

O *game* pode sim se oferecer como as redes sociais e a internet tal qual uma matriz de apoio (Stern).

O *game* pode se oferecer como as redes sociais e a internet tal qual uma matriz de apoio?

Acho que sim e não. O impasse é vivo, psicanalítico, narrativo, humano; portanto, paradoxal.

Tenho dúvidas e preciso novamente de muita capacidade negativa, esta tolerância de não saber. Não vim para responder, porque estou apenas contando e sinceramente não sei.

A metáfora do banco ajuda na minha ignorância.

Nada é mais injusto do que um banco. Eu estava num deles, dia desses, e vi uma pessoa humilde chegando. Ela pediu para entrar. Queria fazer um empréstimo para, talvez, pagar o aluguel, o transporte, comer. Necessidades básicas fundamentais. Não passou da porta. Nem chegou a ser testada pelo detector de metais. Depois, chegou um cara super bem vestido e entrou. Tinha cara de quem não enfrentava problemas de transporte, moradia, alimentação. Necessidades básicas fundamentais atendidas. Pasta de executivo, olhar de lucro. Casualmente, ficou ao meu lado no atendimento. Ele parecia ter dinheiro. Nem sempre as aparências enganam. Tinha. Pediu um empréstimo para ter mais. Foi acolhido na hora.

Conferências

O banco é injusto. Ele oferece dinheiro a quem já tem. E nega a quem não possui. Para aceitar isto é preciso acreditar em transações financeiras.

O computador também não transborda de justiça. *Games* e redes sociais são injustos como a natureza com sua alternância de secas e enchentes, afetando os mais necessitados. Eles oferecem amigos a quem tem mais. E negam a quem tem menos. Para aceitar isto é preciso acreditar em transferência, compulsão à repetição, destino, essas coisas.

Dia desses, outro paciente, o João e não o Zé, matou-me com um revólver em plena consulta.

- O que fiz para merecer tamanha má sorte e encerrar a vida agora mesmo? - perguntei, esbaforido, enquanto caía envolto ao sangue imaginário.

- Faço isto para ter amigos, respondeu-me.

Abriu enorme campo com a sua atitude e palavras. Ali eu, que de nada entendo, o compreendi.

Assim nos aproximamos das necessidades básicas, fundamentais. E, diante delas, começa a encrespar, embora, com elas, possamos enfrentar a realidade, sobretudo, na companhia dos poetas, que são mais diretos. Com a poesia, não precisa acreditar, basta levar-se pelo ritmo, que nos trouxe à vida subjetiva, esta que decide entre a navegação e o afogamento.

Em um calhamaço sobre a definição da poesia, Geraldo Cavalcanti não acha explicação e sim versos esclarecedores como este:

“Nunca está pronta a nossa edição final.” (Drummond).

Ele me fez lembrar outros versos: “Continuo ganhando o que ganhei, continuo perdendo o que perdi.” (Hecker Filho).

E mais a parte de uma letra de música:

“Sonho que se sonha só é só um sonho que se sonha só, mas sonho que se sonha junto é realidade.” (Raul Seixas, com Paulo Coelho, no tempo das letras e das melodias, antes de partir para a autoajuda muito bem remunerada).

Conferências

Estamos sempre nos relançando, nos reatualizando em relação ao começo para continuar. Buscamos o outro, novos encontros a fim de sedimentar o que faltou nos primeiros. No primeiro, quem sabe.

Sentimos que este primeiro é de carne e osso. O decisivo pavimento. Primeiro andar. A fundação. Básica, fundamental. Sem ela, afunda-se. Não pode ser feita no caixa automático de um banco ou na tela de um computador. É analógico, mas não digital. Precisa olhar do outro, muito olhar, gente, gerente, toque do outro, muito toque, banho de palavras e sons do outro, muito banho de palavras e sons do outro. Precisa do outro, azar que se repita como palavra, como presença precisa repetir-se.

Holding, handling, essas coisas winnicottianas universais de o outro (de novo e sempre) desde o começo se importar com a gente e transmitir na sequência a sensação de existir e continuar. Precisa ser real, com ilusão, desilusão, perda de tempo, ganho de subjetividade, relação privilegiada, brincadeira, limite, espelho, humor, tolerância à variação do humor. Essas coisas todas que, faltando muito, depois encontram um nome que tenta contê-las desesperadamente (contê-las assim por não contá-las), uma etiqueta do tipo bipolar, déficit de atenção e muito remédio para enriquecer os adultos não contidos. Essas coisas todas que, faltando muito, depois encontram uma substância lícita ou ilícita. Ou um *game*, legal ou ilegal.

Este encontro é que será reexaminado e refeito durante a vida inteira.

A cada amor, a cada leitura, a cada tratamento. A cada jogo. Todos se prestam a mediar transferências.

Ele é também decisivo na possibilidade de amar, de ler, tratar-se. Até no tempo de vida biológica, ele que é afetivo. Gosto da imagem, extraída do filme *O Peixe Grande* (Tim Burton) de que a vida tem o tamanho do primeiro olhar.

E tudo isto vem da qualidade da realidade dele, o amigo imaginário. Onde sobrou, onde faltou afeto, empatia, encontro. A criança entendeu (sentindo) que precisa do outro, o outro falta, o outro sai (mas pode voltar) e existe este recurso, talvez o único, talvez o maior, imaginar para, entre outras inutilidades muito úteis, guardá-lo por dentro.

Conferências

Mas o amigo imaginário não está longe da baba do pano real e do cheiro da pelúcia (Winnicott). Ele guarda um rastro de companhia, ele se ata ao que realmente houve. Pode funcionar ou não, ser suficiente ou não, mas transita entre a realidade e o imaginário, ele pode ser os dois e entre os dois.

Se funcionar, tem seus méritos. Se não funcionar, a responsabilidade não é dele. Como uma personagem de um conto que utilizamos em processos de identificação ou elaboração. Não primamos por ser diretos. Metáforas nos sustentam.

Estamos evocando Winnicott, do espaço potencial, Pavlovsky, do espaço lúdico, Diatkine, de outra história, o segundo e o terceiro evocando o primeiro. Estamos evocando Ogden, que também evoca Winnicott ao aprofundar uma psicopatologia do espaço potencial, que é quando o imaginário não pode transitar entre a fantasia e a realidade. Neste caso, estancaria em um dos dois. Não acederia à dialética ou ao paradoxo, este que é tudo e nos banha quando o sintoma não detém parte de nossa linguagem.

Estamos evocando Freud de uma criança e sua fantasia, brincando de gente grande.

Amigo imaginário ou virtual, do meu ponto de vista, a partir dessas metáforas conceituais, não disse a que veio. Ao vir, pode ou não ocupar o espaço potencial, saudável ou psicopatologicamente. Encontrar ou não esses constructos. Como sempre, tudo depende. É esboço, tentativa, sintoma. O destino – ou história - dependerá de cada situação.

Lembro-me agora de outro paciente adolescente, que estava formando uma banda. Ele falava do nome dela (Diamante Negro), do entusiasmo por ela até que perguntou:

- Formar uma banda é ter um emprego?

Ali eu respondi e disse que não. Estávamos resgatando a sua criança naquele momento, então me pareceu importante guardar o espaço lúdico da iniciativa.

Lembrei-me também de um devaneio de há dias. Nele, eu tinha um amigo imaginário. Era um colega psi mais experiente. Eu supervisionava com ele, mas ele era gestáltico, cognitivo-comportamental, eu o criticava, mas o invejava, pois era capaz de sair da abstinência, recomendando livros e os oferecendo a seus pacientes. Era uma relação

Conferências

ambivalente esta nossa, como qualquer outra, eu o amava e odiava e, dia desses, havia recomendado como ele dois livros a um paciente: Barba ensopada de sangue, do Daniel Galera, era um deles.

Fiz outro devaneio: imaginando o Zé mais crescido, eu indicava Fernando Pessoa para ele, pensando tão somente na plasticidade de se mover entre heterônimos (“como se”) como quem dissesse: hoje serás Alberto Caeiro, amanhã Ricardo Reis, depois, Bernardo Soares.

Mas o que heterônimos têm a ver com amigos imaginários? - perguntou-me o meu amigo psi imaginário, brincando de Supereu.

Não só não respondi como o mandei à merda (eu era o id, no jogo). Enquanto isso, o meu ego desencravava um argumento: - O ouro não está em explicar, mas em implicar-se (Ciccone).

Mas com o *game*, não é bem assim. Ele é direto. Ele pouco imagina. Não preenche os critérios kleinianos de um bom brinquedo. Nem a maleabilidade de uma Marion Milner, a potencialidade de um Donald Winnicott, a ludicidade de um Eduardo Pavlovsky, a outra história do René Diatkine. Falta abertura, sobra saturação, agora sim estamos no Bion, do Keats, com a capacidade negativa (a que estou tentando), poder esperar, mas só espera quem já achou um dia para, futuramente, contar o que talvez mais se deseje de uma análise ou de uma vida: o crescimento até a arte de suportar não alcançar.

Não há amigos no *game* em si. O imaginário é escasso. A terra é deserta, o procedimento fechado. Falta outro. Mas, se há o rastro de um encontro, ele pode funcionar como o banco funciona diante de alguma riqueza e a análise com a sua transferência diante de algum apego seguro no passado. Então, sim, o *game* preenche os critérios kleinianos de um bom brinquedo, a maleabilidade de uma Marion Milner, a potencialidade de um Donald Winnicott, a ludicidade de um Eduardo Pavlovsky, a outra história do René Diatkine. O outro. Como o diagnóstico por imagem pode ser útil (e mesmo salvar) quem chegou a ele bem encaminhado por uma relação privilegiada com um médico que olhou, tocou, sentiu. É máquina. As máquinas são uma grande invenção, desde que comandadas pelos humanos. Digitar não é tocar. Mentir não é inventar.

Conferências

Ainda não aprendemos é a lidar com o nada. Com a penúria da extrema falta do outro. O que desumaniza, e aí a máquina comanda. O Senhor das Moscas. O vazio, talvez ainda mais excessivo na contemporaneidade. Nestes casos, acaba aparecendo a justiça, a farmácia, o mosteiro, o hospital psiquiátrico, enfim, alternativas menos subjetivas (às vezes necessárias, em casos de afogamento), pelo menos para nós que acreditamos em alma e constructos. Às vezes, até funcionam, mas, pelo que vi até hoje, isto ocorre em casos em que, no meio da instituição, deu-se um encontro com empatia e subjetividade. O humano que avulta no *game*.

Por isso, eu acolho o *game*. Ele ajudou o Zé a encontrar um modo mais criativo depois de reencontrar comigo um estofo que provavelmente tinha esboçado no encontro com seus pais, com algum amigo real, talvez. Computadores certamente não constroem pais, embora possam (possam?) aperfeiçoá-los. Tenho esperança de que em breve, fora da tela, o Zé encontre um amigo imaginário. Depois, um verdadeiro (?). E pare de sofrer com o bullying que provoca no outro com o objetivo de aliviar o próprio sofrimento ou tentar fazer amigos do único jeito que sabe; sei lá, sintomas como narrativas são polissêmicos. E, sobretudo, possa transformar zumbis mortos-vivos em símbolos pulsantes, metáforas com capacidade de deslocamento. Vivos-vivos.

Eu e ele temos onde nos agarrar. Não é em muito, mas temos. O jogo eletrônico tem também. Ninguém está sozinho quando há história, continuidade. Já entramos no *God of war*. O 2. Tornei-me não digo um especialista, porque só sou em não entender, mas, digamos assim, um iniciado.

O jogo é forte. Creisson foi abandonado pelos Deuses. Ele sim está só entre os homens. Sofre de reminiscências, mas não parece histórico. Há pesadelos, cenas de mortos. Hoje diríamos que sofre de um vazio transgeracional. Sei disso, também sofro, faz parte da minha coleção de sintomas infantis contrabalançados pelo lego. Já o Creisson precisa matar o Deus da Guerra para tornar-se um deles. Para isto, tem de achar a caixa de Pandora. Ele é como nós que temos Deuses para matar e caixas com gente para achar. Ele precisa conhecer a sua história, avivar os segredos, matar os pais. Simbolicamente, como nós. Surgem velhos (analistas?) que o ajudam. Zé sempre me achou – e o disse - “meio velho”. E, pior, não devo atacar a sua percepção.

Conferências

O *game* ajuda um pouco. Não muito, há imagens quase reais, serpentes partidas ao meio, sangue, mares. Falta a falta. Falta a participação da imaginação. O toque que não digita. Mas supera o Minecraft no enredo e nas imagens. Tento ajudar o jogo. Limitar o tempo. Acompanhar.

Um mês depois, Zé comenta, jogando bola (real) durante a consulta:

- Estou com saudades da minha prima. Eu jogo o *God of war* com ela, e isto me dá vontade de chorar.

Estranha quando vejo algo positivo na saudade. Na palavra. No contar. E também no *God of war*. E, sobretudo, na vontade de chorar.

Lembro-me de Nelson Cavaquinho: “Tire o seu sorriso do caminho/que eu quero passar com a minha dor.”.

Eis aí talvez outra boa definição para nós, psis, além desta de entendidos em não entender. Afastamos sorrisos para que o outro possa passar com a sua dor no canto oposto ao prozac, este recurso que força sorrir. Cantarolando por dentro, digo para fora que Creisson luta para fugir dos pesadelos. E consegue. E acho que não o faz por decepar serpentes. Que decepar serpentes significa outra coisa. Tudo significa outra coisa para quem já pode pensar e sentir ou, na ordem correta, sentir e pensar.

- Entendi, ele diz, talvez pensando, certamente sentindo.

Sim, entendeu. Que é preciso estar realmente com o outro (os amigos reais, o mais velho, o analista, testemunhas) para acolher o terror sem nome. Falar as reminiscências. Lembrá-las. Colocá-las no lugar menos doloroso: na palavra, palavra por palavra até juntá-las na história. É preciso chorar. Toda música é triste (Schubert).

Zé e eu continuamos trabalhando para isto. Não faz muito, jogamos bolinha de gude e ensinei para ele os dois modos de lançar a pelota, incluindo o mais difícil, chamado, com o perdão da metáfora, cu-de-galinha. O Tonho me ensinou, há anos, quando já se digladiavam em mim as urgências de morrer e de viver. O Tonho também me ensinou a escalar uma parede, outra urgência que ainda não passou.

Conferências

Zé me ensina muito de informática. Eu o ensino a brincar de transformar urgência em tempo, outro de nossos mais difíceis encargos como psis. Durante o jogo de bolinha de gude (mero pretexto), lembrei-me de meus amigos da rua, os reais e os imaginários e do quanto me ensinaram tudo isto. Tinha, por exemplo, o Penosa, campeão nos arremessos de caroço. Era real? Imaginário?

A história do Penosa é a melhor de todas. Ele me ensinou a escalar as dores. Não vou contar agora, se é que já não contei o tempo todo. Nosso tempo está esgotado, e conto com a capacidade de espera de vocês.

PS: O Júlio Campos é uma de minhas testemunhas.

O João de Barro entrou na minha vida quando eu não conseguia perder. Jogava longe, em especial figurinhas. Então, a minha mãe me contou a história dele, um sujeito-pássaro que vivia tendo o ninho algaraviado pelas intempéries e que, no dia seguinte, tinha de fazer tudo de novo.

Há cinquenta anos, a minha vida é assim. Tudo passa, é destruído, depois contado, reparado e, ao encontrar (reencontrar) o básico e fundamental, sinto que algo persiste, nem que esta esperança de João de Barro.

Acho que está nela o que de mais precioso ensinei ao Zé.

Referências

Aulagnier, P. (1991). Construir(se) um pasado, Psicoanálisis. *ApdeBA*, volume XIII, Número 3, 441-468.

Bettelheim, B. (1976). *Psychanalyse des contes de fées*. Paris: Robert Laffont.

Cavalcanti, G. H. (2012). *A herança de Apolo: Poesia Poeta Poema*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

Conferências

Ciccone, A. (2007). Naissance à la pensée et partage d'affects. apresentado no Colóquio *Vinculos tempranos, clinica y desarrollo infantil*. Montevideu, ago. 2007.

Diatkine, R. (1994). L'enfant dans l'adulte ou l'éternelle capacité de rêverie, Lausanne, Delachaux et Niestlé. *Sn*.

Ferenczi, S. (1923). *Oeuvres Complètes*, Paris : Payot (Bibliothèque Scientifique, 1974).

Freud, S. (1908). Le créateur littéraire et la fantaisie. In: *L'inquiétante étrangeté et autres essais*. Paris: Gallimard, 1985.

Freud, S. (1918). História de uma neurose infantil, In: *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro, Imago, 1996.

Gutfreind, C. (2005). *Vida e arte: a expressão humana na saúde mental*. São Paulo: Casa do Psicólogo.

Hecker Filho, P. (2001). *Nem tudo é poesia*. Porto Alegre: Alcance.

Milner, M. (1991). *A loucura suprimida do homem são : quarenta e quatro anos explorando a psicanálise*. Rio de Janeiro : Imago.

Ogden, T. (1986). *La matriz de la mente: las relaciones de objeto y el dialogo psicoanalítico*. Madrid: Tecnipublicaciones.

Pavlovsky, E. (1980). *Espacios y creatividad*, Buenos Aires. Ediciones Busqueda de AYLLY S.R.L :1990.

Quintana, M, (1976). *Apontamentos de história sobrenatural*. Rio de Janeiro: Globo, 1984.

Rodolfo, R. (2013). *Andamos del psicoanálisis: lenguaje vivo y lenguaje muerto en las teorías psicoanalíticas*. Buenos Aires: Paidós.

Stern, D. (1997). *La Constellation maternelle*. mesnil-sur-l'estreée: Calmann-Lévy.

Winnicott, D. W (1971). *Jeu et réalité: l'espace potentiel*: Paris, Gallimard, 1975.