



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
ESCOLA DE TEATRO/ ESCOLA DE DANÇA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS**

**FERNANDA GLÓRIA FRANÇA COLAÇO**

**MEMÓRIAS EM JOGO:  
UMA EXPERIÊNCIA CRIATIVA EM TEATRO COM USUÁRIOS  
DE SAÚDE MENTAL EM UM CENTRO DE ATENDIMENTO  
PSICOSSOCIAL NA BAHIA**

Salvador  
2012

**FERNANDA GLÓRIA FRANÇA COLAÇO**

**MEMÓRIAS EM JOGO:  
UMA EXPERIÊNCIA CRIATIVA EM TEATRO COM USUÁRIOS  
DE SAÚDE MENTAL EM UM CENTRO DE ATENDIMENTO  
PSICOSSOCIAL NA BAHIA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do Grau de Mestre em Artes Cênicas.

Área de Concentração: Artes Cênicas

Linha de Pesquisa: Processos Educacionais em Artes Cênicas

Orientadora: Profa. Denise Coutinho

Salvador

2012

Escola de Teatro - UFBA

Colaço, Fernanda Glória França.

Memórias em jogo: uma experiência criativa em teatro com usuários de saúde mental em um centro de atendimento psicossocial na Bahia / Fernanda Glória França Colaço. - 2012.  
136 f.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Denise Maria Barreto Coutinho.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Escola de Teatro, 2012.

1. Teatro. 2. Deficientes mentais - educação. 3. Deficientes e artes cênicas. 4. Criação (Literária, artística, etc.). 5. Jogos - Artes cênicas.  
I. Universidade Federal da Bahia. Escola de Teatro. II. Título.

CDD 792

FERNANDA GLÓRIA FRANÇA COLAÇO

“MEMÓRIAS EM JOGO: UMA EXPERIÊNCIA CRIATIVA EM TEATRO COM  
USUÁRIOS DE SAÚDE MENTAL EM UM CENTRO DE ATENÇÃO  
PSICOSSOCIAL NA BAHIA”

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em  
Artes Cênicas, Universidade Federal da Bahia, pela seguinte Banca Examinadora:



Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Denise Maria Barreto Coutinho (orientadora)



Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Mônica Lima de Jesus (PPGPSI/UFBA)



Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Sonia Lúcia Rangel (PPGAC/UFBA)

Salvador, 07 de dezembro de 2012

A Marcelo, meu companheiro de todos os momentos, por me mostrar as belezas do caminho com sua  
música e poesia.

Aos meus pais, Everaldo e Glória, pelos exemplos de força e resignação me mostrando que a vida é um  
eterno recomeço.

A minha avó Alaíde por me despertar o interesse em ouvir e contar histórias.

## AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a todos aqueles que participaram da oficina de teatro do CAPS de Amargosa e me ensinaram a força e a importância da alegria, da espontaneidade e do erro como princípios para a vida, e transformaram a nossa experiência criativa em uma grande oportunidade de crescimento, troca de afeto e confiança.

Agradeço à Secretária Municipal de Saúde de Amargosa, Joseane Bonfim, e aos profissionais do CAPS pela crença no meu trabalho como arte-educadora, pelos diálogos, paciência e a autonomia que me foi dada durante todo o trabalho.

Aos meus irmãos, André e Everaldo, meus familiares e amigos pelo estímulo para que eu voltasse a estudar depois de sete anos longe da universidade, dividindo com eles meus momentos de medo e fraqueza, assim como minhas descobertas e conquistas.

Ao CRIA – Centro de Referência Integral de Adolescentes – por ter sido, durante sete anos, um espaço de criação, aprendizado e pesquisa e me proporcionar a “régua e o compasso” como artista e arte-educadora. Agradeço em especial à Maria Eugênia Milet, Léo, Beth, Carla, Irene, às “lulus” e toda a equipe pela oportunidade de fazer parte de um grupo tão criativo e que com tantas experiências compartilhadas me fortaleceu para me arriscar em novos projetos e em outras rodas.

Às professoras do PPGAC Meran Vargens e Sônia Rangel que me inspiraram, desde a graduação, a reflexões e práticas sobre processos de criação cênica e, seguindo na pós-graduação, me permitiram novas escutas e diálogos para a construção da minha pesquisa de mestrado.

A minha turma do mestrado, pelas discussões em sala de aula e virtualmente pela internet, no coletivo, individualmente ou em pequenos grupos, envolvidos de carinho, respeito e entusiasmo. A Mateus por ser um dos articuladores da turma, organizando várias encomendas de livros a preços mais acessíveis, um privilégio para que pudéssemos dar conta de tantas leituras.

À CAPES pela bolsa de estudos.

Ao grupo de pesquisa CONES pelo espaço de discussão e descobertas.

E, claro, a minha orientadora Denise Coutinho por me proporcionar segurança e liberdade no percurso da pesquisa, pela sua prontidão nas respostas às minhas dúvidas, serenidade nos meus momentos mais tensos de produção escrita, sensibilidade em acolher minhas escolhas ao tentar costurar os campos do teatro e da saúde mental, paciência com o meu pensamento caótico, generosidade nas correções e postura crítica diante das minhas incoerências textuais e discursivas.

Obrigada mesmo!

Bem na esquina um louco  
Soca um canteiro vazio  
Um grosso pau nas suas mãos e as falas  
O som da fala se mistura ao som do pau que soca  
O canteiro ecoa ritos em surdo pilão meu peito  
Os dois viram assim publicamente orquestra  
Uma sangrenta música  
De violetas nascidas para um ser em fúria  
Falanges falando em legião de invisível  
Entre aleatórios sons de carros e transeuntes  
Com que esmero executa seu poema concreto  
Olho disfarçando bem o ser que olha  
Talvez pequeno lapso na plateia do seu ato  
Vai desviar um soco para mim  
Se todos também olham mas não veem  
Devo ter vergonha ou constrangimento  
Posso avisar para alguém  
É arte ou crime o que este homem executa  
Há alguma ofensa no seu ato  
O que me punge tanto quanto diminuo o passo  
Sob a sua ambivalente cúpula ora de vidro ora de aço  
Qualquer sinal é de perigo?  
Até que ponto é inofensivo  
Porque ele ameaça tanto a minha frágil sanidade  
Que finjo acompanhar o mundo como posso  
Entre o pulsar do corpo e a roupa limpa  
Acomodo bem meu medo finjo bem  
Sou competente nisso  
Será isso que o soco do louco soca em mim  
Imagino seu cansaço em repetir a cena  
Nessa ordem obscura encarnada em braços  
Eu mesmo já o vi nesse canteiro oco uma dúzia de vezes

Sônia Rangel (2009, p. 60-61)

COLAÇO, Fernanda Glória França. **Memórias em jogo**: uma experiência criativa em teatro com usuários de saúde mental em um Centro de Atendimento Psicossocial na Bahia. 136 f. 2012. Dissertação (Mestrado) – Escola de Teatro e Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012.

## RESUMO

A pesquisa descreve e analisa uma prática teatral, sob a forma de oficina, realizada no âmbito de uma instituição de saúde mental, um Centro de Atendimento Psicossocial – CAPS – em um município do interior da Bahia, entre agosto de 2008 e dezembro de 2009. A pesquisa visa contribuir para o desenvolvimento de atividades artísticas, no caso, práticas teatrais, no contexto da saúde mental. Dentre os objetivos, buscamos investigar relações entre jogos teatrais e elaboração de narrativas; analisar relações entre memória e jogo na oficina teatral; apresentar os impactos da oficina de teatro para os sujeitos envolvidos. Como estratégia metodológica, realizamos um Estudo de Caso, no qual os sujeitos participantes da oficina foram considerados jogadores e narradores, capazes de contar suas experiências, num gesto artesanal de comunicação, e, através do jogo teatral, desenvolver sua capacidade criativa e expressiva. Os principais dispositivos teórico-metodológicos foram Memória, Jogo e Narrativa. Memória, no sentido de lembranças e aprendizado, constituída por experiências ressignificadas. Memória também como construção, indissociável da imaginação. No contexto do jogo teatral, sempre há algo “em jogo” que transcende necessidades imediatas da vida e, por meio da narrativa, confere sentido à ação. Como resultado, consideramos que no processo criativo baseado nas memórias, fica o que significa, sendo possível extrair efeitos de subjetivação sobre o que permaneceu/persistiu como herança, com suas marcas singulares e culturais, como possibilidade de invenção de nós mesmos.

**Palavras-chave:** Artes cênicas, Processo criativo. Oficina de teatro. CAPS. Processos educacionais em artes cênicas.

## ABSTRACT

The research describes and analyzes a theatrical practice in the form of workshop, held under a mental health institution, a Psychosocial Care Center - CAPS - in a city in the interior of Bahia, between August 2008 and December 2009. This research aims to contribute to the development of artistic activities, in this case, theater practices in the context of mental health. Among the objectives, we investigate relationships between theater games and developing narratives; analyze relationships between memory and game in theater workshop; present the impacts of the theater workshop for those involved. As a methodological strategy, we conducted a case study in which workshop participants were considered players and narrators, able to share their experiences in a handmade gesture of communication, and, through the theatrical game, develop their creative and expressive capacity. The main theoretical and methodological devices were Memory, Game and Storytelling. Memory, in the sense of reminiscences and learning, consists of repurposed experiences, and also in the sense of a construction, inseparable from imagination. In the context of the theatrical game, there is always something at stake that transcends the immediate needs of life and, through narrative, gives meaning to action. As a result, we believe that in the creative process based on memories, what remains is meaning. It is possible to extract subjective effects of what has happened and what remained/persisted as inheritance, with its unique brands and cultural expressions, as the possibility of self-invention.

**Keywords:** Performing arts. Creative process. Theater workshop. CAPS. Educational processes in performing arts.

## SUMÁRIO

<b>1. PERSISTÊNCIA DA MEMÓRIA, UMA INTRODUÇÃO</b> .....	10
1.1. MEMÓRIAS, CONTADORES E HISTÓRIAS .....	12
1.2. TRAJETO ACADÊMICO E PERCURSO ATÉ O OBJETO.....	13
1.3. DELINEAMENTO DA PESQUISA .....	19
<b>2. A OFICINA DE TEATRO: CONCEITOS E PRINCÍPIOS</b> .....	25
2.1 MEMÓRIA .....	27
2.2 JOGO .....	32
2.3 NARRAÇÃO/NARRATIVA/NARRADOR .....	40
<b>3. TERRITÓRIO DA EXPERIÊNCIA: A CIDADE E O CAPS</b> .....	46
3.1 ATMOSFERA DO LUGAR E DA OFICINA .....	52
3.2 SOBRE OS SUJEITOS PARTICIPANTES .....	61
3.3 A PARTICIPAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS DO CAPS .....	66
<b>4. TEMPO DE POESIA: O PROCESSO CRIATIVO</b> .....	70
4.1 TEMPO E HISTÓRIA DE VIDA .....	70
4.2 ETAPAS DA OFICINA DE TEATRO .....	75
4.3 NO MOVIMENTO DE JOGAR-CONTAR E CONTAR-JOGAR .....	80
<b>4.3.1 Histórias dos nomes</b> .....	81
<b>4.3.2 Do jogo à cena improvisada</b> .....	82
<b>4.3.3 Da cena improvisada à narrativa</b> .....	87
<b>4.3.4 Da narrativa ao jogo</b> .....	90
<b>5. FICA O QUE SIGNIFICA: CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	98
5.1. TEATRO É ABERTURA .....	103
5.2. OUTROS CAMINHOS DE PESQUISA: PERSPECTIVAS DE NOVOS ESTUDOS.....	106
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	109
<b>APÊNDICES</b> .....	113

## 1. PERSISTÊNCIA DA MEMÓRIA, UMA INTRODUÇÃO

Beira Mar, ô beira mar  
É o riacho que corre pro rio  
É o rio que corre pro mar  
É o mar a morada do peixe  
Quero ver você sambar, ô crioula<sup>1</sup>.

Por vezes, uma experiência se parece com o percurso das águas. Primeiro como um riacho, começa pequena, serena e despreziosa, convidativa com suas águas mansas e de encher os olhos de beleza diante da novidade. Aos poucos esse movimento impulsiona para caminhos cada vez maiores e fortes, como o desaguar no rio. Agora, perdendo de vista suas margens e abrindo caminhos por lugares inusitados e nunca antes percorridos. Até que, finalmente, eis que se chega no mar, grandioso e imponente, assustando pela imensidão, pela profundidade e nuances de cor, variando de tons claros e cristalinos, quando à beira, até os tons escuros e sem luz, quando em águas mais distantes e profundas. No mar há que se ter sempre cautela, pois o raso é sempre profundo. Mas é também no mar que o encantamento ganha proporções equivalentes aos seus mistérios e moradas.

E para poder experienciar é preciso estar – como o peixe, nas ondas do mar ou a crioula, no samba de roda – sempre pronto e aberto para o movimento. Algumas experiências são assim; começam pequenas e, no percurso dos acontecimentos, arrebatam de tal forma que nos transformam profundamente. Com as experiências vêm o entusiasmo, misturado com o medo, e a vontade de querer dar sentido ao que somos e ao que nos acontece, junto com as novas reflexões.

Aprendi, como o percurso das águas, que experiência é aquilo que nos atravessa, nos toca, primeiro pelas sensações, construindo o conhecimento por meio do fazer e da intuição, para, em seguida, e num movimento constante e recíproco questioná-lo,

---

<sup>1</sup> Samba de Roda trazido pelos usuários do CAPS a partir da nossa oficina de teatro “Memórias em Jogo”.

analisá-lo e compreendê-lo. O sentido da experiência que relatarei a seguir significou para mim estar em contato com o novo, o desconhecido e o inusitado, atravessando um campo repleto de indeterminações e riscos; ciente, na maioria das vezes, das minhas limitações, incertezas e indefinições.

Dessa forma, foi preciso lidar com as minúcias de um novo tempo e de uma nova percepção sobre mim mesma e sobre os outros que estiveram envolvidos no mesmo contexto de aprendizados, exigindo, como afirma Bondía (2002, p. 24):

um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar [...] suspender a opinião, suspender o juízo, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos [...] cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço.

E, diante de tantos estranhamentos, calafrios e delícias pelas descobertas e conquistas com minha experiência, além de encorajada e entusiasmada, é que foi possível transformar a experiência teatral realizada com pessoas em sofrimento psíquico num Centro de Atenção Psicossocial (CAPS) do interior da Bahia numa pesquisa acadêmica, focada nas memórias de pessoas, compreendida aqui como evocação de lembranças, como experiências capazes de revelar nossa singularidade e diversidade.

As pessoas que participaram da experiência se encontravam em tratamento no Centro de Atendimento Psicossocial de Amargosa, o CAPS Pássaro Livre<sup>2</sup>, e estiveram envolvidas nessa atividade comigo durante 17 meses, entre agosto de 2008 e dezembro de 2009. Assim, quando iniciei o Mestrado, já havíamos concluído a oficina, cujo objetivo foi promover práticas alternativas de Saúde Mental no CAPS.

Descrever e analisar o processo criativo desenvolvido na oficina foi o objetivo desta pesquisa acadêmica, com o intuito de contribuir na reflexão de perspectivas de

---

<sup>2</sup> De acordo com a resolução do Conselho Nacional de Saúde (CSN) 196/1996 que estabelece diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos, deve-se garantir a privacidade dos sujeitos envolvidos em pesquisas. Por este motivo, foram retiradas todas as informações que pudessem identificar os chamados usuários, participantes da oficina. Contudo, dados que identificam a instituição e seus funcionários foram mantidos em função de expressa autorização tanto da direção da instituição, como dos funcionários aqui citados. A resolução está disponível em: [http://pfdc.pgr.mpf.gov.br/atuacao-e-conteudos-de-apoio/legislacao/saude/resolucoes/Resolucao\\_CNS\\_196.1996/view](http://pfdc.pgr.mpf.gov.br/atuacao-e-conteudos-de-apoio/legislacao/saude/resolucoes/Resolucao_CNS_196.1996/view). Acesso em 2 jun. 2011.

interação entre arte e saúde mental. No limite, pretendi também contribuir com a apresentação de uma prática alternativa e complementar àquelas já tradicionalmente presentes nos ambulatórios e centros de saúde mental. Assim, inicio esta dissertação por meio de minhas próprias memórias, o que também tornou possível compreender como cheguei até aqui, levando em conta um trajeto pessoal e profissional compartilhado.

### 1.1. MEMÓRIAS, CONTADORES E HISTÓRIAS

Ouvir histórias sempre foi um fato muito presente na minha vida. Desde menina lembro-me às voltas com as muitas histórias de minha avó e meu pai sobre os lugares onde nasceram. Lugares que eu nunca conheci, mas que sempre me pareceram familiares, impregnados de uma forte cultura popular nordestina, dos interiores de Pernambuco e Paraíba. Ouvi-los contar sobre suas infâncias e mocidades, sobre personagens e *causos* típicos do Nordeste me aproximou do universo em que viveram por meio de suas memórias.

Era curioso ouvir minha avó materna, Dona Alaíde, chamada carinhosamente por todos da família de Dona Lalá, contar muitas das suas histórias de infância, vividas no interior de Pernambuco, numa cidadezinha bem pequena chamada Nazaré da Mata, divisa entre os estados da Paraíba e de Pernambuco. Criada pelo pai, Seu Francisco, numa fazenda de cana de açúcar, viveu momentos ricos em histórias e fantasias, em contato com muita mata, em meio a açudes, bichos, músicas e cantigas, além do contato com lendas e tradições do Nordeste brasileiro.

Seu hábito de contar histórias era peculiar e sempre me chamou a atenção por seu jeito expressivo em meio a gestos para cada detalhe dos acontecimentos que narrava e até mesmo mudando a voz, quando achava necessário, para enriquecer sua fala. Sempre que dava vontade de contar suas histórias, Dona Lalá assim o fazia, não importando quantas vezes a houvéssemos escutado, fossem netos, filhos ou qualquer outro recém-chegado na família. Lá estava ela, contando mais uma vez, com furor e empolgação, como se fosse a primeira vez, repetindo de tempos em tempos as mesmas histórias.

Outra pessoa, mais parecendo um caixeiro viajante do interior nordestino, por conta das suas constantes viagens a trabalho com vendas, e que também sempre gostou de contar histórias é meu pai, Everaldo, um paraibano apreciador de *causos* e piadas. Uma pessoa capaz de transformar qualquer pretexto, fosse um pequeno comentário, um movimento despretenso ou mesmo o tempo de um suspiro, em oportunidade de contar uma história, quase sempre sobre algo que viu ou ouviu contar.

Nascido na cidade de Alagoa Nova, interior da Paraíba, algumas de suas histórias se tornaram bem conhecidas de toda a família, virando um bordão familiar, a exemplo da história de uma figura típica do imaginário nordestino. Segundo meu pai, que desde menino ouvia histórias sobre essa figura, o ‘homem da cobra’, parecendo de circo e meio mascate, percorria as pequenas cidades do interior e, por onde passava, causava o maior alvoroço. Ele chamava a atenção nas praças das cidades por seu número com o bicho, uma cobra não muito grande, mas indócil e rápida. Fascinava o público pelo domínio que tinha com a cobra e o seu falatório constante e eloquente, entretendo todos pelo domínio com o réptil. Suas histórias eram muito diferentes, vindas de tão longe... Entre uma apresentação e outra, arrecadando dinheiro com o seu “número”, o homem ainda vendia uma variedade de produtos para os mais diferentes fins.

De tantas vezes ouvirmos meu pai contar essa história, o ‘homem da cobra’ ficou representado no imaginário familiar como aquela pessoa que fala demais e que tem história e opinião para tudo que é assunto. Com a frase “fulano fala mais que o homem da cobra”, logo entendemos tratar-se de uma pessoa faladeira, que gosta de inventar histórias.

Entre um Everaldo e Dona Alaíde, do lugar de filha e neta, sempre compreendi as histórias pela dimensão da pessoa. Entendendo quem são pelo que falam de si, sobre o que fizeram e de onde vieram. E, assim, tento compreender a pessoa em sua vivência e forma de ver e estar no mundo: buscando ouvir o que ela tem a dizer.

## 1.2. TRAJETO ACADÊMICO E PERCURSO ATÉ O OBJETO

Quando estava cursando licenciatura em artes cênicas, no ano de 2001, tive a oportunidade de participar de um projeto de extensão da UFBA, arriscando-me pela primeira vez no mundo da pesquisa com o grupo Os Bobos da Corte, que investigava uma forma de fazer teatral centrada no exercício da palavra pelo ato de contar histórias. O processo consistiu num treinamento com o grupo de atores a partir de improvisações e jogos, baseados nas técnicas dos contadores de história.

A investigação tinha entre seus princípios criativos o ator como foco das criações cênicas buscando uma fluência verbal que partia de um universo de referências pessoais e imaginárias. A pesquisa trabalhava o ator à luz do contador de histórias e seu arquétipo, como um narrador que conta o que ele extrai da experiência, seja a sua ou que ouviu de outros. O grupo buscava a criação pelo viés do sim e da escuta. Esta última, como trazida por Walter Benjamin (1994) no nível da narração, conserva o ato de ouvir no campo da criação, dando existência à fala.

No processo criativo, a memória, entendida como evocação de lembranças, era uma dimensão privilegiada de trabalho, fosse para operar com a imaginação, como invenção de imagens e histórias, ou para rememorar algo vivido, capaz de incitar o potencial do ator, fundado numa narrativa. Dessa forma, o projeto de extensão me proporcionou uma aproximação da poética com uma prática teatral construída com uma expressão verbal e cênica mais improvisada, espontânea e orgânica e que certamente influenciaria o meu fazer teatral como artista e arte-educadora.

Após alguns anos já atuando profissionalmente, em 2007, recebi um convite para trabalhar no município de Amargosa com a Secretaria Municipal de Saúde, desempenhando o papel de arte-educadora e assessora de projetos de promoção à saúde, na articulação com as áreas de educação e cultura. Ali tive a oportunidade de conhecer o trabalho do Centro de Atendimento Psicossocial – CAPS de Amargosa e as pessoas que faziam tratamento no local. Esse encontro, desde o primeiro contato, me provocou uma forte sensação e comecei a alimentar interesse em desenvolver algum projeto artístico naquele espaço de serviço público em saúde mental.

No ano seguinte, em 2008, a ideia de realizar um trabalho artístico dentro do CAPS de Amargosa foi possível graças a novo convite da Secretaria de Saúde para desenvolver

um projeto de promoção à saúde no município, através da arte e de práticas corporais. Examinando os objetivos gerais do projeto, vi que seria possível propor uma oficina teatral para pessoas diagnosticadas com transtornos mentais.

Para Bondía (2002, p. 28) “a experiência não é o caminho até um objetivo previsto, até uma meta que se conhece de antemão, mas é uma abertura para o desconhecido, para o que não se pode antecipar nem ‘pré-ver’ nem ‘pré-dizer’”. Nesse sentido, o trabalho realizado com o grupo do CAPS de Amargosa foi desafiador, intenso e cheio de descobertas. Uma experiência que me marcou profundamente como arte-educadora, pois possibilitou reinventar-me como pessoa, artista e profissional.

A experiência tem início com o impacto de meu “olhar estrangeiro”, que chega numa cidade do interior da Bahia e se depara, pela primeira vez, com um espaço da saúde mental. Passados 17 meses, meu “primeiro olhar” ainda se surpreende com as pessoas que compõem o CAPS, os chamados usuários<sup>3</sup> do serviço e também seus funcionários. A riqueza de seus universos em saberes populares, histórias, músicas, danças e tradições me surpreendeu. Essas pessoas estiveram na centralidade da proposta teatral, suas histórias de vida foram a matéria-prima do trabalho e, com isso, pude reconhecê-los como sujeitos que possuem história, memória e cultura.

No primeiro encontro com o grupo do CAPS de Amargosa, tudo saltou aos olhos, como descreve Pelbart, referindo-se ao comportamento de pessoas com transtornos psíquicos e sobre a noção de tempo num espaço de tratamento em saúde mental:

Às vezes lembra um aquário onde cada um desliza a seu modo, no seu ritmo, a seu tempo. Agora em câmara lenta, desacelerada, dali a pouco numa rapidez inusitada. Uns estão estacionados num passado longínquo, outros jamais saberemos onde estão, em qual tempo; outros ainda, numa instantaneidade aflita, como se nada lhes garantisse a continuidade temporal (1993, p. 34-35).

---

<sup>3</sup> O termo “usuário” foi introduzido pela legislação do SUS, no sentido de destacar o protagonismo do que antes era apenas um “paciente”. Segundo Amarante (2007, p. 82), a expressão teve um sentido singular no campo da saúde mental, uma vez que significava um deslocamento no sentido do lugar social das pessoas em sofrimento psíquico, sendo hoje um termo criticado por manter uma relação do sujeito com o sistema de saúde. Para o autor, isso são pistas para novas reflexões no campo da reforma psiquiátrica.

Como não inquietar-se diante de uma situação tão peculiar? Recordo que, na primeira conversa que tive com os próprios sujeitos para levantar maiores informações sobre suas vidas, notei que vários deles não sabiam informar a idade ou, na sua simplicidade e espontaneidade, informavam idades incoerentes, como, por exemplo, um deles disse ter 18 anos, quando era visível que ele não era um adolescente e, segundo a informação de uma profissional do CAPS, ele tinha 38 anos de idade. Diante disso, percebi que o trabalho teatral poderia partir do acolhimento de suas histórias para, em seguida, encená-las. Construir uma narrativa do tempo e “jogar” com essas memórias.

A pergunta que norteou o processo criativo foi “como trabalhar uma oficina de teatro com essas pessoas?”. A singularidade do novo contexto exigia de mim uma atenção num outro patamar sensorial, temporal e metodológico: seria possível “despertar” seus corpos ora enrijecidos, ora descontrolados e adormecidos pelos remédios e pelos transtornos psíquicos? Mobilizar suas atenções para as atividades da oficina, quando a falta de concentração e a apatia estão presentes? Instaurar uma atmosfera de criação e de diálogo indo de encontro ao rotineiro silêncio e à padronização de gestos e discursos, esse último tão característico dos espaços de tratamento em saúde mental que, em sua maioria, ainda atuam na lógica da homogeneização das diferenças, restringindo e pausterizando a diversidade das pessoas?

No processo criativo com o grupo do CAPS, a percepção do tempo foi uma questão-chave que precisava ser considerada. Isso porque o tempo, relacionado ao espaço de tratamento, é vivido de forma bem diferente para cada um. Esse também foi um dos meus primeiros estranhamentos: compreender um tempo que não era o meu e ao qual eu não estava acostumada. Um tempo que é bem diverso e às vezes contrário ao tempo do relógio, o tempo objetivo, um tempo que traz questões cujas palavras para explicá-lo ainda me faltam, mas que até hoje estão presentes no plano dos meus sentidos. Aos poucos fui aprendendo a lidar com esse tempo.

Lembro que, nos primeiros planejamentos da oficina, parti de exercícios e jogos que faziam parte do meu repertório como arte-educadora, esperando resultados e respostas próximas ao que até então havia vivido em outras experiências com grupos considerados “normais”. Isso revelou-se um grande equívoco. Era preciso pensar outra

dinâmica de trabalho, era o momento de reinventar formas de conexão, de abordagens e de entendimento com o novo grupo.

Mesmo numa situação que me provocava mais perguntas que respostas, eu tinha a convicção de que o trabalho deveria partir das memórias daquelas pessoas, entendendo que a matéria-prima deste trabalho seria, como já mencionei acima, suas histórias, considerando que cada um deles seria capaz, a seu modo, de narrar experiências, assim como jogar e improvisar. E assim o fizemos, trazendo para a cena as fases da vida dessas pessoas, o sentido que tinha para cada um deles esses momentos, fazendo emergir criações e construções sobre sua realidade social, cultural e psíquica.

Com a experiência artística foi possível instituir, lembrando Bondía (2002, p. 26), “uma ordem epistemológica e uma ordem ética [uma vez que] o sujeito passional tem também sua própria força, e essa força se expressa produtivamente em forma de saber e em forma de práxis”. Assim, o processo criativo, objeto da presente pesquisa, partiu das **memórias** daqueles **sujeitos** (fonte de conhecimento e saber), seus **tempos** (como passagem da vida humana, considerando todas as suas etapas, desde a infância até a velhice) e suas **histórias de vida**.

Dessa forma, a experiência teatral que será aqui narrada se desenvolveu num movimento constante de jogar-contar e contar-jogar. Nesse movimento de vai-e-vem, no período em que foi desenvolvida, a oficina visava construir cenas e narrativas provenientes das histórias de vida trazidas pelos sujeitos envolvidos naquela experiência, no CAPS de Amargosa. Contar histórias trouxe a importância da narração para a constituição do sujeito e jogar permitiu o exercício da liberdade pessoal, favorecendo a autoconsciência e a auto-expressão, necessárias para o fazer teatral.

Para tanto, apropriei-me de uma narrativa mítica que traz as imagens do fogo.

Um homem do povoado de Neguá, no litoral da Colômbia conseguiu subir no alto do céu e na volta contou: tinha contemplado, lá de cima, a vida humana. E disse que somos um mar de *foguitos*. O mundo é isso, revelou: um monte de gente, um mar de *foguitos*. Não existem dois fogos iguais. Cada pessoa brilha com luz própria, entre todas as outras. Existem fogos grandes, fogos pequenos e fogos de todas as cores. Existe gente de fogo sereno, que nem fica sabendo do vento, e existe gente de fogo louco, que enche o ar de faíscas. Alguns fogos,

fogos bobos, nem iluminam nem queimam. Mas outros ardem a vida com tanta vontade que não se pode olhá-los sem pestanejar, e quem se aproxima se incendia [...] (GALEANO, 2012, s/p)<sup>4</sup>.

A lenda, extraída de uma entrevista com Eduardo Galeano, fala do ser humano e de sua existência, representada pelo fogo e pela chama que queima a partir da intensidade e da forma como cada um vive sua vida. De uma visão distante, de acordo com a lenda, é possível ver o mundo e os homens, ou melhor, ver seus fogos, todos diferentes em seus tamanhos, cores e brilho.

Inspirada na lenda, penso que as diferenças entre os fogos partem do ser e estar de cada um no mundo e que toda ação-movimento é produzida por uma espécie de combustão, desencadeada pelas histórias de vida, implicados aí os sentimentos e as emoções que experimentamos durante a vida.

Ainda na entrevista, Galeano ressalta, citando uma poetisa norte-americana, Muriel Rukeiser, que “o mundo não está feito de átomos, o mundo está feito de histórias”. Para o escritor: “[...] o mundo está feito de histórias, porque são as histórias que a gente conta, que a gente escuta, recria, multiplica [...] as histórias são que permitem transformar o passado em presente. E que, também, permitem transformar o distante em próximo, em possível e visível (ibid.).

As histórias que contamos, escutamos e inventamos (conscientemente ou não) é que permitem nos aproximar do outro, assim como de nós mesmos. Além disso, as histórias possibilitam mostrar nosso brilho, com uma intensidade e luz própria. As histórias também permitem transformar o passado em presente, atualizam ideias e valores, (re)significam o fogo de nossas existências e, quando persistem, tornam a chama permanentemente acesa, como combustão natural e singular em cada um de nós.

No livro **Fragmentos de uma poética do fogo**, o “fogo vivido” na visão de Bachelard “está sempre impregnado pelo signo do ser tenso. As imagens do fogo são, para o homem que sonha, para o homem que pensa, uma escola de intensidade”

---

<sup>4</sup> Entrevista com Eduardo Galeano ao Canal Brasil, no Programa Sangue Latino. Disponível em: <[http://www.youtube.com/watch?v=w8rOUoc\\_xKc](http://www.youtube.com/watch?v=w8rOUoc_xKc)>. Acesso: em: 17 jan. 2012.

(BACHELARD, 1990, p. 8). Na busca de uma experiência poética inovadora, segundo o autor, “tomaríamos consciência de que somos fogo vivo caso aceitássemos viver as imagens de prodigiosa variedade que nos oferecem o fogo, os fogos, as chamas e os braseiros” (ibid.).

Qual o fogo que queima e ilumina cada um de nós? Na diversidade de chamas possíveis, existem aquelas que queimam de forma ínfima, as que nem queimam, nem iluminam, assim como aquelas com uma chama intensa, como um fogo louco que enche o ar de faíscas. Como engendramos nossa energia e a transformamos em luz própria? Numa alusão à lenda, podemos dizer que nossas chamas mantêm um “padrão” de luz e queimam de acordo com o vento, no movimento de nossas experiências. Ora forte e luminoso, ora fraco e sem brilho. O jogo também é fogo na medida em que é criação e permite tornar visível e possível a cena e a comunicação. A possibilidade de compreender a vida humana como um mar de *foguitos* me interessa e me aproxima da intenção de um fazer artístico que encontra sua potência na experiência humana e na história de vida das pessoas.

Desenvolver um trabalho teatral que valorize o sujeito e sua trajetória de vida possibilita trabalhar o que há de mais forte e rico em cada um, privilegiando experiências, aprendizados e parte do capital cultural registrado no cabedal de nossas memórias, possibilitando, ainda, uma abertura para o novo e o inesperado. A arte é o que a vida não pode ser, é invenção, é fantasia, é a saída para espaços e dimensões que não cabem na realidade pragmática do dia-a-dia.

Contar e encenar histórias foi a opção escolhida por mim ao decidir realizar uma oficina de teatro com o grupo de usuários do CAPS de Amargosa. Tal escolha também foi acolhida por todos aqueles que se aventuraram a participar da experiência artística e que coletivamente construíram um processo criativo, pautado nas experiências de cada participante.

### 1.3. DELINEAMENTO DA PESQUISA

Como dito anteriormente, optei pelo trabalho com a memória, como fonte que desencadearia o processo criativo e que produziria sentidos e significados sobre as experiências de cada um que se colocou em situação de jogo. A meta da oficina foi mostrar narrativa e cenicamente fatos, temas, ações e opiniões daqueles sujeitos.

A memória neste trabalho está assentada na ideia de lembranças e aprendizados, constituída por meio das nossas experiências. Izquierdo (2011, p. 11) afirma que “só lembramos aquilo que gravamos, aquilo que foi aprendido”. Ainda com o autor, entendemos que a memória também é responsável pela construção de nossa singularidade; “somos aquilo que recordamos [...] O acervo de nossas memórias faz com que cada um de nós seja o que é: um indivíduo, um ser para o qual não existe outro idêntico” (ibid., p. 11).

E, na trajetória de vida de cada indivíduo, tudo aquilo que foi vivido (ações, comportamentos, sentimentos, fatos e pessoas importantes), está conservado na memória: as evocações possibilitam mudanças no campo subjetivo e objetivo, uma vez que o passado (com nossas lembranças e esquecimentos) também nos permite construir o futuro. Para Izquierdo (2011, p. 12): “O passado contém o acervo de dados, o único que possuímos, o tesouro que nos permite traçar linhas a partir dele, atravessando, rumo ao futuro, o efêmero presente em que vivemos”.

Neste trabalho, a memória é tomada como sendo uma operação psíquica não estática e não linear (COUTINHO, 2004). Apesar de ser considerada um tesouro, um patrimônio, ela não pode ter um sentido de verdade única, pois nesta acepção aqui defendida, trata-se de reconstrução, sempre aberta a novas associações, invenções, uma vez que opera de forma indissociável com a imaginação, com a interferência de todos os sentidos (sabor, cheiro, tato, audição e visão). A memória, através da evocação de lembranças, incide sobre nós como nos sonhos, na imaginação, construindo, reconstruindo, reconfigurando a realidade.

Com base nessas ideias, as principais questões da pesquisa buscaram ressignificar e sistematizar o que já havia sido realizado na experiência teatral, ou seja, como as memórias desencadearam o processo criativo e contribuíram para o processo de vida,

ao valorizar a vida dos sujeitos envolvidos. Além disso, outras questões estiveram presentes durante a pesquisa:

- Como trabalhar com histórias de vida de pessoas com transtornos mentais?
- Que tipo de lembranças acionadas durante a experiência foram trabalhadas na oficina?
- Como trabalhar com o potencial criativo de sujeitos diagnosticados e medicados?
- Como contribuir para o desenvolvimento pessoal daqueles sujeitos?

O objetivo geral desta pesquisa foi contribuir para a reflexão e o desenvolvimento de atividades artísticas, no caso, práticas teatrais, no contexto da saúde mental. Como objetivos específicos, necessários para atingir o objetivo geral, busquei (a) investigar relações entre jogos teatrais e a elaboração de narrativas; (b) analisar relações entre memória e jogo na oficina teatral; (c) apresentar os impactos da oficina de teatro para os sujeitos envolvidos.

Uma vez que a pesquisa esteve dirigida por tipos de perguntas nos quais questões ‘como’ e ‘por que’ são mais recorrentes, o método escolhido foi o Estudo de Caso descritivo. O estudo de caso é descrito por Yin (2010) como um método que estuda eventos situados no contexto da vida cotidiana, podendo ser usado em muitas situações para contribuir para o conhecimento de fenômenos individuais, grupais, organizacionais, sociais e políticos. Permite que os investigadores retenham as características holísticas e significativas dos eventos da vida real – como os ciclos individuais da vida, o comportamento dos pequenos grupos. É um método de pesquisa intrinsecamente ligado ao material empírico, que permite compreender as condições contextuais em profundidade, incorporando, ainda, uma ‘teoria’ daquilo que está sendo estudado, proporcionando um trajeto e uma orientação dos dados a serem coletados e das estratégias para a análise desses mesmos dados.

Para Yin (2010, p. 32), “a força exclusiva do estudo de caso é sua capacidade de lidar com uma ampla variedade de evidências – documentos, artefatos, entrevistas e

observações". Importante ressaltar que para a análise e descrição do estudo de caso, foram utilizados como fontes para a pesquisa dois diários de campo, registros em foto e vídeo (contendo momentos do processo criativo e entrevistas sobre algumas fases da vida dos participantes), recursos esses utilizados durante a oficina teatral, mesmo antes da experiência poder ser considerada como uma possibilidade para uma pesquisa acadêmica.

Entre os principais componentes de um estudo de caso estão as questões referentes à(s) unidade(s) de análise, ou seja, aspectos a serem destacados, estreitamente articulados aos sujeitos e ao objeto da pesquisa. Na presente pesquisa, como unidade de análise temos as memórias dos sujeitos que estiveram envolvidos na experiência, sendo suas categorias para análise duas ideias-chave, que se tornaram fundamentais no processo criativo: 1) o tempo e 2) as histórias de vida.

As narrativas dos sujeitos dessa experiência são consideradas no contexto da oficina teatral como produzidas por jogadores e narradores, sendo o termo jogador o que delinea o sentido e a função do sujeito ator, baseados nos ensinamentos de Spolin (2005) sobre os jogos teatrais, no contexto da criação cênica. Escolhi o termo narrador, tal como proposto por Benjamin (1994), entendendo que todos somos capazes de narrar nossas experiências, transmitindo para o outro o que nos toca. O tempo foi compreendido como percurso da vida; cada etapa remete a um sentido e a uma relação específica e dinâmica, objetiva e subjetiva, dividida por marcos, nos quais a significação da vida se concentra (BOSI, 2007).

Finalmente, ao apresentar narrativas sobre suas histórias de vida na encenação, os participantes tornaram-se o centro do processo criativo, assim como de um processo de aprendizagem, uma vez que, ao trazer para a cena, outro modo de narrar suas experiências vividas, essas pessoas também se apropriaram de uma nova perspectiva sobre si mesmos.

Assim, experiências relatadas sob a forma de narrativas partem das lembranças das experiências vividas, atualizadas no presente da enunciação e, uma vez incorporadas, podem tornar-se aprendizados. Durante os 17 meses da experiência artística, os encontros da oficina foram realizados num período de três horas semanais,

estruturados da seguinte forma: os dez primeiros meses de investigação cênica sobre as fases da vida dos sujeitos, os cinco meses seguintes de preparação e ensaios da encenação e os dois últimos meses, como etapa final, de apresentações e debates em espaços da cidade, com diferentes públicos. Cerca de 50 pessoas participaram da experiência. Em tratamento, os chamados usuários do serviço, eram 24<sup>5</sup>, sendo que 17 participaram regularmente do processo criativo até a montagem e apresentações do espetáculo e sete tiveram participações pontuais na oficina.

Além deles, consideramos como parte do grupo três profissionais<sup>6</sup> do CAPS, uma jovem voluntária<sup>7</sup> e eu, arte-educadora<sup>8</sup> que coordenei a oficina de teatro. O grupo era composto por pessoas dos 26 até os 75 anos de idade. Dos 24 usuários, mais da metade se encontrava em tratamento há, pelo menos, cinco anos. Durante a experiência artística 99% desses faziam uso de medicação e não alteraram a quantidade de remédios, para mais ou para menos, permanecendo com um quadro estável no tipo de tratamento pela via dos medicamentos. Tais informações relativas ao diagnóstico dos usuários, assim como quais as outras formas de tratamento medicamentosos, não foram trabalhadas nas oficinas, pois o objetivo deste trabalho não era terapêutico, embora esse efeito fosse por nós desejado. Desse modo, durante a oficina convivemos com muitos episódios de alterações de humor e ânimo, com as dificuldades corporais e de fala decorrentes da medicação. Sem ignorar tal presença, não a superestimava e buscava um diálogo constante com parte da equipe do CAPS.

Antes de apresentar um breve resumo da dissertação, vale salientar que a experiência em foco só foi considerada como uma possibilidade de pesquisa após os 17 meses de

---

<sup>5</sup> Para a descrição da experiência teatral e de acordo com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice D) garantimos o anonimato dos participantes, de modo que seus nomes foram substituídos por outros fictícios, escolhidos pelos próprios sujeitos.

<sup>6</sup> Mantivemos os verdadeiros nomes dos profissionais, uma vez que todos eles permitiram suas identificações na experiência relatada, para fins de pesquisa.

<sup>7</sup> A jovem voluntária começou a participar após dez meses de execução da oficina teatral, decorrente do Projeto Juventude Cidadã, uma parceria do CAPS com a Secretaria Municipal de Ação Social. O Projeto estimula jovens a desenvolver atividades pontuais para públicos diferenciados, como usuários do CAPS, idosos do centro de convivência, entre outros.

<sup>8</sup> Só foi possível realizar a oficina de teatro na instituição em virtude de um projeto de promoção à saúde (detalhado no capítulo 2) ao qual minha contratação está vinculada. Este projeto é vinculado à Secretaria Municipal de Saúde, o que significa dizer que meu trabalho não está diretamente relacionado ao quadro de profissionais do CAPS.

execução da oficina teatral e, portanto, se faz pertinente deixar claro que primeiro foi constituído o objetivo da oficina, neste caso, construir cenas e narrativas baseadas nas histórias de vida dos participantes, sendo o processo criativo desenvolvido através de jogos e a ação de narrar/escutar de cada um dos envolvidos. Posteriormente, considerando a experiência como uma investigação de cunho acadêmico, o próprio processo criativo se torna objeto de estudo, sendo o objetivo principal descrever e analisar seu desenvolvimento de modo a contribuir para novas reflexões na interface teatro e saúde mental.

Dessa forma, para a organização da dissertação, resumo aqui brevemente seu conteúdo, que está estruturado em três capítulos, além das considerações finais. Com Conceitos e Princípios para a oficina de teatro, apresento as bases teóricas para o desenvolvimento do Estudo de Caso, especialmente as noções de memória; jogo teatral e narração/narrativa. Em O território da experiência, descrevo o espaço, os sujeitos e a atmosfera que constituiu a oficina. A seguir, em Tempo de Poesia, descrevo e analiso as relações entre os jogos e as narrações construídas no percurso da oficina teatral.

Nas considerações finais, busco mostrar que o processo criativo, baseado nas memórias, levou-me a inferir que fica o que significa, sendo possível fazer um registro sobre o que passou e sobre o que permaneceu/persistiu como herança, com suas marcas e expressões, ou como possibilidade de invenção de nós mesmos. Discuto, ainda, como o teatro, como experimentação artística, serviu para que o grupo tomasse conhecimento de um fazer teatral, numa dimensão mais ampla no que se refere a estar em contato com o outro (seja do próprio grupo ou da sociedade como um todo), ampliar suas referências de mundo, dialogar com as diferenças, ter oportunidade de elaborar novas formas de enunciação sobre si, poder mostrar-se, dar visibilidade às suas expressões, e, finalmente, deflagrar no próprio grupo, em mim e na comunidade de Amargosa novas imagens sobre os sujeitos usuários do CAPS, trazendo aspectos relevantes para a ampliação da autonomia, fortalecimento da auto-estima, criatividade e expressão desses sujeitos.

## 2. A OFICINA DE TEATRO: CONCEITOS E PRINCÍPIOS

Em qualquer forma de arte procuramos a experiência de ir além do conhecido.

Muitos de nós ouvimos os movimentos do novo que está para nascer, mas é o artista que deve executar o parto da nova realidade que nós (plateia) impacientemente esperamos.

É a visão desta realidade que nos inspira e regenera (SPOLIN, 2005, p. 14).

Antes de iniciar o processo criativo com o grupo do CAPS, precisei organizar os conceitos e princípios que norteariam o trabalho artístico e ficar atenta à potência de evocação proveniente das histórias trazidas pelos sujeitos.

De acordo com Pelbart (1993), se faz necessário oferecer às pessoas que se encontram em tratamento, possibilidades e maneiras diversificadas de encontro:

O mundo da loucura lembra às vezes, por sua precariedade, essa versão de um Gênesis sempre inconcluso<sup>9</sup>. Os loucos, na sua fragilidade e inconsistência, com sua origem turva e nebulosa, num processo constante de reconstrução a partir dos destroços anteriores, também precisam, para sustentar-se, de muita engenhosidade, acaso e amiúde uma boa torcida desejante. Não a torcida vinda da voz cavernosa de um Deus mandão, mas aquela que nós podemos oferecer a partir dos dispositivos os mais diversos que conseguimos colocar à sua disposição para favorecer-lhes essa consistência e sobrevivência, ainda que incertas. Trata-se dos dispositivos institucionais, jurídicos, sociais, clínicos, expressivos, de escuta, até mesmo os medicamentosos, passando todos eles pelas modalidades mais diversificadas de encontro (ibid., p. 31).

---

<sup>9</sup> O autor parte de uma história baseada na tradição talmúdica [judaica] de que foram necessárias 26 tentativas para preceder a criação deste mundo, consequência de tentativa e erro, experimentação, fracasso, remontagens, recolagens. Essa versão do Gênesis seria resultado de um centro caótico de destroços anteriores e nosso mundo continuaria exposto ao risco do fracasso e do retorno ao nada, podendo a qualquer momento o sucesso da empreitada desfazer-se e a obra vir abaixo. O mundo se sustenta num misto de engenhosidade e acaso, trazendo a marca da incerteza originária, de um início que poderia não ter vingado, mas que vingou, vinda de um Deus que tentou, que torceu e desejou, ao contrário da representação de um Deus onipotente, dono do futuro, do destino e do tempo.

A oficina de teatro aparecia como uma novidade e também como um espaço de estímulo à criação, convivência, comunicação e ao acolhimento dos aspectos subjetivos de cada um dos sujeitos.

Desde o início, pude perceber que a ideia de tempo nesse contexto parecia correr diferente e descompassada, ou mesmo sem um sentido preciso, como se atemporal e somente proveniente de sensações.

É preciso dar tempo a essa gestação com que se confronta a loucura, a essas tentativas, a essa construção e reconstrução, a esses fracassos, a esses acasos. Um tempo que não é o tempo do relógio, nem o do sol, nem o do campanário, muito menos o do computador. Um tempo sem medida, amplo, generoso (PELBART, 1993, p. 32).

E, “o curioso é que no trato com a loucura precisamos dar um tempo que nós mesmos não temos” (ibid.). Dessa forma, nosso grande desafio era propiciar condições para uma atmosfera de criação favorável ao fluir de enunciações e expressões que trouxessem a singularidade de cada participante, buscando sempre respeitar e compreender o tempo de cada um.

Nosso sofrimento e angústia nesses momentos iniciais de um grupo expressivo com psicóticos, por exemplo, quando há uma espécie de suspensão caótica, que se soubermos sustentar não passa de um caos-germe, de uma gestação a partir do informe, do indecيدido. Não é inútil lembrar que o tempo da criação artística ou do pensamento também exige algo dessa ordem. Do dar tempo e paciência para que o tempo e a forma brotem a partir do informe e do indecيدido (ibid., p. 36).

Quando tudo me parecia caótico e indefinido, foi preciso atentar para as recorrências do processo, do que parecia estar mais acessível e, assim, conseguíamos instaurar uma atmosfera produtiva, leve e que envolvia a todos numa mesma sintonia.

Para favorecer um processo de criação dinâmico e coletivo, Rangel (2006) propõe que o artista compreenda e organize o próprio pensamento, com as criações que aparecem no percurso, dimensionadas de forma recorrente e original. Conforme a autora, o caminho do processo de criação está baseado nas experiências dos sujeitos envolvidos, operando na articulação ação-imagem-sensação-intuição, numa perspectiva aberta para novas descobertas, sentidos e significações, onde o artista coloca-se ao mesmo

tempo inserido no processo e num estado de “alerta”, sendo capaz de reconhecer o que surge através da ação, como princípio da criação.

Sendo assim, o princípio de criação de todo o processo esteve vinculado às possibilidades de comunicação dos participantes, tendo as suas **memórias** como base para os **jogos teatrais** e a **construção de narrativas**.

## 2.1 MEMÓRIA

Segundo Izquierdo:

Memória significa aquisição, formação, conservação e evocação de informações. A aquisição é também chamada de aprendizado ou aprendizagem: só se “grava” aquilo que foi *aprendido*. A evocação é também chamada de recordação, lembrança, recuperação. Só lembramos aquilo que gravamos, aquilo que foi aprendido (2011, p. 11).

A memória é produzida na experiência com o outro, e envolve tudo aquilo que nos atravessa; por isso, a memória também é responsável pelo nosso aprendizado, sendo os estados de ânimo, as emoções, os níveis de alerta, a ansiedade e o stress elementos que participam da composição das memórias. A memória também é responsável pela construção da individualidade humana<sup>10</sup>; “somos aquilo que recordamos”, lembra Izquierdo (ibid.):

Podemos afirmar, conforme Norberto Bobbio, que somos aquilo que recordamos, literalmente. Não podemos fazer aquilo que não sabemos, nem comunicar nada que desconhecamos, isto é, nada que esteja na nossa memória. Também não estão a nossa disposição os conhecimentos inacessíveis, nem formam parte de nós episódios dos quais esquecemos ou os quais nunca atravessamos. O acervo de nossas memórias faz com que cada um de nós seja o que é: um indivíduo, um ser para o qual não existe outro idêntico.

---

<sup>10</sup> Na obra **No fundo das aparências** (MAFFESOLI,1996), o autor defende a ideia de saturação de uma identidade estável e garantida por si mesma, em direção ao processo de identificação. Para ele, a individualidade possui um “caráter movediço” no qual “o indivíduo só pode ser definido na multiplicidade de interferências que estabelece com o mundo circundante” (ibid., p. 305). O eu é uma ilusão e nunca deve ser visto como definitivo, mas percebido de forma progressiva, sem que haja uma unidade de suas diversas expressões, “produzido através das situações e das experiências que o moldam num perpétuo jogo de esconde-esconde” (ibid., p. 304).

Nosso processo de identificação (sempre em construção)<sup>11</sup> é formado por nossas memórias e, por isso, somos singulares e tão diversos. “O acervo das memórias de cada um nos converte em indivíduos” (IZQUIERDO, 2011, p. 12). A individualidade de cada ser é construída na trajetória de vida, ou seja, pessoas, espaços, objetos e fatos vão ser responsáveis por cada aspecto de nosso processo de identificação, conformando quem somos.

Tudo o que vivemos e que de alguma forma se transformou em aprendizados – nossos atos, comportamentos, fatos, pessoas e experiências importantes – estão conservados em nossa memória.

O passado, nossas memórias, nossos esquecimentos voluntários, não só nos dizem quem somos, como também nos permitem projetar o futuro; isto é, nos dizem quem poderemos ser. O passado contém o acervo de dados, o único que possuímos, o tesouro que nos permite traçar linhas a partir dele, atravessando, rumo ao futuro, o efêmero presente em que vivemos. Não somos outra coisa se não isso; não podemos sê-lo (ibid., p. 12).

A construção de nossos planos e perspectivas é elaborada a partir do nosso tesouro, que é a memória. A ideia de memória, como bem mais precioso, certamente deve-se ao papel de possibilitar mudanças no campo subjetivo e objetivo. E, justamente por ser um patrimônio, uma riqueza produzida e compartilhada pelo sujeito e por sua comunidade, a memória é como uma pedra preciosa bruta, que precisa ser lapidada, para que se torne clara e útil (BOSI, 2007).

Apesar de a memória caracterizar quem somos, enquanto sujeitos únicos, também nos caracteriza como coletividade que compartilha experiências comuns. É com base nela que formamos grupos, tribos, povos, cidades, comunidades e países, constituímos sentimento de pertencimento e construímos certa identidade coletiva.

Por isso, é preciso sempre confrontar, comunicar e receber impressões para que nossas lembranças ganhem consistência. A memória, antes de ser individual, é coletiva e para que permaneça “viva” precisa do outro, para compartilhar e estabelecer novos

---

<sup>11</sup> O sujeito é considerado um “efeito de composição”, por seu aspecto “compósito e complexo” (ibid., p. 305).

sentidos. Numa perspectiva coletiva, os membros mais antigos de um grupo ou comunidade são necessários para reavivar nossas memórias. Em muitas sociedades, os mais velhos são vistos como sábios, os guardiões da memória, responsáveis por transmitir seus conhecimentos para os mais novos.

Cada memória individual é um ponto de vista sobre a memória coletiva, o que nos parece unidade é múltiplo. Para localizar uma lembrança não basta um fio de Ariadne; é preciso desenrolar fios de meadas diversas, pois ela é um ponto de encontro de vários caminhos, é um ponto complexo de convergência dos muitos planos do nosso passado (BOSI, 2007, p. 413).

Voltando para o campo individual, lembranças que persistem por longo tempo, as “memórias remotas” (IZQUIERDO, 2011) são o nosso maior tesouro, são valiosas porque são as mais intensas e as que mais resistem ao processo de envelhecimento ou doença; contudo, elas representam somente uma fração de tudo aquilo que alguma vez aprendemos e fixamos.

Os maiores reguladores da aquisição, da formação e da evocação das memórias são justamente as emoções e os estados de ânimo. Nas experiências que deixam memórias, aos olhos que vêem se somam o cérebro – que compara – e o coração que bate acelerado. No momento de evocar, muitas vezes é o coração quem pede ao cérebro que lembre, e muitas vezes a lembrança acelera o coração (IZQUIERDO, 2011, p. 14).

Numa espécie de “deformação”, a memória é a reconstrução de ideias, sempre aberta a novas associações, invenções, uma vez que a natureza da memória opera de forma indissociável com a imaginação, com todos os sentidos à flor da pele.

Durante o processo criativo, dentro da oficina de teatro, e através do movimento que fizemos de jogar-contar e contar-jogar, através de lembranças, e a partir de estímulos de jogos teatrais no tempo presente, fizemos com que a recordação do tempo passado se juntasse em um só tempo, que é o tempo do jogo, permitindo a construção de algo novo.

Essa “nova memória” é resultado de lembranças associadas aos afetos e às percepções do tempo presente e mais tudo o que aconteceu com o sujeito entre esses diferentes

tempos. Tal é o registro da memória, uma vez que “pedaço” por “pedaço”<sup>12</sup>, fragmentos de memória vão construindo a história de cada sujeito, verificando o que permanece e o que muda, permitindo identificar quem somos a partir de nossas transformações.

Bosi (2007) ressalta que sempre fica na memória o que significa, entendendo que o que fica não permanece do mesmo modo, às vezes quase intacto e às vezes profundamente alterado, uma vez que novos significados alteram o conteúdo e o valor da situação de base evocada. Aqui, memória não é o passado “tal como foi”, pois, na maior parte das vezes, lembrar não é reviver, mas refazer, reconstruir, repensar, com imagens e ideias de hoje, experiências do passado. “O simples fato de lembrar o passado, no presente, exclui a identidade entre as imagens de um e de outro, e propõe a sua diferença em termos de ponto de vista, pois nossa percepção mudou e com ela nossas ideias, nossos juízos de realidade e de valor” (BOSI, 2007, p. 55).

Pensando de acordo com Bosi, concluímos que a memória não é estática, uma vez que não permanece do mesmo modo. Com isso, podemos entender que a memória está sempre “em jogo”, a partir de novos significados que vão sendo construídos em consequência dos novos estímulos e de uma nova realidade que vai sendo construída ao longo do tempo. Ao contar nossas histórias, temos a possibilidade de falar de um “saber” sobre nós mesmos, narrando sobre tudo (ou quase tudo) que de alguma forma marcou nossas vidas, num movimento de (re)conhecimento sobre nós mesmos.

Como vimos, a memória, principal fonte do nosso processo criativo, possui múltiplas variáveis, relacionadas ao tempo, ao individual e ao coletivo, que ao interagir, podem trazer lembranças que, por vezes, se apresentam de forma direta e clara, outras vezes de forma velada, ou ainda, de forma oculta.

Nesse sentido, o trabalho com as lembranças dos sujeitos participantes da oficina foi um trabalho de construção de suas “moradas”, a partir da produção de novos pensamentos, ações, desejos, ancorados em suas histórias de vida. Segundo Bachelard

---

<sup>12</sup> Segundo Izquierdo (2011), evocamos nossas memórias, a partir de uma base de milhões de memórias e fragmentos de memórias em nosso cérebro. Principalmente fragmentos de memórias, uma vez que temos mais memórias extintas ou parcialmente extintas do que inteiras.

(1984), habitamos nossa casa quando lembramos e criamos, de um lugar que é único para cada um (nosso primeiro universo) e de onde nos comunicamos e nos expressamos. Para ele, a casa é um dos maiores espaços de integração para pensamentos, lembranças e sonhos do homem, pois é corpo e é alma. Além disso, a imagem da casa pode ser descrita e analisada como instrumento de proteção para a alma humana, partindo da ideia descrita por Jung, e a casa como instrumento de análise para a alma humana (BACHELARD, 1984). Dessa forma, a casa seria um corpo de imagens e distingui-las seria revelar a alma da casa.

Ao propor essas imagens, Bachelard traz, em primeiro lugar, a casa como um ser vertical; a verticalidade é compreendida pela polaridade que vai do porão (lugar dos dramas murados e dos traumas) até o sótão (representada pela clareza de pensamentos); em segundo lugar, a casa com os centros de condensação de intimidade, refúgio; como a cabana (das lendas), o ninho e os cantos. Para o autor, “a casa é nosso canto no mundo” (1984, p. 200), mostrando, com isso, os valores da intimidade do espaço e evidenciando-a como nosso ponto de referência, como signo de habitação e proteção.

Ainda para Bachelard, o sujeito vive a casa em sua realidade (espaço real que se examina) e virtualidade (espaço representado que se vê). Entre outras relações estabelecidas pelo sujeito se destacam os pensamentos e os sonhos. O sonho traz um passado vivido e uma casa nova. Memória e imaginação constituem a comunhão da lembrança de casa nova. É como se a memória da primeira moradia (a infância) acompanhasse-nos durante toda a vida.

A memória implica, portanto, seleção e tensão entre lembrar e esquecer, entre narrar e silenciar. O trabalho com lembranças pode permitir o desenvolvimento da expressão (corporal e discursiva), integrando percepção e inventividade de si e do outro. E, ainda, dar suporte ao estudo das potencialidades de cada sujeito, como o trabalho com a criatividade.

Segundo Izquierdo, “não se cria a partir do nada: cria-se a partir do que se sabe, e o que sabemos está em nossas memórias” (2011, p. 127). Para o autor, o ato criativo sempre produz algo novo, como um quadro, um poema, mas ele ressalta que os

componentes dessa obra fazem parte do que está em nossas memórias. No ato criativo, o novo está inserido na memória, mas a novidade não é igual à soma das partes. Nesse sentido, a própria loucura é inerente à criação artística, diz Izquierdo, pois rompe os extremos, não comporta uma única lógica, propõe a quebra de paradigmas, produz um sentido novo de tempo e instaura novas percepções.

Para Margarida Neves (apud DELGADO, 2010), o conceito de memória pode ser considerado amplo e diverso em todas as suas potencialidades, tornando-se crucial uma vez que as diferentes percepções de tempo (passado, presente e futuro) se misturam e, ainda, porque na memória estão entrelaçados “registro e invenção; fidelidade e mobilidade; dado e construção; história e ficção; revelação e ocultação” (ibid., p.39). Seja compreendida como experiência, seja como ato de relembrar, ou, ainda, como pressuposto para a criação, a memória possibilita viajar no tempo, com significados que algumas vezes se confirmam e sempre se renovam.

Por fim, baseados na interpretação de Benjamin (1994) sobre a memória, podemos afirmar que um grande desafio, no processo criativo com aqueles sujeitos foi contribuir para que suas lembranças continuem vivas e atualizadas, não se transformando em exaltação ou crítica pura e simples do que passou, mas, sim, em meio de vida, em procura permanente de traços que possam estimular e reativar o diálogo do presente com o passado.

## 2.2 JOGO

[...] o teatro é um meio de “liberação individual”. Improvisa-se para deixar extravasar a subjetividade, o “ser-eu” e não o “ser-outro”, sendo a expressão individual o que conta, numa vivência intensa no aqui e agora (MARTINEZ apud CHACRA, 2007, p. 35).

Uma das maiores “crises” que tive no percurso da oficina de teatro aconteceu quando me perguntei sobre “como trabalhar com esse grupo de pessoas”. Estávamos desenvolvendo uma atividade, ainda no primeiro mês de encontros, e eu tinha a certeza que não queria fazer com eles um trabalho que enveredasse pelo aspecto psicoterapêutico ou que tentasse abordar as minúcias psicológicas dos acontecimentos vividos pelos participantes.

O que eu pretendia era fazer teatro, criando uma atmosfera que permitisse abordar histórias, fatos e perspectivas daqueles sujeitos, sobre diferentes fases de suas vidas, estimulando basicamente a comunicação e a expressão, acolhendo suas subjetividades. Para tanto, eu pretendia estimular naqueles sujeitos qualidades para o desenvolvimento da experiência criativa e da criação cênica, a partir dos ensinamentos de Spolin (2005) e do seu sistema de jogos teatrais que substitui o termo “ator” por jogador, no qual o objetivo não é a “interpretação, mas a atuação que surge da relação de jogo” (apud KOUDELA, 1984, p. 50).

Spolin (apud KOUDELA, 2005) usa a estrutura do jogo como base para o treinamento de teatro. Tal estrutura possibilita a descoberta prática dos limites dos sujeitos, ao mesmo tempo em que dá as possibilidades para a superação desses limites. Nessa perspectiva, o jogador passa a ser um artesão que, no fazer artístico, é capaz de construir livremente seu próprio caminho criativo e a si mesmo. “A autodescoberta é o fundamento deste modo de trabalho” (SPOLIN, 2005, p. 36). Dessa forma, quanto mais o participante se envolver com os problemas específicos do jogo e tiver atenção para responder aos diversos estímulos durante a improvisação, maior será a capacidade de crescimento como jogador e maior será sua comunicação na cena.

Conforme Huizinga (2005), o jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica, pois é uma função significativa que apresenta um determinado sentido e, por isso, implica a presença de um elemento não material. “No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo o jogo significa alguma coisa” (ibid., p. 4). Para Huizinga, o jogo está presente em nossas vidas de tantas formas que às vezes jogamos mesmo sem ter consciência disso.

O jogo foi o objeto de estudo desse autor, entendido como forma específica de atividade, como “forma significante”, como função social e cultural: de ornamentar a vida, ampliando-a; e, nessa medida, torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, seu valor expressivo, suas associações espirituais e sociais.

Para Huizinga, as características principais do jogo são: **liberdade**: o jogo não está no curso da evolução natural. Você não joga porque a vida impôs essa provação; e por essa razão, o jogo é **desinteressado**, pois não obedece a interesses materiais imediatos e de subsistência; **autonomia** que traz uma satisfação em si mesma: jogamos porque fomos seduzidos para o jogo; o jogo não se passa em “vida corrente” ou “vida real”. O jogo é justamente **o oposto da realidade**: como um intervalo no cotidiano, assim como um complemento da vida em geral; o que acrescenta outra característica, a **imaginação**, que faz com que, enquanto jogamos, tenhamos a ilusão de que a vida não acaba; o jogo é **alegria e divertimento**: a natureza “extra-ordinária” do jogo possibilita ao jogador desempenhar um papel, num clima de fantasia e alegria; o jogo é **irracional**, pois reconhecê-lo é o mesmo que reconhecer o espírito. O jogo ultrapassa os limites da realidade física. “Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional” (ibid., p. 6).

Ainda sobre o sentido do jogo, Huizinga afirma que “se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa percepção será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa ‘imaginação’” (ibid., p. 7). Tal afirmação nos faz remeter, mais uma vez, ao que já foi citado na introdução, sobre o valor das histórias e, em nosso caso, como elas se revelam no contexto do jogo: “as histórias são que permitem transformar o passado em presente. E que, também, permitem transformar o distante em próximo, em possível e visível”. Com essa premissa o jogo teatral permite uma experiência criativa que prioriza a realidade objetiva da cena. “Atuar requer presença. Aqui e agora. Jogar produz esse estado. Da mesma forma que os esportistas estão presentes no jogo, assim também devem estar todos os membros do teatro no momento de atuar” (SPOLIN, 2008, p. 17).

Como fazê-los contar e encenar suas histórias sem causar danos de ordem emocional? Na verdade, não havia muito como se distanciar por completo de lembranças que provocassem choro, tristeza, assim como alegria, entusiasmo e a sensação de nostalgia dos bons tempos.

Em todo o processo criativo, certamente cenas e narrativas evidenciaram situações delicadas e difíceis, decorrentes, por exemplo, da quase ausência de infância para muitos deles, período no qual o trabalho e a exploração infantil tiveram vez ou mesmo o preconceito e a exclusão social, desde que foram diagnosticados com algum transtorno. Contudo, muito mais intensas foram as histórias apresentadas, repletas de contentamento e prazer, as artimanhas dos tempos de paquera, de festas e as pequenas conquistas alcançadas.

A nossa grande questão no processo criativo era: O que estava “em jogo”? Tornar a cena comunicável e deixar fluir o discurso para expressar pensamentos e percepções. Em outras palavras, explorar as memórias daqueles sujeitos a partir da prática com jogos de improvisação, que permitiria o prazer de jogar, possibilitando, como consequência da própria experiência artística, fazer e ver teatro/cena, estimulando-os a organizar um discurso cênico, com alguns elementos que compõem a linguagem do teatro, como os gestos, os objetos de cena, o figurino, efeitos sonoros...

E como fizemos isso?

Primeiro, jogamos num fluir contínuo próprio da brincadeira espontânea (faz-de-conta), para, em seguida, jogarmos com base em pequenas regras através das quais o jogador, junto com o grupo, pôde ir construindo seu próprio aprendizado, a partir da experimentação cênica e da reflexão do que ia sendo produzido.

Como afirma Koudela (1984), o jogo tradicional (também conhecido como jogo simbólico ou faz-de-conta) pode ser utilizado inicialmente como uma estratégia para estabelecer o repertório comum ao grupo – tornando-se patrimônio cultural e parte da memória coletiva daqueles participantes especificamente, fazendo com que se sintam pertencentes às situações de jogos propostas – e, por consequência, experimentem a

liberação da ludicidade. No jogo tradicional também está inserido o ritmo, o clímax, a harmonia e outros elementos que constituem a arte dramática (HUIZINGA, 2005).

Conforme Chacra (2007, p. 69):

O jogo simbólico é o modo mais genuíno e espontâneo de teatro [...] apresenta uma riqueza de “significados” através de gestualidades, sons, movimentos, blablação e falas que são outros conjuntos de signos que não podem deixar de se constituírem como “texto teatral”, que ocorre no momento da brincadeira infantil de modo o mais espontâneo e improvisado.

O faz-de-conta propõe o envolvimento e o clima necessários para o jogo teatral, uma vez que é mobilizador de energia canalizada para um objetivo comum. O jogo tradicional tem a função de condutor – prepara o campo e introduz o jogo teatral. Spolin (2008) sugere que, para iniciar uma oficina teatral, se jogue jogos tradicionais primeiro, especialmente aqueles que requerem ação física.

Os jogos tradicionais podem servir de aquecimento, pois colocam todos os jogadores no mesmo espaço de trabalho, permitindo que todo o grupo participe ao mesmo tempo, instaurando um clima de abertura para a experiência do teatro e do trabalho coletivo. Para a autora, “os aquecimentos distendem e relaxam, trazendo todos para o contato consigo mesmo e com o espaço [da oficina] e preparando para o que está por vir” (SPOLIN, 2012, p. 26).

Ainda na etapa de aquecimento e de preparação, envolvendo jogos tradicionais ou jogos teatrais, conceitos básicos como a noção de foco são trabalhados, de modo a mobilizar a energia dos jogadores para solucionar problemas de linguagem e comunicação.

Durante o jogo, os jogadores não podem perder de vista o foco, tentando tornar a comunicação daquilo que criam e expressam em cena o mais claro e objetivo possível, impedindo que se percam em subjetivismos ou espontaneísmos, e não se distanciem do jogo inicialmente proposto, sem “encher a cena” de excessos de recursos.

Ao voltar seus esforços para o foco do jogo, a concentração provoca a espontaneidade, assim como determina o crescimento do jogador em cena. Spolin (2005) trata do

processo de atuação no teatro a partir da ideia de que o primeiro passo para jogar é sentir liberdade pessoal. A liberdade pessoal, o prazer e a espontaneidade implícitos e imbricados no ato de jogar são decorrentes da concentração que o jogador tem em se arriscar, em se aventurar no que é da ordem do imprevisível, do desconhecido e do novo, despertando os sentidos.

Todas as partes do indivíduo funcionam juntas como uma unidade de trabalho, como um pequeno todo orgânico dentro de um orgânico maior que é a estrutura do jogo. Dessa experiência integrada, surge o indivíduo total dentro do ambiente total, e aparece o apoio e a confiança que permite ao indivíduo abrir-se e desenvolver qualquer habilidade necessária para a comunicação dentro do jogo. Além disso, a aceitação de todas as limitações impostas possibilita o aparecimento do jogo ou da cena, no caso do teatro (ibid., p. 5-6).

Através dos jogos teatrais, é possível desenvolver técnicas e habilidades pessoais para o próprio ato de jogar, proporcionando envolvimento, liberdade e prazer na experiência criativa. É quando o jogador se encontra “aberto” e estimulado para receber e descobrir tudo o que o ambiente tem a proporcionar.

Para Spolin (2005), a espontaneidade gerada no momento do jogo liberta os jogadores dos quadros de referência estáticos e da memória sufocada por velhos fatos e informações. O processo se fundamenta no jogo e na ação improvisada, estabelecendo uma “nova realidade”, onde “a vemos, a exploramos e agimos em conformidade com ela. Nessa realidade, as nossas mínimas partes funcionam como um todo orgânico. É o momento de descoberta, da experiência, de expressão criativa” (ibid., p. 4).

Essa mesma comunicação se apresentava em nossa oficina de muitas maneiras, cada jogador no seu tempo e na sua condição; com gestos sutis através das mãos, dos olhos, com o olho no olho, com braços, pernas e aos poucos com todo o corpo para, enfim, chegarmos no discurso, nas pequenas falas, sucintas e objetivas, repletas de significado.

Além do trabalho baseado no foco, que é variável em cada proposta de jogo e permite que todos os envolvidos (jogadores, instrutor e plateia) se tornem parceiros no momento do jogo, ao lidar com o mesmo problema de diferentes pontos de vista, os procedimentos nas oficinas de teatro envolvem também outras noções, como a

fisicalização, a instrução e a avaliação coletiva do problema de atuação, diretamente ligados ao foco. A ênfase na realidade física, definida por Spolin como “fisicalização”, descreve a maneira pela qual o material é apresentado ao jogador num nível físico não verbal, em oposição a uma abordagem intelectual e psicológica, de forma a focar a expressão e comunicação física, criando e organizando, com isso, a realidade teatral.

A fisicalização também é necessária para tornar visível a cena em todos os seus aspectos e intenções, uma vez que no teatro de improvisação muito pouco se utiliza de recursos cênicos e, dessa forma, “o ator aprende que a realidade do palco deve ter espaço, textura, profundidade e substância – isto é, realidade física. [...] O ator cria a realidade teatral tornando-a física” (SPOLIN, 2005, p. 15).

Para o desenvolvimento dos jogos, a instrução visa manter a realidade da cena viva para o jogador. “Os [participantes] abandonam seus papéis e tornam-se jogadores; o professor abandona o papel de professor e torna-se parceiro de jogo, um guia, através da instrução” (SPOLIN, 2012, p. 30). O diretor, a partir das instruções e em estado de jogo simultâneo com os jogadores em cena, ajuda-os a encontrar e manter o foco, permitindo que o jogo permaneça em movimento, com todos os envolvidos atentos aos mesmos problemas a partir de diferentes pontos de vista. “A instrução atinge o organismo total. As expressões usadas na instrução surgem espontaneamente a partir do que está acontecendo no palco, e são dadas no momento em que os jogadores estão em ação. Este é um método para manter o jogador e o diretor em contato” (SPOLIN, 2008, p. 25).

Como diretora da oficina, estive responsável por perceber onde estavam as fragilidades das cenas como um todo e, ao mesmo tempo, apresentar aos jogadores suas possibilidades individuais dentro do grupo e em cena. Meu papel foi trabalhar limitações e potencialidades de cada um deles, tomando parte no esforço coletivo para se chegar a resultados cênicos.

Como último procedimento, a avaliação coletiva permite que os jogadores exercitem a percepção e a decodificação no sentido de ver a cena como plateia, colocando-se do lado de fora do jogo. O exercício pode ser feito com a descrição do que foi ocorrido e

mostrado em cena, além de avaliar se os jogadores conseguiram manter o foco durante o jogo.

Quando um jogador ou time trabalha com o problema apresentado (FOCO) na área de jogo, todos os outros jogadores tornam-se plateia. A plateia de jogadores [...] está aberta para a comunicação/experiência e torna-se responsável pela observação do jogo a partir desse ponto de vista. Aquilo que foi comunicado ou percebido pelos jogadores na plateia é discutido por todos (SPOLIN, 2012, p. 32).

Avançando com o sistema de jogos teatrais, Spolin (2012) propõe jogos com foco adicional nas convenções e estruturas teatrais dramáticas: Onde (cenário/ambiente), Quem (personagem e/ou relacionamento) e O Quê (atividade), perguntas que têm o objetivo de estimular os jogadores na solução de novos problemas, sempre aliada a uma posterior avaliação coletiva.

Outro ponto que se apresenta no contexto dos jogos teatrais é o tema. O tema como justifica Spolin (2008) pode ser considerado como um fio condutor que une todas as pulsações da peça ou da cena. O tema propõe uma tessitura e se revela no mais simples gesto do jogador e no mínimo detalhe do figurino e do cenário. É a ponte que une uma cena (pulsação) a outra, uma cena (pulsação) a si mesma. E, retomando mais uma vez com Spolin (2008, p. 29),

O diretor deve pensar no tema como sendo o fio que une todas as partes separadas – um meio para manter o figurino, o cenário, a peça, os técnicos, o diretor e os atores unidos, trabalhando sob uma mesma bandeira. Às vezes, observando, ouvindo, é uma única palavra ou frase que nos dá o estalo; outras vezes, é simplesmente um sentimento não-verbal que se desenvolve.

Então, tudo parte do jogo proposto e da capacidade do grupo em jogar o jogo, em estar aberto ao espaço cênico e conseqüentemente se divertir com a nova realidade improvisada.

A cena funciona como apoio, auxílio a favor do desempenho de quem se aventura jogar. Por se constituir numa nova realidade objetiva, exige dos jogadores uma organização espacial, expressiva e discursiva. E o que poderia ser excessivo como informação e colocação de regras, podendo gerar um aglomerado de ações e gestos

confusos, paradoxalmente, pode produzir, mesmo que de forma tímida e mínima, pequenos fragmentos claros, capazes de comunicar uma intenção ou ideia.

Com as cenas improvisadas a partir dos jogos, a repetição contribui para fixar, reorientar e ampliar o que vai aparecendo com pouca clareza. O caráter pedagógico da repetição provoca nos jogadores, tanto os que estão em cena como os que a assistem, um sentimento de segurança por uma maior apropriação do que vai sendo feito, absorvendo outras dimensões sensoriais, espaciais e físicas relacionadas à cena.

Entretanto, como destaque no capítulo três, também na contramão da proposta de repetição das cenas que haviam sido construídas, alguns criavam outras cenas e apresentavam questões completamente diferentes do que haviam produzido anteriormente e que estavam sendo solicitados a repetir. E quando questionados sobre o imprevisto, a resposta era que não lembravam do que haviam feito há alguns minutos ou simplesmente que a criação da nova cena seria “melhor”.

Finalmente, o jogo é o território do desconhecido que produz sentimentos ambivalentes e complementares para o crescimento do jogador, como prazer, liberdade, medo e desequilíbrio (provenientes da espontaneidade). Além disso, “jogar instiga e faz emergir uma força de vida muito importante, quase esquecida, pouco compreendida ou utilizada, e muito depreciada – a paixão” (SPOLIN, 2008, p. 16).

Quando os jogadores estão no mesmo espaço do jogo e abertos aos seus parceiros é possível produzir uma força vital, cheia de intuição, capaz de fortalecer o grupo com laços de confiança, produzidos no envolvimento de uns com os outros, atentos para a comunicação e a resposta e prontos para a experimentação e experimentação que só o verdadeiro jogo pode proporcionar.

### 2.3 NARRAÇÃO/NARRATIVA/NARRADOR

Compreendemos como **narração** o processo de narrar a construção de um discurso em que algo é contado e **narrativa** como o produto, resultado da produção oral dos

sujeitos. Os termos narração e narrativa são utilizados ao longo do texto de formas bem próximas, pois nos interessa essa quase equivalência de sentidos. Para o processo criativo e a encenação, tanto o processo quanto o produto do discurso oral são igualmente importantes.

Como dito anteriormente, na experiência teatral apresentada um dos objetivos da oficina foi trabalhar com narrativas provenientes das histórias de vida dos participantes; assim, outra qualidade foi acrescentada por mim, considerando os sujeitos como narradores. Segundo Benjamin (1994), o narrador é aquele que conta o que extrai da experiência, seja a sua ou a que ouviu por outros. E, de volta, ele a torna experiência sua e daqueles que ouvem sua história.

Com Benjamin, podemos entender que todos somos capazes de narrar nossas vivências, transmitindo para o outro o que nos toca, e o que nos toca está preservado na memória. O narrador é capaz de fazer uso de um acervo de toda uma vida, podendo ser a sua própria experiência, assim como a experiência alheia. Além disso, é capaz de assimilar à sua substância mais íntima aquilo que sabe por ouvir dizer. “Seu dom é poder contar sua vida; sua dignidade é contá-la *inteira*” (BENJAMIN, 1994, p. 221).

Bosi (2007) diz que a única forma de sabermos qual a forma predominante de memória de um dado indivíduo é levá-lo a fazer sua autobiografia. A narração da própria vida é o testemunho mais eloquente dos modos que a pessoa tem de lembrar, pois é a *sua* memória. Todas as histórias contadas pelo narrador inscrevem-se dentro da sua história.

Para Benjamin, o narrador tem suas raízes no povo, principalmente nas famílias envolvidas com a produção de materiais artesanais. Assim, a produção das narrativas, que durante tanto tempo floresceu nos meios artesãos – no campo, no mar e na cidade –, é ela própria, considerada pelo autor como uma forma artesanal de comunicação, pois o importante na tessitura da narrativa não é transmitir o “puro em si” como uma espécie de informação ou de um relatório, mas transmitir uma “moral da história”, possibilitando que o narrador dê conselhos, como um mestre ou um sábio.

Parte importante da arte narrativa está em evitar explicações, subtraindo o contexto psicológico da ação e apresentando o extraordinário e o miraculoso com a maior exatidão. Dessa forma, ao ouvinte é dada a liberdade para interpretar a história como quiser, e com isso o episódio narrado atinge uma amplitude que não existe na informação ou no romance. “Ela [a narrativa] mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele. Assim se imprime na narrativa a marca do narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso” (BENJAMIN, 1994, p. 205).

Aliada à marca daquele que conta uma história, está a capacidade de tessitura por uma infinidade de caminhos e vieses, nunca elaborada de forma linear e retilínea e na qual o narrador imprime seu traço peculiar e artesanal na forma de construir sua narrativa.

Trata-se de imaginar a narrativa como esta linha que caminha para frente, mas que é capaz de aceitar reviravolta e interrupções. Uma linha que pode desdobrar em três, quatro, dez quadros. Quadros com um desenvolvimento relativamente autônomo. Quadros que podem parar, recuar em relação à linha fundamental, e que se relacionam entre si, formando uma espécie de teia, capaz de enredar a narrativa (ARAÚJO apud DELGADO, 2010, p. 43).

Na teia engendrada por palavras que aos poucos vão tecendo o enredo, ressaltamos que o processo de narração inclui lembranças, observações, silêncios, análises, emoções, reflexões e testemunhos que são apresentados por aqueles que se colocam na condição de narrador e que, nem sempre, deixar fluir as palavras é um exercício fácil e espontâneo.

Através das narrativas é possível traduzir em palavras traços da memória e da consciência da memória no tempo, podendo ser passadas de geração em geração experiências simples da vida cotidiana, assim como grandes eventos que marcaram a humanidade. As narrativas permitem o reconhecimento do homem como ser no mundo (DELGADO, 2010).

No contexto da oficina de teatro, as narrativas produzidas destacaram alguns detalhes do que os participantes viveram: cidades, pessoas, fatos e tradições dos lugares onde nasceram e viveram até os dias atuais, assim como sobre outros lugares nos quais circularam à procura de trabalho ou na companhia de familiares que os ajudaram nos cuidados com a saúde em determinado período de suas vidas. Mesmo com a rotina de

uma vida simples, as histórias dos participantes traziam uma riqueza de percepções sobre o cotidiano e sobre suas raízes culturais. Conforme Benjamin (1994, p. 198-199): “Quem viaja tem muito que contar, diz o povo, e com isso imagina o narrador como alguém que vem de longe. Mas também escutamos com prazer o homem que ganhou honestamente sua vida sem sair do seu país e que conhece suas histórias e tradições”.

Ao exercício de narrar se faz necessário também o exercício de escutar. O narrador está sempre presente ao lado do ouvinte. E, em consonância com a oralidade, através de gestos, as mãos permitem sustentar a história. Assim como o artesão, aquele que narra tece ao mesmo tempo uma relação entre alma, olho e mão, transformando a sua matéria – que é a própria a vida humana – num produto sólido, útil e único.

Antes, porém, resalto quão delicado foi o processo de instaurar uma dinâmica de narrativas. Isso porque os participantes envolvidos, tanto quanto o espaço e a própria condição da loucura, trazem um histórico de pouco diálogo ou mesmo de silenciamento (Ver Apêndice A). Promover condições adequadas para narrações e escutas e, por conseguinte, para o diálogo foram, junto com os jogos de improvisação, condições *sine qua non* para o desenvolvimento do processo criativo.

Com o exercício da narração, foi possível trazer para o foco do trabalho a voz (timbre, altura, tom) e a fluência verbal dos atores; “A voz, utilizando a linguagem para dizer alguma coisa, se diz a si própria, se coloca como uma presença” (ZUMTHOR, 2005, p. 63). No jogo da fala e da escuta, o exercício da voz, por meio da narração, nos faz considerar:

[...] o universo dos impulsos da comunicação e expressão. Isto requer observar o “como” se recebe e estar inteiro no ato de receber o mundo, para expressá-lo ou dirigir-se a ele por meio da fala, transformando-o em palavras. Observar como as experiências tornam-se ditas ou, quando caladas, ecoam em silêncios; como silêncios carregam um número sem fim de informações, sensações e impressões (VARGENS, 2009, p. 3).

No tocante à fala, quem escuta aquele que narra consegue perceber e se aproximar do contexto cultural do narrador. Segundo Zumthor (2005, p. 85): “[...] estamos em presença de uma manifestação poética vocal que parece chegar de um outro caminho cultural. Nós a percebemos como exótica, minoritária, marginal [...]. Mas ela

proporciona um prazer que, no mais, pode resultar dessa própria diferença; e se há prazer, uma função se cumpre. Cabe-nos identificá-la". Dessa forma, cada um, com suas fraquezas e forças, pode acompanhar a narrativa e estabelecer a existência e importância do corpo no contexto: "[...] a voz expande o corpo, deslocando seus limites para muito além da sua epiderme; mas, em contrapartida, o corpo a ancora no real vivido" (ZUMTHOR, 2005, p. 89).

No teatro, a figura do narrador se concretiza pela função de um comentário, uma descrição ou uma ação passada (PAVIS, 2005). Pode-se escolher um ponto de vista a ser tratado em cena, como um sujeito que comanda os enunciados textuais e cênicos. Pode-se, ainda, ser um mediador entre o público e os personagens, contando e comentando diretamente os acontecimentos. Seu discurso pode apelar para a representação mental do espectador e, não necessariamente, para a representação cênica real do fato apresentado. Por isso, ao se tratar da narração temos dificuldade em traçar um limite entre a narrativa e a ação dramática, pois "a enunciação do narrador permanece ligada à cena, de modo que uma narrativa é sempre mais ou menos 'dramatizada'" (PAVIS, 2005, p. 258).

Sua figura aparece em particular no teatro épico, no qual o gênero narrativo traz como um dos traços estilísticos fundamentais uma função mais comunicativa que expressiva, uma vez que dá ao narrador um espaço privilegiado para desenvolver com um mundo objetivo, e imaginário, de fatos, paisagens e personagens, colocando, por vezes, em ênfase e expansão a subjetividade do narrador. No teatro épico, o ator/narrador pode ser considerado um mestre de cerimônia que tem incumbência de organizar os materiais em cena das histórias apresentadas, antecipando o fim da história e propondo soluções.

Em sua multifuncionalidade, o narrador desempenha um papel didático, distanciando o público dos acontecimentos, podendo explicar como se sentem os personagens, o que ele poderia eventualmente dizer e o que o personagem não chega a expressar. Sua insistência se explica pela vontade de levar em conta a enunciação do ator e sua atitude crítica diante daquilo que está representando.

A narrativa permite tornar a peça mais dinâmica, graças ao discurso que, ao invés de gestos, cenários e outros elementos de cena, possibilita ao narrador apresentar os acontecimentos de acordo com sua intenção, tendo o texto como um suporte, ou não, o que pode permitir uma narrativa livre e improvisada.

Apresentados os conceitos e princípios da oficina de teatro, abordo a seguir o território da experiência, percorrendo de forma macro, o município de Amargosa com suas políticas e ações de saúde mental que favoreceram a criação e a atuação do CAPS Pássaro Livre, até o espaço micro da oficina de teatro, com sua atmosfera cheia de significados produzidos na interação entre os sujeitos da experiência, o CAPS e o próprio espaço da oficina.

### 3. TERRITÓRIO DA EXPERIÊNCIA: A CIDADE E O CAPS

As transformações que o campo da saúde mental sofreu nos últimos trinta anos no Brasil (ver Apêndice B), conduziram ao estabelecimento de uma rede de serviços substitutivos nos municípios, como os CAPS, que objetivam, prioritariamente, reduzir os atendimentos em hospitais psiquiátricos e ampliar os cuidados com os usuários do serviço, numa lógica de atuação intersetorial que deve ser mais ampla que o próprio espaço da instituição, com estratégias que envolvam a comunidade como um todo.

Os princípios de territorialização e intersetorialidade dos CAPS apresentam uma ideia de Rede de Atenção à Saúde Mental com ações que perpassam por vários setores da sociedade. Dessa forma, os CAPS devem articular-se com os recursos disponíveis e existentes em seus municípios, como os específicos do campo da saúde mental, da saúde em geral, das políticas públicas (educação, cultura, ação social, esporte e lazer e as diversas representações sociais locais (como grupos organizados, universidades, igrejas, associações, ministério público), formando uma rede de diálogo e de cooperação.

Buscando uma consonância com as reformulações no campo da saúde mental no Brasil, a implantação da Política Pública de Saúde Mental no município de Amargosa ocorreu em 1999, com a estruturação de um ambulatório de Saúde Mental, na Policlínica Municipal. As ações ocorreram, conforme o Programa de Saúde Mental do município (2003),

com base nos princípios da Reforma Psiquiátrica e o processo de reestruturação desta assistência em curso no Brasil [...] propôs um programa de tratamento às pessoas com transtornos mentais (psicóticos e neuróticos), comportamentais (alcoolistas e dependentes de substâncias químicas), deficiências congênitas e adquiridas, oferecendo-lhes um espaço terapêutico em seu território.

Em 2002 foi inaugurado o primeiro CAPS de Amargosa, inicialmente com o nome de CAPS Jorge Sales, mantido com recursos próprios durante um ano, quando, finalmente, foi credenciado<sup>13</sup>, como CAPS I<sup>14</sup>. Em 2005 através de uma parceria entre a Prefeitura e a Santa Casa de Misericórdia, foram inauguradas as novas instalações do Programa de Saúde Mental e o CAPS passa a ser denominado pelos usuários de CAPS Pássaro Livre. Segundo informações obtidas com funcionários mais antigos da instituição, a mudança para o novo nome ocorreu após uma assembleia com usuários e profissionais, sendo “Pássaro Livre” possivelmente uma referência à desejada liberdade dos usuários sobre suas próprias vidas, autonomia na decisão de sua forma de tratamento, garantia de seus direitos como cidadãos, respeito e valorização das diferenças junto à sociedade.

Uma pequena poesia feita por um funcionário do CAPS talvez possa representar o significado dado pelo grupo sobre as novas mudanças propostas pelo CAPS:

Eu sou pássaro livre, por entre as nuvens eu vou voar.  
Eu tenho capacidade e não vou desanimar.  
Querer ser pássaro livre é querer liberdade, é querer viver feliz e com dignidade.  
Querer ser pássaro livre é um direito de cada cidadão. De viver com liberdade e sem discriminação.  
Querer ser pássaro livre é querer cantar, querer sorrir e livremente poder amar<sup>15</sup>.

Conforme o Projeto Institucional do CAPS Pássaro Livre (2003), seu objetivo geral

é a reabilitação psicossocial da pessoa com transtorno mental ao convívio sócio-familiar, no qual entendemos que o cuidado deve ser em liberdade junto à família e a sociedade, privilegiando o exercício de sua cidadania, de acordo com os princípios da Lei 10. 216 da Reforma Psiquiátrica Brasileira.

O CAPS Pássaro Livre possui atualmente 3.750 pessoas cadastradas e mais 240 usuários de outros municípios pactuados, com uma média de atendimento de 150

---

<sup>13</sup> Conforme Portaria SAS nº 112 de maio de 2003.

<sup>14</sup> Para os municípios com população entre 20.000 e 70.000 habitantes, ficam instituídos os CAPS de categoria I (Brasil, 2005). Amargosa é um município com uma população de pouco mais de 35.000 habitantes e, de acordo as diretrizes da Política Nacional de Saúde Mental, do Ministério da Saúde, possui somente um CAPS, de categoria I.

<sup>15</sup> Autoria de Cassimiro Néri da Silva. Músico, compositor, poeta e funcionário do CAPS Pássaro Livre. Poesia feita durante o processo criativo da oficina de teatro e que está inserida na peça teatral “Memórias em Jogo”.

usuários/mês. A participação regular nas atividades terapêuticas da instituição é de aproximadamente 35 usuários. São moradores da sede e da zona rural do município, na faixa etária de 18 a 75 anos<sup>16</sup>, em sua maioria com renda familiar de um salário mínimo e com baixa escolaridade.

A metodologia organizada pela instituição propõe: 1) **grupo de acolhimento**: informações sobre o funcionamento do CAPS, triagem e encaminhamento para um profissional; 2) **grupos operativos**: troca de experiências, visando a discussões sobre a vivência dos usuários e seus familiares; 3) **consultas individuais**: acompanhamento das necessidades de cada usuário do serviço, com avaliação diagnóstica biopsicossocial e definição inicial do projeto terapêutico individualizado; 4) **visitas domiciliares**: atendimentos aos usuários com dificuldade de locomoção ou em surto psicótico, além de uma análise da relação intra-familiar e comunitária; 5) **oficinas terapêuticas**: desenvolvimento da expressão, comunicação, relação interpessoal e produção; 6) **assembleias**: espaços de escuta e deliberações de ações, refletidas entre técnicos e usuários, sobre o desenvolvimento do serviço e 7) **palestras**.

Como todo serviço de atenção psicossocial, O CAPS Pássaro Livre dispõe de uma equipe multidisciplinar. Atualmente são 18 profissionais: um médico psiquiatra, três psicólogas, uma enfermeira, um terapeuta ocupacional, duas técnicas de enfermagem, dois auxiliares de cozinha, dois auxiliares de serviços gerais, dois vigilantes, um auxiliar administrativo, um recepcionista e dois artesãos.

Entre as atividades realizadas pelo CAPS estão as sessões de cinema, videokê, alfabetização, futebol, horta e as oficinas de artesanato, reciclagem, capoeira, música e teatro. Algumas oficinas de artesanato (cerâmica, colares e tapete) e a horta contribuem, ainda que de forma tímida, para a geração de renda daqueles usuários que frequentam as atividades.

Certamente as ações realizadas fora da instituição são as que possibilitam um maior conhecimento por parte da comunidade em geral, sobre os serviços de saúde mental

---

<sup>16</sup> De acordo com o CAPS, 80% dos jovens atendidos na faixa etária entre 18 e 20 anos, apresentam dependência ao álcool e outras drogas, porém como o município de Amargosa não possui CAPS AD, a instituição acaba se responsabilizando pelo atendimento, realizado pelos psicólogos.

oferecidos no município, assim como uma desconstrução sobre o imaginário que as pessoas têm sobre a loucura. Entre as ações de maior mobilização destaque o carnaval do CAPS, com o bloco Pássaro Livre, que desfila pelas ruas da cidade; o CAPS *Fashion Week*; e mais recentemente as apresentações de teatro e de samba de roda, estes últimos como resultado da oficina de teatro descrita nesta pesquisa.

Foi exatamente através do maior evento realizado pelo CAPS, o CAPS *Fashion Week*, que começou minha história com esta instituição, ainda em 2007. Na época, eu era contratada da Secretaria Municipal de Saúde e estava na cidade trabalhando com os Agentes Comunitários de Saúde, atuando na interface arte – saúde – participação social. Era um dia rotineiro de trabalho, quando fui convidada para, no final do dia, assistir ao desfile dos usuários do CAPS de Amargosa. Achei a ideia interessante e aceitei o convite, afinal aquela era uma boa oportunidade para conhecer o que, até então, era uma realidade completamente desconhecida para mim.

Era um dia de festa, quente, pois já era primavera, cheio de cor e alegria. Uma passarela havia sido montada na frente da instituição e uma pequena multidão se organizava para pegar o melhor ângulo. Ainda me situando em relação ao que ia acontecer ali, fui aos poucos entendendo a proposta do evento: um desfile que envolvia não somente os usuários do CAPS, mas seus familiares, profissionais da saúde de várias unidades, gestores públicos e a comunidade local.

Todos os usuários desfilaram com uma pessoa que eles mesmos haviam escolhido (familiar, médico, enfermeiro, professor) semanas antes. A escolha antecipada garantia que as duplas pudessem ensaiar e criar uma *performance* diferente no momento do desfile. E os ensaios, que aconteciam alguns dias antes, refletiam na afinidade e interação entre as duplas e o frenesi que causavam na plateia.

O desfile acontecia como uma estratégia para interação, encontro e mobilizações junto à comunidade, com parceiros locais e da região, assim como o intercâmbio com outros CAPS de cidades próximas, que levavam seus usuários e suas artes, para uma feira de artesanato, que acontecia em paralelo ao evento.

Naquele dia, vi um desfile muito animado, no qual elevar a auto-estima dos usuários do CAPS era a centralidade da proposta. E todos desfilaram ao seu jeito e cheios de alegria. Diferentes da maioria no jeito de andar, de olhar, uns tímidos e outros tão espontâneos. Ali, eu pude sentir o riso, em sua leveza e plenitude, porque ali vi pessoas com olhos brilhantes, numa forma de contentamento como eu não havia visto antes, satisfeitas por estarem mostrando um pouco de si e de suas qualidades.

Como afirma Erasmo de Rotterdam sobre a sinceridade da loucura:

Eu [a loucura] me revelo, como já disse, com meu rosto e meus olhos e, se alguém quisesse me tomar por Minerva ou pela Sabedoria, eu o haveria de desiludir sem palavras, por um só olhar que é o espelho menos mentiroso da alma. Não uso disfarce, não dissimulo no rosto o que não sinto no coração. Sou sempre igual a mim mesma (2006, p. 17).

Fiquei bastante emocionada com tudo o que vi e naquele momento pensei que um dia poderia trabalhar com aquelas pessoas, mesmo sem ter qualquer experiência com a área de saúde mental, mas como arte-educadora tinha certeza de que através do teatro poderíamos desenvolver um trabalho rico e muito diferente de tudo o que eu já havia feito antes.

Meses depois, em 2008, fui convidada pra implantar um projeto de promoção à saúde, e eu aceitei, já pensando na possibilidade de trabalhar o teatro com aquelas pessoas que havia conhecido no desfile, os usuários do CAPS. A inserção do município de Amargosa na Rede Nacional de Promoção à Saúde, através da Política Nacional de Promoção à Saúde<sup>17</sup> – PNPS – foi a grande oportunidade para que eu pudesse desenvolver uma oficina de teatro no CAPS Pássaro Livre.

Por meio do Projeto Agita Amargosa<sup>18</sup>, pude criar uma nova dimensão de atuação para o Projeto, que na concepção original não existia, mas que envolveria o público assistido pelo serviço de saúde mental, através da oficina **Memórias em Jogo**.

---

<sup>17</sup> Através de portarias e editais da PNPS é possível estabelecer um mecanismo de repasse financeiro do Fundo Nacional de Saúde aos Fundos de Saúde municipais, estaduais e do Distrito Federal, para ações específicas de promoção da saúde.

<sup>18</sup> O Projeto Agita Amargosa tem como objetivo contribuir para o bem-estar e melhoria da qualidade de vida da população de Amargosa. O trabalho se dá por três dimensões: 1. Diminuição da incidência de

Para que isso fosse possível, foram necessárias algumas conversas com a secretária municipal de saúde e com a coordenadora do CAPS, para apresentar uma proposta de oficina de teatro, a partir de um novo projeto de promoção à saúde que estava sendo implantado na cidade e que inicialmente só previa oficinas para pessoas ociosas, com diabetes e hipertensão, com foco nos idosos.

Com essa nova perspectiva o Projeto Agita Amargosa pôde ampliar sua atuação de promoção à saúde, agregando valores como arte, cultura, criação e criatividade, respeito à diversidade, identidade cultural, liberdade, diálogo e escuta, valorização do indivíduo e de suas histórias de vida. A questão da diversidade, pautada pela oficina de teatro Memórias em Jogo, com os usuários do CAPS, inserida num projeto maior de promoção à saúde, também pôde ser entendida como pluralidade. Uma vez que trabalhar com a diversidade também é sinônimo de diálogo e de valores compartilhados entre diferentes pessoas e culturas, ampliando o exercício de cidadania, no sentido de socializar e potencializar o direito à criação e à arte. Dessa forma, a oficina de teatro, por meio do Projeto Agita Amargosa conseguiu dar um sentido maior de fortalecimento às ações e políticas de saúde mental no município, através da inclusão social.

O que veremos a seguir são relatos de uma experiência teatral construída a partir de descobertas que só foram possíveis pelo fazer teatral e pela certeza que tinha, como disse anteriormente, de que poderíamos desenvolver um trabalho rico e muito diferente de tudo o que eu já havia feito antes. Descobertas que começariam pela desconstrução do termo “usuário”, uma vez que o primeiro passo que tive que dar para iniciar a oficina de teatro com aquelas pessoas que estavam se dispondo a participar foi aprender seus nomes.

---

doenças cardiovasculares, hipertensão, diabetes e obesidade, características do sedentarismo e ociosidade; 2. criar um novo espaço de comunicação, promoção e respeito à identidade de pessoas com transtornos mentais; 3. estimular a cultura da paz e prevenção da violência com estudantes de escolas públicas. De agosto de 2008 a dezembro de 2011, foi possível envolver cerca de 400 pessoas diretamente e cerca de 1.000 pessoas indiretamente com uma diversidade de ações (oficinas de ioga, alongamento, grupo postural, expressão corporal, atividades esportivas, debates, seminários e apresentações teatrais) e de público (abrangendo uma faixa etária de 14 a 85 anos).

Sabia que nos conheceríamos aos poucos, pois a própria natureza da oficina permitira tomar conhecimento sobre suas histórias de vida, seus jeitos e formas de se expressar e se comunicar. Aproximações que seriam possíveis na medida em que avançássemos juntos, numa mesma proposta – o processo de criação. No percurso do processo criativo, a convivência com o grupo permitiu que não só os chamasse pelos seus nomes, mas, aos poucos, por apelidos, assim como por abreviações de mais respeito.

Recordo do que Maurício, funcionário do CAPS e que, aos poucos, também se tornou parte do grupo, me dizia nos primeiros dias de oficina, quando ficávamos conversando sobre que eu estava propondo de novo para o CAPS. Dizia ele que a base para o trabalho era a confiança, como uma ponte entre duas ou mais pessoas e que somente a partir disso poderíamos estabelecer os vínculos necessários entre mim e o grupo para um bom prosseguimento da oficina.

O que para ele era somente uma conversa despretensiosa de final do dia, para mim soava como um conselho, que, atenta, eu tentava assimilar e compreender. Isso significava que tanto eu como eles deveríamos estar abertos para o que começava a surgir de novo naqueles encontros semanais. A confiança entre nós viria com o tempo, construído nas minúcias do fazer teatral e convívio entre as pessoas, capaz de “costurar” cada liame de sensação-ação-gesto-pensamento, produzido por cada um no dia-a-dia da oficina, e que produziria outros efeitos, como o afeto e a amizade.

Talvez aqui esteja uma experiência concreta que viabilizou espaços para processos de singularização, comuns na interface entre arte e saúde mental (Ver Apêndice C), como “um devir diferencial que se sente por um calor nas relações, por uma afirmação positiva da criatividade” (GUATTARI e ROLNIK apud LIMA, p. 222).

### 3.1 ATMOSFERA DO LUGAR E DA OFICINA

Antes de tratar do processo criativo e suas aberturas, descrevo o território da experiência, destacando a atmosfera do espaço que por nós foi ocupado, com suas

nuances de convivência, suas fronteiras de criação e apresentar as pessoas que por ali passaram. O território aqui delimitado é o espaço da oficina de teatro, inserido numa instituição pública de saúde mental. Os espaços adquirem carga semântica e historicidade, permitindo criar uma relação diferenciada para aqueles que ocupam e dialogam com a atmosfera local. Analisar o espaço, de acordo com Bachelard (1984), significa compreender afetos, histórias e imagens poéticas contidas, pois é nelas que podem aflorar o político, o social e o cultural, numa recepção ancorada diretamente na subjetividade e na relação do interior com o exterior.

A oficina de teatro foi realizada dentro do CAPS Pássaro Livre, que ocupa um casarão verde, grande e bem antigo, que por muito tempo abrigou uma Santa Casa de Misericórdia, espaço desde sempre utilizado para tratamento e cuidados com as pessoas mais pobres da região. Está localizado no ponto mais alto da cidade, com uma vista privilegiada, onde o vento parece correr mais forte. Nesse casarão, a oficina de teatro teve seu espaço na sala mais ampla, cheia de janelas, quase sem paredes, localizado no segundo andar, na parte frontal, mais iluminada e arejada do CAPS. Ambiente que também era utilizado para as atividades de alfabetização<sup>19</sup> e, por isso, cheio de livros didáticos, pilhas de papéis avulsos, cadernos, caixas de lápis, pincéis, tintas e painéis nas poucas paredes que existem na sala, enchendo o ambiente de cores, figuras, desenhos e texturas.

O vento e a luminosidade se destacaram no espaço como presenças marcantes, dando ao ambiente uma atmosfera de mistério, segredos e histórias antigas. A grande quantidade de janelas na sala permitia que o ar circulasse com força, volta e meia levando papéis, derrubando pequenos objetos e quase que falando, ao passar pelas brechas das janelas e dos vidros quebrados.

Como a oficina era realizada à tarde, a claridade que atravessava as janelas trazia tons dourados e deixava o ambiente mais quente e acolhedor. Podíamos ver a claridade e sentir a temperatura variar, indo do mais quente para o ameno, do sol a pino, no início

---

<sup>19</sup> Realização do Programa TOPA, do Governo Federal que tem o objetivo de alfabetizar jovens, adultos e idosos.

da tarde, até o apontar do pôr do sol, quando nos despedíamos, até o nosso próximo encontro, na semana seguinte.

Apresentar o território é, também, falar das pessoas que participaram do processo criativo e da rotina estabelecida durante o trajeto da oficina. Num esforço de mostrar as particularidades da oficina, é importante pluridimensionar a percepção sobre o campo, numa perspectiva física e sensorial, com seus componentes institucionais, suas forças concretas produzidas da relação sujeitos e espaço e demandas por soluções de convívio.

Importante também salientar que os CAPS são estratégicos, uma vez que cumprem a tarefa de promover a vida comunitária e a autonomia dos usuários dos serviços de saúde mental. Portanto, a oficina de teatro, nesse contexto, teve sentido e finalidade assentados na lógica da convivência, na qual aqueles que se dispuseram a participar da oficina aceitaram dialogar, aproximar-se, interagir e conhecer o outro. Tal condição, de participar de uma oficina seja ela qual for, no contexto de um CAPS, assume um caráter de **encontro**, mais próximo, mais particular do que aquele promovido pela instituição como um todo.

Das 3.750 pessoas que fazem tratamento no CAPS de Amargosa, 50 frequentam-no assiduamente e, desses, 35 participam das cinco oficinas oferecidas<sup>20</sup>, o que permite a esses sujeitos estar em tempo integral na instituição. Na oficina de teatro, cerca de 50 pessoas participaram do percurso de 17 meses em que foi realizada a experiência, sendo 24 aqueles que estavam em tratamento e que estiveram conosco do processo criativo até a montagem e apresentações do espetáculo.

Esses dados mostram que nem todos aqueles que frequentam o CAPS diariamente participam das oficinas oferecidas. Para essas pessoas, o tratamento se configura em estar na instituição, circulando pelos grandes espaços de convivência disponíveis, o pátio, o refeitório (onde se alimentam e fazem assembleias semanais), os corredores e o quiosque (um lugar coberto e acolhedor, onde a música está sempre presente, com o

---

<sup>20</sup> Oficinas de artesanato (cerâmica e produção de colares), terapia ocupacional, música e teatro.

pandeiro e o violão). Além, claro, do tratamento por meio das consultas com psicólogos e psiquiatra.

Aceitar participar de uma das oficinas oferecidas é uma escolha que cabe somente ao sujeito que está em tratamento. Nesse sentido, a oficina de teatro sempre esteve de portas abertas para quem quisesse chegar e sair, a qualquer momento. E, com as portas abertas, pude deixar à vista tudo o que se passava ali. Havia aqueles que ficavam à espreita em pé, na porta, e volta e meia retornavam, mas sem entrar no ambiente; outros parecendo tímidos e desconfiados entravam, mas ficavam somente sentados no canto da sala olhando. Havia, também, aqueles que entravam subitamente e, sem se preocupar com o que estava acontecendo, falavam alto, compartilhavam sua indignação com alguma situação, tomavam a atenção toda para si e assim como entravam, subitamente saiam, sem cerimônia.

Encontro, aqui, denota o sentido básico de interesse comum entre determinado grupo de pessoas e, mais ainda, significa o interesse em fazer parte de algo, estar com outras pessoas, estabelecer uma relação com a alteridade, ao mesmo tempo de comunhão, relação de proximidade (e oposição), caminhar em paralelo, aventura, abertura para o futuro, o novo, como situação privilegiada e ambivalente, como fator de modificação, assim como disposição de assumir compromissos.

A sedução, como um convite para participação, esteve representada naquela velha porta de madeira, sempre aberta. A música chamava a atenção, assim como o corre-corre com as brincadeiras e jogos. “O que é que esse povo tanto faz que pula, corre e fala alto?” questionou uma vez Coló em voz baixa, parecendo inquieta e curiosa, até começar a participar da oficina. A curiosidade também dava espaço à preocupação de alguns profissionais que, volta e meia, apareciam pedindo mais cuidado com o pula-pula que fazíamos na sala do segundo andar, pois o casarão velho estava com o assoalho de madeira em alguns pontos caindo e podia não aguentar.

Quando iniciei a oficina de teatro, contei com a participação de sete pessoas, o que de imediato me pareceu pouco, diante de um contingente bem maior que ali estava. Entretanto, de fato, muitos não demonstraram interesse em conhecer a nova atividade. Aos poucos, novos participantes foram se interessando, até chegarmos a uma média de

24 pessoas por encontro, com uma minoria oscilante. Certamente para aqueles que desde o início se interessaram em participar, até os que, aos poucos, foram se inserindo no trabalho, a curiosidade foi o primeiro passo.

Aliás, eu também estive desde o início envolvida pela curiosidade, por saber quem eram aquelas pessoas. No meu imaginário, a ideia de loucura também estava ancorada no senso comum, sob o signo da precariedade do ser humano. Quem de nós já não ouviu uma história de loucos? E, na maioria das vezes, resumimos nossos sentimentos de forma tão antagônica. Vendo-os ou pela graça da loucura ou pela dor insana. Mesclada ao sentimento de curiosidade, havia de minha parte certa tensão pelo desejo de fazer daquele espaço um ambiente propício e estimulante à criação. Nos primeiros quatro meses de trabalho, desenvolvi uma reflexão intensa de como trabalhar com aquelas pessoas.

Nesse período inicial, no que se refere aos planejamentos dos encontros, sempre busquei trazer várias atividades, que muitas vezes se mostraram limitadas e equivocadas no trabalho com pessoas com tantas especificidades, o que me causava certa sensação de frustração e limitação por não conseguir trabalhar com o planejamento proposto. Os “equivocos” foram exigindo de mim muito mais sensibilidade, atenção e escuta, situações que me colocavam numa condição desafiadora, ao mesmo tempo que instigante.

Cada encontro significava uma espécie de suspensão no tempo-espaço. Era como se nos colocássemos em outra dimensão. Tudo era novo, muito novo, desde a maneira de nos comunicarmos, de interagir durante as três horas de oficina, até as demonstrações de interesse pelo trabalho. Com a responsabilidade de conduzir o trabalho criativo, aos poucos e bem lentamente, fui me deixando levar pelo processo, compreendendo a força do que à primeira vista parecia ser confuso, fragmentado e inacabado.

No primeiro encontro, minha tentativa foi explicar o que seria feito ao longo da oficina, que tudo que fizessemos viria de suas experiências, do que pudessem mostrar nas improvisações. Logo percebi que o diálogo, em tom de explicação, tornava-se sem sentido para eles, talvez complicado, vazio, o que era demonstrado nos seus olhares que logo se dispersavam, perdiam o interesse. A partir dessas reações, tive uma pista de

que o fazer teatral por si só nortearia o trabalho e daria as condições para que nos entendêssemos. Tudo o que fizéssemos com jogos, brincadeiras, dança, música, leitura e contação de histórias seria como alicerces que apoiariam o interesse em estarmos juntos e configuraria nossa convivência.

Colocar minhas ideias na prática, primeiramente através dos exercícios, trouxe materialidade suficiente para estruturar nossa comunicação enquanto grupo, reverberando posteriormente na necessidade de rodas de conversa e avaliação do dia, no final da oficina. A necessidade de uma adequação da minha linguagem me colocou num patamar de diálogo mais cauteloso e o mais simples possível na relação com o grupo. Os ruídos de comunicação eram constantes, muitas vezes eles não entendiam o que eu dizia (o que eu estava propondo), assim como eu também não os entendia.

Assim, o silêncio também teve o seu lugar e a sua vez. Ora como desconforto, representado pelos estranhamentos, pelo não compreendido, pela falta de palavras que coubessem no momento da busca de chegar até o outro, por não nos fazermos entender. Ora como satisfação, quando as palavras eram desnecessárias e as ações falavam por si só, em sua forma plena, espontânea e direta.

Certamente os primeiros quatro meses foram de grandes desafios, sempre novos e pertinentes, para que pudéssemos avançar. Questões que me colocavam numa situação-limite de compreensão sobre o desenvolvimento do processo, provocando a todo momento deslocamentos na minha percepção e interação com o grupo.

Paradoxalmente, o território aqui descrito também se apresentava como um não-território, do insólito, do não habitual, carregado de ações, forças e fraquezas manifestadas em tentativas de criação, expressão e comunicação. Foi preciso exercitar o ver “com os olhos livres” (ANDRADE apud TELES, 1976), enxergar sem (pré)conceitos, sem opiniões cristalizadas, ir além do aparente, do que se revelava como caótico, confuso, desconexo. Fazendo valer o melhor de cada um de nós, buscando a autenticidade e a potência do *nonsense*, de ser louco, sem parâmetros de vergonha, pudor, coragem em mostrar-se.

Nesse turbilhão de sensações, a alegria do grupo se tornou uma marca na trajetória da oficina, proporcionando uma atmosfera de leveza e colorido. A satisfação vinha sempre que sentiam que podiam mostrar-se e, sem cautela, arriscavam-se nas improvisações, conseguindo dar o seu recado. O entusiasmo dava espaço para o afeto, reações de carinho, palavras de autoconfiança entre os membros do grupo. E uma onda de boas vibrações se instaurava, quando mostravam sua própria cena e contemplavam a do outro, fazendo render o exercício repetidas vezes e todos querendo mostrar sua capacidade criativa.

Como contraponto da harmonia que era estabelecida pela felicidade de encenar, improvisando sozinhos ou em grupo, havia, ainda, em paralelo, como duas faces da mesma moeda, uma espécie de desarmonia decorrente da falta de concentração, da dispersão e da inquietação em maior e menor intensidade, presente em todos do grupo. Todos apresentavam instabilidade nos estados de ânimo, fosse de uma semana para outra ou mesmo durante o mesmo dia da oficina.

Durante o tempo em que estive no CAPS o que mais me chamou a atenção foi como os remédios podem transformar (e comprometer) em tão pouco tempo os corpos, falas e movimentos daqueles que fazem tratamento medicamentoso, principalmente quando a intervenção vem como uma solução após uma crise. Assim, a mudança era visível principalmente quando os participantes da oficina estavam sob efeito de medicações, que alteravam significativamente humor e disposição, mas também os corpos, tornados enrijecidos em função dos neurolépticos. A medicação era dada a alguns membros do grupo quase sempre no final da oficina, quando estávamos em roda, já num clima de conversa sobre o que havíamos feito no dia. Aqueles que retornavam da sala de enfermagem, após o remédio, quase sempre perdiam qualidade na participação.

Outro protocolo da instituição, ao qual a oficina de teatro teve que se adequar, foi o relativo aos horários de alimentação. Geralmente quando estávamos no “quente” da oficina, com as improvisações acontecendo, o grupo era chamado para o lanche. Era como se o tempo do relógio e dos compromissos de “fora” interrompessem o tempo da criação e da fantasia, e nos chamassem à realidade.

A adequação (e por que não dizer subordinação) entre os diferentes tempos produzidos durante a criação e o institucional sempre estiveram estreitamente ligados ao trabalho artístico realizado. Muitas vezes uma espécie de hiato era produzida na minha relação com outros profissionais do CAPS, resultado das minhas posturas em estender o tempo da oficina e atrasando todo o protocolo institucional de horários das medicações, alimentação e encerramento da atividade. Certamente, essa minha postura teimosa por não querer aceitar as interrupções do processo criativo pode ter sido equivocada, pois esse processo fazia parte da rotina e protocolos institucionais, que “precisavam” ser realizados.

O fato de não fazer parte da equipe fixa de profissionais e estar no CAPS somente uma vez por semana, às vezes me dava “liberdade” para tentar driblar esses tempos do relógio e das regras. O que, conseqüentemente, resultava numa espécie de “conversa pedagógica” entre a coordenadora do CAPS e eu, sobre a necessidade de cumprir horários e acordos sobre a rotina das atividades, e as implicações disso no dia a dia da instituição.

Além do estranhamento com os horários, outras posturas me causaram certo desconforto, dessa vez no próprio grupo, e me mostraram momentos de intolerância entre os próprios participantes, principalmente por suas diferenças e limitações. E muitos eram os motivos: fosse pela gagueira de um, ou pela lentidão em expressar as ideias de outro, o mau cheiro pela falta de higiene ou decorrente do cigarro, ou mesmo a eloquência e as repetições contínuas de gestos, palavras e ideias de outros eram motivos para uma atitude intolerante e, mesmo, preconceituosa entre o próprio grupo.

Quando me deparei pela primeira vez com uma situação similar, lembro que Maurício, funcionário e participante da oficina, logo tentou harmonizar o clima e apaziguar os ânimos; em seguida, me falou, rindo, que aquele grupo nada mais era do que um “microcosmo” da sociedade e, por isso, também havia ali atitudes dessa natureza. Atitudes que de vez em quando apareciam e que tentávamos amenizar com muito diálogo e acordos de convivência.

Após os primeiros meses da oficina, percebi que seria importante construir coletivamente alguns acordos para participar da oficina, pautados em três premissas: 1)

**estar em grupo:** o exercício de escutar e respeitar o outro, olhar no olho quando fôssemos nos comunicar e estar nas rodas de conversa e avaliação criadas durante a oficina; 2) **abertura para criar:** para participar da oficina e do processo criativo, era preciso ter vontade de estar ali, estar disposto a jogar, brincar, dançar, cantar... ter liberdade de expressão e abertura para expor ideias; 3) **respeito ao tempo de cada um:** aceitar o tempo de desenvolvimento de cada um (de compreender as atividades propostas e de se expressar) e disciplina para saber que tudo tem seu tempo, para começar e terminar, como a oficina, o lanche, ir ao banheiro e todos os outros acordos da instituição. Posso dizer que esta última premissa foi criada a partir do que já relatei anteriormente, sobre os horários do CAPS, aos quais eu também tentava me acostumar e compreender, mesmo que minha rebeldia com o tempo dos protocolos institucionais, em alguns momentos, fosse mais forte.

Com alegria, permeada por sentimentos de conquistas, frustração e intolerância, aos poucos, fomos criando nossos laços afetivos, construindo e desconstruindo imagens sobre o outro e instaurando confiança no trabalho que estava sendo realizado, no outro e em nós mesmos. Como consequência, um sentido de grupo foi sendo construído, trazendo, naturalmente, sentimentos de pertencimento, acolhimento, segurança e satisfação em fazer parte de uma comunidade. Depois que começaram as apresentações teatrais, o sentido de grupo ficou ainda mais forte, quando a peça teatral passou a se tornar uma referência exitosa dentro e fora do CAPS.

Poder ser reconhecido como um ator do grupo de teatro era motivo de alegria e de satisfação em mostrar o que eram capazes de fazer, elevando a auto-estima de cada um e do grupo, além da vontade de superação, de querer fazer cada vez melhor cada cena da peça. Mas quem são esses sujeitos, considerados por mim como jogadores e narradores que fizeram parte da experiência artística? Para além de seus nomes, quem são essas pessoas, suas histórias e como se deu o processo criativo a partir de suas participações? Por hora, vamos traçar um perfil desses sujeitos e dos profissionais que embarcaram na experiência.

### 3.2 SOBRE OS SUJEITOS PARTICIPANTES

Como disse anteriormente, no decorrer da oficina chegamos a uma média de 25 pessoas por encontro; desses, 21 regularmente, incluindo três profissionais do CAPS e a voluntária. Além das pessoas que participavam das atividades, dentro do espaço da oficina, sete pessoas aceitaram ser entrevistadas nos registros em audiovisual que foram produzidos ao longo da experiência, com o objetivo de ampliar a participação de outras pessoas que se encontravam em tratamento no CAPS, coletando depoimentos sobre algumas fases de suas vidas. Isso significa dizer que a experiência artística não esteve somente dentro do espaço da sala, mas também buscou envolver outras pessoas e outros espaços do CAPS.

Assim, fomos construindo uma proposta teatral que tentou ampliar a participação por outras formas, o que me aproximou das pessoas que circulavam em outros espaços do CAPS. Ou seja, tentei me aproximar mesmo daqueles que mantiveram uma relação instável com a oficina, indo e vindo sem regularidade, ou mesmo daqueles que estiveram somente uma vez ou nunca quiseram participar, para conhecê-los melhor e, com o passar do tempo, alguns se sentiram à vontade para falar um pouco de suas histórias de vida. Portanto, posso afirmar que a experiência artística envolveu pessoas que estiveram dentro e fora da oficina teatral, cada uma a seu modo e na medida de aproximação em que mais se sentiam à vontade.

Dos 24 participantes que estavam em tratamento e que estiveram envolvidos direta ou indiretamente na oficina de teatro, uma está na faixa dos 20 anos, seis estão na faixa etária dos 30 anos, oito estão na faixa dos 40 anos, quatro estão na faixa dos 50 anos e quatro estão na faixa etária entre 60-70 anos. Tais dados nos mostram que a maioria do grupo está na fase adulta, sendo uma parte considerada pela sociedade como idosos.

Sobre o início do tratamento no CAPS, mais da metade do grupo, 14 participantes, iniciou os cuidados na instituição em 2003, ano em que o CAPS, ainda intitulado Jorge Sales, foi credenciado conforme Portaria SAS nº 112 de maio de 2003, como CAPS I. Sete participantes iniciaram o tratamento entre 2004 e 2006 e somente dois participantes nos anos de 2007 e 2009. Porém, apesar do início do acompanhamento psiquiátrico no município de Amargosa ser em 2003, a procura por um diagnóstico,

bem como o tratamento foi sempre marcado por uma jornada itinerante, no qual boa parte do grupo passou por vários outros municípios próximos e na capital baiana, tendo muitos deles relatado passagens pelo Hospital Psiquiátrico Juliano Moreira.

De modo geral, segundo os participantes, esse momento itinerante de suas vidas foi vivido com insegurança e agitação, sendo percebido de maneira negativa. Em contraponto, a permanência a médio prazo numa instituição de tratamento em saúde mental, no caso o CAPS de Amargosa, tem proporcionado uma maior qualidade de vida, com sentimentos de segurança e acolhimento por permitir a criação e o estabelecimento de vínculos com os profissionais da instituição, com outros usuários e a própria comunidade.

Como já mencionado, entre 2008-2009, período da oficina de teatro, 99% dos participantes faziam uso de medicação e não alteraram a quantidade de remédios. Quase todos eram analfabetos e, mesmo dentre aqueles que estudaram, poucos conseguem ler ou escrever. São pessoas muito simples, que vivem uma vida basicamente estreitada pelos vínculos com a família e com o CAPS. Boa parte deles são tutelados e moram com algum membro da família. Poucos moram sozinhos em casa de aluguel, num pedaço de terra da família (que chamam de roça) ou em um pensionato. Para a sobrevivência, quase todos recebem auxílio da Previdência Social que ajuda a suprir suas necessidades básicas, mas que não significa necessariamente autonomia para fazer o que querem ou para atender seus desejos e projetos pessoais, sendo muitas vezes esse auxílio apenas uma ajuda no orçamento familiar.

A maior parte do grupo nasceu em Amargosa ou em cidades próximas. Como eles mesmos falam, são “filhos” de Amargosa, nascidos ou criados na sede do município ou antigas fazendas na zona rural, como Mata das Covas, Aticum e Fazenda Jussara, e, ainda, em municípios próximos como Brejões, Feira de Santana e Santo Amaro. Como todos são baianos e praticamente de uma mesma região, o Vale do Jiquiriçá, pude perceber no decorrer da oficina que muitas de suas histórias estão ligadas a um mesmo contexto histórico, social, econômico e cultural.

A relação com a terra, com a agricultura e o trato com animais (porco, bode, galinha e boi) é forte no grupo, à exemplo de João, membro mais velho do grupo, com 72 anos.

Durante toda a sua vida foi boiadeiro, montou muito bicho brabo, como ele mesmo falava, cuidou de terras de fazendeiros locais e teve seu próprio roçado, com o qual sustentou por muito tempo sua família, até começar a ter problemas de depressão.

Outra pessoa que não esquecia seu passado era Carlos, um senhor de 55 anos, que frequentemente gritava pelos longos corredores do CAPS “comi carne de porco mais de quinhentas vez”. O pouco tempo de sua participação na oficina foi suficiente para eu entender de onde Carlos havia tirado aquela frase que soava como uma ladainha nos nossos ouvidos. Tinha sido feirante e, como cuidava de porcos na sua pequena roça, vendia os animais vivos ou em pedaços, tornando-se uma figura popular e bem conhecida na feira da cidade. O ofício teve que ser abandonado, assim como ocorreu com outros membros do grupo que tiveram que interromper suas vidas produtivas em consequência dos episódios de crise e da entrada em tratamento no CAPS Pássaro Livre.

Márcio é um homem de 44 anos de idade; trabalhou em oficina mecânica, como entregador de jornal, e também em feira livre, levando sacolas e caixotes para os feirantes e compradores, até não se lembrar de mais nada e parar no CAPS para tratamento. Ele se diz menino, porque não tem compromisso com família ou filhos e o dinheiro que ganha da Previdência é somente para pagar seu quarto numa pensão e comprar pirulitos e balas. Segundo ele, “parou” no tempo e preferiu esquecer o passado, para continuar vivendo. Conheci Márcio por debaixo de um chapéu que escondia todo o seu rosto, sempre muito quieto e de cabeça baixa. Aos poucos pude acompanhar sua mudança e participação na oficina, indo, pouco a pouco, do silêncio ao diálogo e da postura ausente e dispersa à presença no jogo.

Uma marca que configura fortemente a vida dessas pessoas é a cultura popular. O samba de roda surgiu no contexto da oficina a partir das histórias de Coló, mulher de 68 anos, mas logo apareceu como um fio condutor de quase todas as histórias da maioria do grupo. Coló mostrou vontade de brincar, cantar e contar suas histórias, como muitos do grupo, e compartilhou lembranças que falavam da cultura popular local. Desde o primeiro dia da oficina, ainda em agosto de 2008, Coló esteve presente. Do seu jeito, desconfiada e pelos cantos da sala, ficava à espreita sem se envolver com

as atividades, somente olhando, por vezes dando “pitaco” ou risadas sobre um ou outro membro do grupo que se aventurava nos exercícios propostos.

Coló chamava a atenção pelo seu tipo físico, cabocla de cabelos bem encaracolados e grisalhos, o rosto bem marcado pelo tempo, com um jeito forte de olhar, sisudo e bravo. No começo, sua postura em permanecer todo o tempo na oficina e sem querer participar das atividades me incomodava um pouco, pois, de certa forma, tinha receio que isso atrapalhasse ou intimidasse os outros que se colocavam à disposição para trabalhar em grupo.

Quando a convidada a participar, Coló sempre se colocava de forma bem resistente, dizendo que estava bem sentada ou em pé nos cantos da sala, num misto de distanciamento e curiosidade pela novidade da aula e por mim. Apesar de ficar um pouco incomodada com sua reação, eu acreditava que deixar a porta aberta para quem quisesse participar e estar presente, mesmo que fosse somente para olhar ou estar numa ou noutra atividade, fosse importante para aproximá-los da proposta da oficina.

O plano inicial de trabalho partia de um levantamento de brincadeiras da infância. Com isso, buscava conhecer melhor os participantes da oficina e saber sobre suas infâncias. Dessa maneira, nossos primeiros encontros foram cheios de brincadeiras e jogos tradicionais, colocávamos na roda tudo o que era lembrado dos tempos de criança e assim brincávamos sem pudor ou censura. Com exceção de Coló, sempre de um lado para o outro, parecendo indócil com tudo que acontecia.

Nem mesmo nas rodas de conversa no final dos encontros Coló se colocava junto ao grupo; ficava lá, sentada ou em pé, mas nunca com o grupo. Porém, aos poucos fui percebendo que havia nela uma inquietação em falar sobre tudo o que via acontecer naquela sala, pois sabia brincar como nós e sabia tantas outras brincadeiras, embora se negasse a mostrá-las. Quando estávamos em roda, Coló se aventurava a opinar ou resmungar sobre uma ou outra brincadeira, que segundo ela, estaria certa ou errada, na forma de brincar.

No nosso sexto encontro, ou seja, trabalhando juntos há mais de um mês, enfim, Coló se arriscou a participar da oficina. Naquele dia faríamos uma colagem de cenas sobre

todas as histórias e brincadeiras realizadas até o momento, seria um fechamento do trabalho de investigação sobre a infância. Coló, parecendo adivinhar que aquela poderia ser sua última oportunidade em falar da infância, colocou-se na roda para brincar e contar suas histórias do tempo de criança. Surpresa total para mim, para os outros do grupo e para os profissionais do CAPS que raramente a viam participar de alguma atividade, com exceção do seu forte compromisso com a horta que existe no espaço do CAPS.

Naquele dia, Coló falou tudo o que sabia e o que tinha vivido ainda no seu tempo de menina. Contou que fora criada somente pelo pai, na roça que tinham e que era o único sustento da família. Com seu pai andou por muitas rodas de samba e rezas para santos e caboclos. Cantou cantigas de roda que orgulhosa sabia e lembrava e que nenhum outro até aquele momento havia cantado. Foi como se tivesse despertado suas memórias e, finalmente, pôde compartilhar o que sabia e que não era pouco, para contar tudo num único encontro.

Desde então, Coló se mostrou disposta a contar suas histórias e cantar um repertório que parecia não ter fim; músicas de samba de roda, samba de reza e cantigas com os mais variados versos. E, mesmo hoje, frequentando um CAPS que, segundo ela, a ajuda a acalmar o “nervoso” que tem desde pequena, canta e dança com propriedade em meio aos festejos de sambadores e de rezadeiras de Brejões, onde nasceu, e da zona rural de Amargosa.

Entre as participações configuradas numa mistura de muita dispersão, curiosidade, timidez e inquietação, há, ainda, aqueles que são mais eloquentes e, por sua facilidade de comunicação, tornam-se liderança no grupo. É o caso de Agenor, verdadeiro orador da turma, fala de tudo um pouco com simplicidade e muita desenvoltura; nos exercícios, quanto mais joga, mais “se joga”, desafiando seus limites e se divertindo, com uma risada típica bem alta e frouxa. Com algumas exceções, como quando não está muito bem e fica, num outro extremo, em silêncio e distante. E mesmo com o acolhimento do grupo para mudar seu ânimo, nesses momentos os remédios é que assumem o controle da situação para amenizar a depressão e as vozes que ouve e o atormentam.

Porém, muito além das instabilidades de ânimo do grupo e de cada uma dessas pessoas, que de forma muito particular fizeram parte da rotina da oficina de teatro, há muito que destacar de aprendizados, avanços e conquistas, respaldados pelas memórias e criatividade, e não pela doença.

### 3.3 A PARTICIPAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS DO CAPS

O envolvimento de profissionais do CAPS na oficina e suas contribuições no processo criativo também merecem ser destacadas como uma grande conquista. Como já citado, três profissionais do CAPS participaram regularmente das atividades e trouxeram seus conhecimentos, experiências e sensibilidades no campo da saúde mental, para a experiência artística que estava sendo realizada. Cassimiro, Nezy e Maurício foram grandes parceiros que espontaneamente foram se aproximando das atividades e contribuíram com novas perspectivas no trabalho teatral.

O primeiro a se aproximar da oficina foi Maurício, um funcionário do CAPS que estava ali por circunstâncias da vida. Há muitos anos era funcionário público da Prefeitura de Amargosa, atuando na área de contabilidade, porém a dependência com o álcool fez sua vida mudar completamente de rumo. Atualmente, já recuperado da dependência, conseguiu refazer sua vida, com um novo trabalho, agora remanejado pela Prefeitura e atuando no CAPS, com uma nova família e com compromissos com o grupo Alcoólicos Anônimos – AA, do qual é membro.

Segundo Maurício, trabalhar no CAPS trouxe novos significados para sua vida, mais aprendendo do que ensinando aos usuários e funcionários da instituição. Quando iniciei o trabalho no CAPS, Maurício sempre estava presente na oficina, sentado, olhando a atividade, para no final do dia trocar ideias e dar suas impressões sobre o que estava percebendo da nova atividade. Muitas vezes as ideias e percepções de Maurício tinham um valor de conselhos, aos quais eu ficava sempre atenta e buscava entender. Das conversas despretensiosas que ocorriam no final da oficina até convencê-lo a participar das atividades não demorou muito. E, ao seu jeito, sua

participação foi se caracterizando por sua oratória, com a capacidade de provocar questionamentos sobre o processo criativo dentro do grupo, esclarecer ruídos de comunicação e sintetizar a atmosfera de trabalho da oficina.

Cassimiro foi o segundo profissional a se aproximar da oficina. Quando cheguei no CAPS, sua função era de auxiliar de limpeza, responsável por deixar o casarão limpo e em ordem. Como a oficina de teatro era cheia de atividades com música e dança, Cassimiro sempre aparecia na sala e ficava curtindo o que fazíamos, até um dia em que chegou com um violão debaixo do braço e perguntou se podia participar da oficina. Prontamente aceitei o pedido e, graças à atenção da coordenação do CAPS, ele pôde se ausentar das suas responsabilidades com a limpeza do casarão nos dias em que ocorria a oficina de teatro, para poder participar junto com grupo. E nós não precisaríamos mais de som mecânico, pois tínhamos a partir dali, o privilégio da música ao vivo, embalada por Cassimiro.

Com o tempo, soube que Cassimiro não somente era músico, mas também compositor e poeta. Além dessas qualidades, Cassimiro demonstrava um carinho e uma paciência muito particulares, na sua forma de se relacionar com os membros do grupo. Havia nele uma sensibilidade no cuidado com aquelas pessoas, que era possível perceber não só quando estava conosco na oficina, mas em qualquer momento, mesmo desempenhando sua função de auxiliar de limpeza, quando era exigida a sua atenção pelos corredores ou no quiosque do CAPS.

E como a música tem um lugar privilegiado no gosto dos usuários do CAPS Pássaro Livre de uma maneira geral, Cassimiro se tornou uma pessoa fundamental na oficina teatral, contribuindo, ainda, com sua capacidade poética, produzindo poesias que resultavam das diferentes etapas do processo criativo e das conversas em grupo.

Por fim, a última profissional que integrou o grupo de teatro foi Nezy, uma das profissionais mais antigas do CAPS, atuando desde que o CAPS era chamado de Jorge Sales. Sua função sempre esteve ligada às oficinas de artesanato, atividades recreativas e com a implantação e manutenção da horta. Quando cheguei no CAPS, Nezy havia sido remanejada há pouco tempo pela Prefeitura para trabalhar na Secretaria Municipal de Cultura, mas mesmo não estando mais nas atividades diárias do CAPS, aparecia

com frequência pra ajudar no cuidado com a horta. Entre as idas de Nezy ao CAPS, pudemos conversar e, ao saber do seu potencial criativo e artístico, convidei-a para participar da oficina. Logo pude perceber o quanto Nezy era querida e respeitada por todos, possuindo uma espécie de força de atração que vinha principalmente pela sua autenticidade e carisma na relação com o grupo, e sua vocação com o pandeiro.

Dessa forma, a música ganhou um novo “status” dentro da oficina de teatro, pois tínhamos o violão de Cassimiro e o pandeiro de Nezy. Associado às lembranças do grupo, logo fomos elaborando um repertório de músicas, tendo, principalmente, o samba de roda como a base do trabalho musical<sup>21</sup>.

Quando chegamos na segunda etapa da oficina, para a montagem do espetáculo, Nezy mostrou outras qualidades, oferecendo-se para construir o nosso cenário e fazendo toda a produção para a realização da peça, articulando-se com a Prefeitura, outras Secretarias municipais e parceiros locais para a mobilização de recursos, espaços e públicos para as apresentações.

O caráter de abertura e de acolhimento que mantive no território e percurso da experiência artística, tanto para entrada de novas pessoas, assim como para novos conhecimentos e métodos, possibilitou uma ampliação de perspectivas na proposta inicial da oficina teatral. Por tudo o que o território da experiência mostrou, posso afirmar que o processo criativo se caracterizou por uma forte flexibilidade desde o seu planejamento inicial. Sendo conduzido por mim, tinha como referenciais meus posicionamentos estéticos como diretora e dramaturga, buscando um equilíbrio com o discurso e a poética do grupo. Assim, também esteve delineado, por vezes, como um processo colaborativo, na medida em que os sujeitos envolvidos na oficina, os chamados usuários e alguns funcionários, contribuía para o processo de criação.

Tal processo de criação será descrito no próximo capítulo “Tempo de Poesia”. O caráter de “risco” e de novidade que cada cena e narrativa proporcionaram com suas imagens e enunciações, foram, por um lado, estimuladas pelas etapas da oficina (com

---

<sup>21</sup> Durante a oficina de teatro alguns usuários decidiram, sob o acompanhamento de Nezy, criar um grupo de samba de roda denominado “Doido pra Sambar”, que pouco a pouco tem sido convidado para fazer apresentações pela cidade.

seus momentos e métodos específicos capazes de “organizar” a criação) e, por outro, por um fazer artístico desencadeado pelas descobertas do próprio esforço do grupo em querer se expressar e se comunicar: num tempo e poética próprios.

#### 4. TEMPO DE POESIA: O PROCESSO CRIATIVO

Ao adentrar num espaço de saúde mental, aproximar-me das pessoas que ali estavam em tratamento e trabalhar com teatro a partir das histórias de cada um, pude sentir o “calor” que emanava de cada um deles e que, na convivência da oficina, me permitiu compreender como chegar perto, de um modo devagar e atento. Desde o início sabia que aquele seria um trabalho diferente, pois desenvolver um processo criativo a partir de histórias de vida implica abrir um caleidoscópio de possibilidades enunciativas sobre cada sujeito e abre perspectivas de trazer à cena a subjetividade de cada um.

Cada palavra, gesto, movimento e expressão foram enunciadoras do que vou chamar de poética de cada um daqueles sujeitos que estiveram na oficina de teatro. Poética aqui entendida como o modo de fazer de cada um, e que teve como consequência uma poética coletiva, gerando um modo de fazer específico com este grupo.

##### 4.1 TEMPO E HISTÓRIA DE VIDA

Todo o tempo é tempo de poesia  
 Desde a névoa da manhã  
 à névoa do outro dia.  
 Desde a quentura do ventre  
 à frigidez da agonia [...]  
 Todo o tempo é tempo de poesia  
 Desde a arrumação ao caos  
 à confusão da harmonia<sup>22</sup>.

O processo criativo considerado nesta experiência teve duração de 17 meses, no período de agosto de 2008 a dezembro de 2009, sendo os primeiros dez meses de

---

<sup>22</sup> Trecho do poema “Tempo de Poesia”, do livro **Movimento Perpétuo** (1956) de Antônio Gedeão, inserido na peça teatral *Memórias em Jogo*. Disponível em: <<http://www.romulodecarvalho.net/Poemas/Poemas>>. Acesso: 10 jul. 2012.

investigação cênica sobre as fases da vida dos envolvidos, os cinco meses seguintes de preparação e ensaios da encenação e os dois últimos meses, como etapa final, de apresentações e debates em espaços da cidade, com diferentes públicos. Porém, para a descrição mais aprofundada do processo criativo, focarei nos dez primeiros meses da experiência<sup>23</sup>, período no qual meu pressuposto era de que as lembranças dos sujeitos, materializadas sob a forma de narrativas, produziram sentidos e significados sobre as experiências de cada um que se colocava em situação de jogo para mostrar cenicamente e narrar fatos, temas, ações e opiniões, visando à montagem cênica, como a estratégia adotada na oficina.

Para dar conta do processo criativo, no que se refere ao desenvolvimento da pesquisa, duas categorias de análise foram destacadas: tempo e histórias de vida. Tais categorias serão explicitadas e analisadas conforme a descrição das etapas da oficina e o movimento desencadeado pelo fazer teatral, de jogar-contar, contar-jogar.

A ideia de tempo nesta experiência está permeada de diferentes sentidos e significados, como venho abordando ao longo do texto, o tempo como um movimento de múltiplas faces: subjetivo (marcado pela relatividade das sensações de duração, ritmo e intensidade), objetivo e pragmático (a precisão do tempo do relógio que gera convenções, representações coletivas) e o tempo da criação (aliando subjetivo e objetivo). Um tempo que inclui organização e caos, processos de continuidade e descontinuidade, regras e rupturas, tempo de descobertas e de um fazer próprio, poético, individual e coletivo, tempo de poesia. O tempo “é um processo em eterno curso e em permanente devir. Orienta perspectivas e visões sobre o passado e projeções sobre o futuro” (DELGADO, 2010, p. 33).

Aliado ao nosso processo de criação, que esteve estreitamente ligado ao processo de rememoração, pudemos, ainda, considerar a questão do tempo em sua multiplicidade, uma vez que:

[...] em um depoimento, fala o jovem do passado, pela voz do adulto, ou do ancião do tempo presente. Adulto que traz em si memórias de suas experiências e também lembranças a ele repassadas, mas filtradas por ele

---

<sup>23</sup> Os sete meses restantes do processo criativo serão abordados brevemente no final deste capítulo, como uma síntese – resultado da experiência relatada aqui.

mesmo, ao disseminá-las. Fala-se em um tempo sobre o outro tempo. Enfim, registram-se sentimentos, testemunhos, visões, interpretações em uma narrativa entrecortada pelas emoções do ontem, renovadas ou ressignificadas pelas emoções do hoje (DELGADO, 2010, p. 18).

Tempo e memória estão associados como elementos de um único processo, sempre em movimento. Memória como forma de conhecimento e como experiência, como possibilidade de um caminho para que sujeitos percorram os tempos de sua vida. Nesse sentido nos interessamos, para efeito do processo criativo, em compreender o tempo como passagem da vida humana.

Assim sendo, o olhar do homem sobre o tempo e através do tempo traz em si a marca da historicidade. São homens que constroem sua visão e representação das diferentes temporalidades e acontecimentos que marcaram sua própria história. As análises sobre o passado estão sempre influenciadas pela marca da temporalidade (ibid., p. 34).

Numa perspectiva geral, as histórias contadas sobre passagens da vida dos sujeitos que fizeram parte da oficina de teatro se assemelham às de qualquer outro sujeito; a infância e a adolescência como momentos cheios de aventuras, a juventude e o mundo adulto predominantemente lembrados como tempos de produção e trabalho. Entretanto, o transtorno psíquico e a rotina de tratamento implicaram histórias de vida “interrompidas”, modificando rotinas de estudo, trabalho ou de manutenção da família, a “continuidade” de suas vidas foi (re)constituída por novos afazeres, em novos espaços de convívio e, mesmo, novas relações sociais.

De acordo com Bosi (2007), no percurso da vida do ser humano, cada etapa remete a um sentido e a uma relação específica e dinâmica, objetiva e subjetiva, com o tempo. A sucessão de etapas na memória é dividida por marcos, pontos onde a significação da vida se concentra. Assim, o primeiro dia de aula, a perda de uma pessoa amada, o começo da vida profissional, o casamento dividem nossa história pessoal em períodos. Conforme a autora, da infância e da adolescência, trazemos uma força pulsante, como o sentimento do novo sempre a se realizar, a percepção era uma aventura, tudo era banhado de uma extrema curiosidade e excitação, como com os sentimentos de plenitude e fantasia da “primeira vez”; o primeiro encontro com o mar ou o primeiro

beijo. Ficam na outra extremidade da existência humana, na velhice, a nostalgia dos sentidos novos.

O processo criativo previa a elaboração de uma narrativa do tempo sob a perspectiva de cada participante e do grupo. Cada fase da vida seria explorada: a infância, a adolescência, a juventude e a idade adulta. Para cada fase, a construção de um sentido relacionado a cada tempo vivido.

A infância com as lembranças de um tempo de comer coisas gostosas, de inventar brinquedos e brincadeiras, de descobertas, imaginar o que queria fazer quando crescesse, ouvir histórias na porta de casa em noite de lua cheia, trabalhar e sonhar. Para alguns, como Eva, foi um tempo de solidão devido a uma doença nas pernas que a isolou do convívio com outras crianças por mais de seis anos. Também para Bitinha, desde pequena considerada “doentinha” pelos pais, que não entendiam sua depressão, os choros constantes e vontade de não sair do quarto, tendo somente a companhia das suas bonecas, e sem conseguir frequentar a escola, deixa de estudar na 4ª série.

A fase entre a adolescência e a juventude foi um tempo de falar de namoro e paqueras, das paixões, amores e descobertas com o corpo, como também ligada à necessidade do trabalho, como meio de produção e busca de um papel ativo na sociedade, de poder mostrar habilidades profissionais, para alguns tão necessário como ofício para a sobrevivência. Alguns nessa fase da vida tiveram suas primeiras experiências com o álcool e o cigarro e as primeiras buscas junto com a família para entender seus transtornos.

Ao trabalharmos a fase de vida do mundo adulto, tratamos da sociabilidade e foram trazidos espaços sociais por onde os usuários circulam como igreja, família, amigos, CAPS... e os espaços em que não circulam, tratando da exclusão e preconceitos sofridos pela comunidade em geral, mas também por alguns familiares.

Na investigação cênica sobre as fases da vida, o trabalho com a memória e a construção de narrativas foram elementos centrais para a reconstrução de épocas e acontecimentos que tiveram relevância para a vida de cada um. Em outras palavras, cenas e narrativas produzidas tiveram o registro das lembranças e esquecimentos como

o principal suporte para a constituição de versões, representações e interpretações sobre suas experiências.

No que tange às narrativas, elas têm função descritiva e também avaliadora, pois quando narramos um fato, temos oportunidade de refletir sobre aquele momento, já que está implícito no ato de contar histórias também fazer reflexões sobre aquilo que narramos. As histórias de vida, por mais singulares, sempre se apresentam como pano de fundo das práticas que são coletivas, sociais. As histórias nos mostram as formas com que as pessoas interagem e atuam no mundo e na pequena rede social, comunidade e grupo familiar, da qual fazem parte. Dessa maneira, outras possibilidades foram sendo descortinadas.

Os jogos possibilitaram ampliar o leque de perspectivas sobre a mesma história, tirando da centralidade o sujeito que a vivenciou e dando destaque para outros aspectos mais objetivos da história, ou seja, a cena que era construída.

No início do processo, eu não havia me dado conta da possibilidade de ter, nas histórias de vida, um panorama da trajetória histórica dos participantes, e, assim, compreender a dinâmica das relações estabelecidas ao longo da vida dessas pessoas em sua historicidade. Essas histórias também possibilitaram traçar uma pequena história sobre a loucura, assentada num contexto local, como o município de Amargosa, com suas dimensões sociais, econômicas e culturais. “As histórias de vida são fontes primoras na reconstituição de ambientes, mentalidades de época, modos de vida e costumes de diferentes naturezas. Enfim, podem captar com detalhamento o que pode ser denominado como ‘substrato de um tempo’” (DELGADO, 2010, p. 22).

Como foram as vidas dessas pessoas, antes e depois de serem diagnosticadas com algum transtorno psíquico? O uso da história de vida possibilitou apreender tais dimensões de uma forma bem particular, constituindo-se em instrumento valioso, uma vez que foram justamente o ponto de intercessão das relações entre o que era exterior aos participantes e aquilo que traziam de si. Assim, as histórias de vida trabalhadas delinearão fragmentos narrativos que tratam especificamente de um universo relacionado às pessoas com transtornos mentais, naquele contexto, e, ao mesmo tempo, abordaram trajetórias que se assemelham ao trajeto de qualquer outra pessoa

considerada “normal”, assim como aspectos específicos daqueles que convivem com o transtorno psíquico a partir de um determinado momento de sua vida.

#### 4.2 ETAPAS DA OFICINA DE TEATRO

Como dito, a trajetória de vida desses sujeitos foi retratada por meio de suas histórias; da mesma maneira, no percurso da oficina teatral também fomos construindo nossa trajetória, baseada numa rotina de trabalho coletivo, numa experiência artística. A rotina pode ser entendida como o momento concreto no qual o tempo e o espaço das ações nos são mais próprios, nos pertencem, pois estão mais permeados de sentidos e significações. Ao contrário, e muito além de um tempo-espaço-ação igual e monótono. A rotina está repleta de pequenas ações e desejos que nos movem na busca do novo.

Nesse sentido, e no desejo de conseguir “organizar” nossa rotina de trabalho, ajustando os ponteiros dos diferentes tempos de cada um (numa dimensão subjetiva) e do tempo de cada encontro da oficina (numa dimensão objetiva, marcada pelo relógio), um fluxo de criação foi-se instaurando. Retrospectivamente, ao construir este relato da experiência, pude perceber que a estrutura de cada encontro da oficina pode ser descrita em quatro etapas: 1ª etapa – Roda de Chegada/Escuta; 2ª etapa – Música, Corpo e Brincadeiras; 3ª etapa – Jogos de Improvisação e Narração; 4ª etapa – Roda de Avaliação/Escuta.

Como a oficina acontecia semanalmente, com duração de 3h, a primeira etapa era fortemente marcada por um clima descontraído e agradável. A conversa com o grupo partia de como estavam se sentindo. Perceber seus estados de ânimo era fundamental para entender como seria o encontro. Nesse bate-papo, os participantes também traziam os que estavam ausentes: “Ele se deu alta, não aparece aqui faz uma semana” em tom de brincadeira; “Viajou, foi pra casa da família em Salvador”; “Tá em crise” em tom de seriedade e preocupação, “Hoje ela disse que não tá bem da cabeça e prefere ficar só, na horta”...

A segunda etapa, Música, Corpo e Brincadeiras, era desenvolvida com repertórios musicais, às vezes trazido por mim e às vezes trazido por eles. A partir da música, fazíamos um trabalho de expressão corporal ou simplesmente um aquecimento com brincadeiras que também facilitavam o entrosamento do grupo e nos preparava para a atividade principal a ser desenvolvida. Essa etapa durava em média 20 minutos, salvo quando havia uma forte identificação de todos com a atividade proposta. Nesses momentos, eu percebia que eles faziam questão de chegar ao esgotamento físico, com a liberação de suas energias, sendo necessário acrescentar cerca de 10 a 15 minutos àquela atividade.

As rodas de samba foram instituídas naturalmente, na medida em que trabalhávamos com suas lembranças. Aos poucos, fui percebendo que a maioria do grupo sabia cantar um vasto repertório de sambas de roda e chulas, assim como tinham um enorme prazer em dançar. Para chegar num estado de ampliação e de potência do corpo, essas rodas de samba serviam como um forte momento de mobilização vocal e corporal dos participantes, sendo estratégicas para a abertura do trabalho e manutenção da energia até o final do encontro.

Na roda de samba todos cantavam e dançavam de forma intensa e espontânea. E mesmo não sendo possível alcançar a afinação do grupo, conseguíamos estabelecer sintonia e presença, bem como disponibilidade energética capaz de extrapolar seus estados cotidianos de disposição corporal e comunicação, passando para um outro estado físico e mental, repercutindo diretamente na etapa seguinte da oficina, de desenvolvimento dos jogos e das narrações.

A terceira etapa, Jogos de Improvisação e Narração, era considerada por mim como a atividade principal, pois tinha um caráter investigativo. Era nessa etapa que a oficina ganhava sua forma e seu sentido maior. O grupo era estimulado a retomar fatos, acontecimentos, impressões, figuras, gestos e falas de suas vidas, a partir dos jogos teatrais, ações improvisadas, construção de narrativas e leituras de textos (cordel, poemas, contos, fábulas...) Aos poucos, comecei a perceber que o processo criativo também acontecia de forma paradoxal, uma vez que a partir de pequenos gestos e falas, em sua precariedade e inconsistência, o que parecia, à primeira vista, não ter

significado, porém com mais atenção e uma “apuração do olhar” era possível compreender que esses mesmos gestos e falas sendo mínimos impulsos de criação podiam significar o máximo da enunciação e da expressão.

Na quarta e última etapa da oficina – Roda de Avaliação/Escuta, nós nos dedicávamos aos comentários sobre as atividades e produções do dia. Geralmente o grupo expressava na roda seus sentimentos, percepções e opiniões, procurando associar ações do dia com vivências pessoais. Além disso, alguns ainda sentiam necessidade de trazer novos comentários sobre suas histórias de vida, muitas vezes complementando o trabalho iniciado na etapa anterior.

A terceira e quarta etapas desempenhavam funções importantes no que se refere à produção de conteúdo e “pistas” sobre a realidade de cada membro do grupo do CAPS e a realidade da loucura, ratificando ou retificando imagens e discursos cristalizados e estigmatizados pelo senso comum. Essas duas etapas também foram importantes e oportunos momentos para que eu pudesse fazer os registros em vídeo de tudo que era produzido como cena e/ou narrado com o objetivo de documentar nossa experiência e, quiçá, produzir um material para ser usado na encenação.

Inicialmente achei que a câmera de vídeo pudesse, de alguma forma, intimidá-los ou mesmo tirar a espontaneidade de suas participações na oficina, mas o que me causou surpresa foi perceber que a câmera produzia um efeito completamente contrário. Ao se dar conta de que eu estava tentando registrar alguns jogos e improvisações ou o que diziam na roda de conversa, todo o grupo se colocava numa grande expectativa.

Fiquei impressionada com a forma com que olhavam para a lente da câmera quando sabiam que estavam em foco. Eram olhares precisos, firmes, intensos e profundos. Por que essa postura tão desejante de mostrar-se? Suponho que para poder se deslocar do lugar de “invisível” para o “visível”, adquirindo uma espécie de poder e de status perante o grupo e a si mesmos. A possibilidade de visibilidade e de escuta os estimulava a falar sobre suas ideias e experiências, a sentirem-se valorizados e respeitados.

Roberto certa vez disse, olhando e apontando para a câmera: “é aí que digita tudo, né?”. Lembro que achei engraçado seu comentário e respondi, “é sim, pra registrar e depois a gente poder ver tudo o que fazemos aqui dentro”. E quantas vezes depois Roberto me abordou fora da nossa sala, no CAPS: “cadê a foto? já digitou?”, referindo-se à câmera. Ou: “Hoje não tem foto?”.

Coló gostava de falar sem parar, toda vez que estava sendo filmada. E quando seus *causos* eram cumpridos e, por algum motivo, eu precisava interromper sua fala, ela me reprimia e dizia “assunta”<sup>24</sup>, empolgada com o que estava dizendo e insistindo para que eu e o resto do grupo ouvíssemos e para que ficasse gravado.

O manuseio da câmera foi uma experiência nova para eles, e eu a aceitei mesmo sabendo que eles não tinham nenhuma experiência com vídeo ou foto. Poder ampliar a possibilidade de quem faria os registros da oficina foi importante para que alguns do grupo pudessem trazer suas perspectivas sobre o que estavam vendo e ouvindo. Assim, a câmera se tornou um ótimo recurso dentro do processo criativo e investigativo de tudo o que aparecia no momento da oficina, tornando-se um elemento a mais na encenação posterior. Quando, aos poucos, os vídeos foram sendo editados e mostrados, a empolgação e o orgulho de verem suas imagens, ações e discursos na televisão foi total, permitindo, além disso, uma apropriação maior do sentido e do objetivo do trabalho por parte do grupo.

Na quarta etapa da oficina – Roda de Avaliação/Escuta – quando algumas histórias eram mais detalhadas e o grupo podia intervir, buscamos construir um ambiente de confiança para que a narrativa pudesse fluir. Essa etapa foi constituída de forma a garantir alguns aspectos e cuidados relacionados ao que Delgado (2010) chama de entrevistas e, mesmo não tendo o caráter de técnica de coleta de dados formal, mas sim de uma conversa com algumas histórias retomadas e recontadas, aos poucos, cada um no seu tempo e a seu modo, pôde falar e se colocar.

Apoiados em Delgado (2010, p. 27-28), destacamos alguns aspectos importantes e relevantes para esse momento, que também acabou servindo de construção das

---

<sup>24</sup> Assunta é “preste atenção”.

narrativas: considerar o ato de ouvir o outro como constituído por uma relação humana que pressupõe alteridade e respeito; buscar um diálogo sincero e consistente com aquele que se dispõe a narrar suas histórias e colocar suas ideias e opiniões; deixar fluir a conversa, evitando perguntas constantes que possam interromper a fluência da narrativa; respeitar momentos de silêncio e esquecimento, pois são tão significativos quanto a narrativa que flui sem interrupções; considerar possibilidades e limites de cada participante como fundamentais para o ritmo da conversa, podendo influenciar na duração de cada narrativa e no tempo de toda a conversa; evitar perguntas longas e indiretas; respeitar temperamento e características de cada participante, que incidem diretamente nos modos singulares de narrar; considerar que lembranças são construções do presente sobre o passado.

Em função dessa correlação de temporalidades, aprendi a evitar perguntas presas a detalhes, como indagar a respeito de datas muito precisas. Observei ainda que podemos contribuir para ativar lembranças daquele que narra utilizando recursos, como correlações entre eventos, fotos, entre outros; evitar interromper uma narrativa, para que aquele que narra não perca o fio de sua recordação; acolher com respeito cada participante que se coloca na roda de conversa, pois para muitas pessoas recordar alguns episódios de seu passado ou mesmo lembrar a trajetória de sua vida pode ser uma experiência dolorosa e fortemente emotiva; procurar manter um clima de relaxamento e de estímulo sutil ao ato de lembrar.

Para esta quarta, e última etapa da oficina, vivenciamos que o exercício de saber silenciar, ouvir, estimular lembranças, não falar ao mesmo tempo que o outro que narra e retomar fatos e questões que se colocaram pertinentes na roda de maneiras diferentes foi um desafio constante e gradual, que aos poucos permitiram o fortalecimento e confiança do grupo no processo criativo que íamos desenvolvendo.

### 4.3 NO MOVIMENTO DE JOGAR-CONTAR E CONTAR-JOGAR

A apresentação e descrição do processo criativo aqui detalhado não segue o esquema desenvolvido na oficina de teatro, uma vez que optamos por relatar momentos estruturais, exemplificados por alguns dos jogos realizados com o grupo, que estimularam a construção de cenas improvisadas e narrativas. São eles: 1) histórias dos nomes, 2) do jogo à cena improvisada, 3) da cena improvisada à narrativa, 4) da narrativa ao jogo.

O movimento desencadeado no processo criativo se caracterizou numa espécie de retroalimentação, em que os jogos levavam às narrativas e essas traziam a possibilidade de propor novos jogos, numa dinâmica contínua e estritamente imbricada que impulsionava os momentos ditos estruturais que foram citados acima.

Em muitas oportunidades, o que condicionava o planejamento do encontro posterior era decorrente do encontro anterior, que revelava a produção de conteúdo e das “pistas” sobre as histórias trazidas por cada membro do grupo e sobre as possibilidades e limitações apresentadas pela condição do transtorno psíquico.

A cada encontro com o grupo, a expectativa era de que fossem trabalhados enunciados, gestos, movimentos, estados físicos, opiniões, questionamentos acerca de suas próprias experimentações cênicas. Dessa forma era possível, a cada encontro, verificar quais jogos fluíam com mais facilidade e, conseqüentemente, traziam mais respostas em cena e os que “não funcionavam”, repercutindo numa falta de interesse ou impaciência de alguns por determinada proposta de jogo.

Como afirma Spolin (2005), o facilitador do grupo deve estar atento para perceber onde o grupo está e não onde você quer que ele esteja. E como no jogo improvisado não existe troca de informações entre os jogadores, mas sim uma comunhão, ninguém sabe o resultado de um jogo até que se jogue. Era importante estar atenta e propor uma seleção de jogos acessíveis a todo o grupo, tomando o cuidado de, nos jogos em subgrupos, agrupar aqueles que possuíam um mesmo “tempo” e “ritmo” de jogo, evitando descompassos na comunicação e no desenvolvimento da cena.

Os momentos estruturais da construção de cenas improvisadas e das narrativas apareciam em quase todas as etapas da oficina, sendo de forma mais concentrada nas etapas finais dos encontros, ou seja, na terceira e quarta, Jogos de Improvisação e Narração e Roda de Avaliação/Escuta, respectivamente, como veremos a seguir.

#### **4.3.1 Histórias dos nomes**

As histórias dos nomes foram o nosso primeiro exercício, na jornada de produzir percepções sobre suas trajetórias de vida. Era fundamental começarmos por seus nomes, pois, dessa forma, era possível (de)nominar aqueles que estavam na oficina e revelar muito sobre os aspectos subjetivos e peculiares de seus nomes de batismo e de como gostavam de ser chamados. Os nomes pelos quais as pessoas são chamadas possuem um peso, um sentido para si mesmo e para o outro e são importantes significantes, como uma energia singular de cada um.

Associado ao exercício de contar as histórias dos nomes, foi pedido que eles também falassem de quando nasceram. Dessa forma, foi como “pegar o fio da meada” de suas vidas. Com esse tema do nome próprio, pudemos conhecer vários aspectos de suas vidas e, ainda que fossem considerados “usuários”, a importância de serem chamados pelos seus nomes permitia desconstruir uma dimensão institucionalizada do tratamento.

Destaco alguns aspectos que pudemos conhecer e que foram sendo apropriados por cada um como sendo suas histórias: o contexto social, familiar e cultural no qual foram concebidos; crenças dos familiares sobre a razão dos seus nomes – associado ao dia em que nasceram, homenagem ao Natal, um significado do calendário, homenagem a um santo/santa –, ou quem deu a ideia de seus nomes, como uma madrinha ou vizinha, ou, ainda, sob que circunstâncias nasceram: em casa, com a parideira da região ou num hospital; até situações como o susto de uma família ao saber, no momento do parto, que eram gêmeos.

Nesse exercício de narrativa foi possível perceber aqueles que conseguiam se expressar pela fala, com narrativa fluente ou lenta, organizada ou confusa, assim como os que,

em silêncio, simplesmente se comunicavam por pequenos gestos e olhares. Fosse qual fosse a forma de expressão, aquele que aceitava participar do exercício queria comunicar algo e tornar a comunicação possível; era um esforço tanto de quem queria narrar como de quem se propunha a ouvir.

Os relatos resultaram em dois vídeos que posteriormente serviram para demarcar dois momentos da encenação, sendo o primeiro de abertura e o segundo quando a peça trata do cotidiano do grupo e a relação que eles mantêm com o CAPS.

#### **4.3.2 Do jogo à cena improvisada**

Os jogos tradicionais eram bastante utilizados, principalmente quando estávamos na segunda etapa da oficina, Música, Corpo e Brincadeiras. Essa opção era sempre bem acolhida por todos e conseguia envolver o grupo, proporcionando um nível de participação e entusiasmo bastante interessante. Percebi que esse momento se tornava mais acessível para aqueles que apresentavam um nível de retardo mental aliado ao transtorno ou mesmo para quem tinha deficiência auditiva. Para os participantes com esse perfil, a segunda etapa da oficina acontecia sem problemas de entendimento e era quando podíamos verificar uma maior participação de um pequeno grupo de quatro pessoas, primeiro porque conseguíamos acessar um repertório comum de brincadeiras e segundo pelo caráter de imitação que configurava a atividade.

Nesse sentido, jogos mais tradicionais e brincadeiras como o *Mestre mandou, Quem iniciou o movimento*<sup>25</sup> e *Espelho*<sup>26</sup> permitiram ao grupo experimentar cenas mais improvisadas e ligadas a situações/movimentos/gestos pertencentes ao seu cotidiano, como acordar com despertador, esquentar água para o café, cuidar da terra com o machado na mão, tomar remédio, arrumar-se para ir para o CAPS.

---

<sup>25</sup>Jogo A13 tem como foco fazer com que um dos jogadores repita os movimentos do outro e adivinhe quem é o responsável (SPOLIN, 2012).

<sup>26</sup> Jogo A15 tem como foco refletir com o máximo de detalhes aquele jogador que propõe os movimentos (ibid.).

Por meio desses jogos, foi possível ter acesso à rotina do grupo, com os seus afazeres e responsabilidades, demarcando seus vínculos com outras pessoas e espaços sociais. Pude observar que eles transitam em poucos espaços, sendo estritamente uma relação CAPS–casa, casa-CAPS durante a semana; e, nos finais de semana, uma pequena ampliação para alguns, como a igreja, a feira e a roça da família.

Para fazermos uma investigação sobre a infância, jogos como os citados acima ajudaram para que o grupo mostrasse, primeiro, somente em gestos e ações e sem diálogo, as brincadeiras de que mais gostavam quando crianças. As cenas que surgiram foram surpreendentes e bem diversificadas, mostrando, num primeiro momento, que atuar no ambiente da infância produzia um clima de alegria e de prazer, próprios das brincadeiras infantis. Muitos mostraram o hábito de confeccionar seus próprios brinquedos, como João que construía seu cavalo de pau com cabo de vassoura e folha de bananeira; José que gostava de jogar bola feita com restos de pano e meias velhas e Pedro que fazia pipas e periquitos para brincar com colegas, com pedaços de papel bem fino, difícil de encontrar em casa.

Outros brinquedos, como carrinho de madeira e bonecas de pano, eram comumente confeccionados por eles, quando crianças. Andressa e Bitinha, no jogo do espelho, mostraram como faziam esses brinquedos, provocando inquietação e quase alvoroço no resto do grupo que assistia, pois, segundo eles, havia uma variedade de jeitos e tamanhos de fazer bonecos e carrinhos; e alguns, prontamente, se colocavam à disposição para mostrar o seu jeito de fazer.

Dessa forma e desde o início, o grupo foi compreendendo o papel de estar do lado de fora do jogo, como plateia, tornando-se uma parte importante e estratégica do fazer teatral. Querer mostrar seu jeito de fazer um carrinho ou boneca, significava que o jogador anterior havia conseguido, em alguma medida, deixar clara sua técnica na confecção do brinquedo, fosse pelo jeito de segurar uma agulha grande ou pequena, de manusear um facão para cortar o pedaço da madeira ou interagir com o tamanho do objeto. Como plateia, o grupo também compreendia a função e a importância da avaliação, não como um julgamento, de certo ou errado, quanto ao trabalho do outro, mas de informar se a comunicação da cena aconteceu e o que foi possível ver. Diante

disso, a avaliação avançava na percepção de que outras possibilidades de mostrar também eram possíveis. Daí vinha o desejo de colocar na cena o seu conhecimento e mostrar a sua maneira de fazer o objeto-brinquedo.

Desde o início, com a proposta dos primeiros jogos, eles realizavam os exercícios no esforço de mostrar e falar ao mesmo tempo, explicando o que estavam fazendo, desconsiderando acordos e regras que havíamos estabelecido. Aos poucos, com minhas instruções, fui orientando o grupo sobre essas premissas, que, nesse caso, significava somente mostrar o que estava sendo feito, focando na fisicalidade do que o jogador estava vendo e interagindo em cena com os objetos invisíveis, deixando de lado explicações. “A instrução mantém a realidade do palco viva para o aluno-ator” (SPOLIN, 2005, p.26).

Um dos objetivos aí era estimular o jogador à experimentação de novos desafios, assim como respeitar a capacidade imediata de participação e envolvimento na cena de cada um. Ao contribuir com as instruções, eu mostrava o meu próprio envolvimento no jogo, deixando claro o meu papel e lugar dentro do grupo, como mais uma integrante no momento do jogo. Decerto, a dificuldade de concentração para ouvir e assimilar minhas instruções era mais presente em alguns que em outros, devido ao tipo de transtorno, à medicação ou mesmo devido ao estado de ânimo no dia. Mas o exercício constante de jogar e ver o outro jogando contribuiu para que aceitassem regras e instruções como condição para jogar. Ou seja, entendiam que para se colocar em jogo era necessário estar aberto à proposta. Quando aqueles que costumavam ser mais introspectivos e dispersos não estavam dispostos, suas participações se limitavam a ficar na plateia.

Dando continuidade a jogos que explorassem a infância, *O jogo de bola, Cabo de guerra, Pular corda e Brincadeiras na roda*<sup>27</sup> estimularam ainda mais a necessidade de tornar visível o invisível. A ideia de tornar a realidade física parecia divertida para o grupo, mas logo eles percebiam que não era simples nem fácil mostrar os objetos em cena, deixando de lado o peso, textura e movimento que cada brinquedo pode

---

<sup>27</sup> Os jogos A9, A12, A22, A23 e A24 têm como objetivo jogar com objetos invisíveis (bola, corda, peteca, bola de gude) e o foco é manter a bola no espaço e não na cabeça. Algumas das instruções são: “use o corpo todo para jogar a bola”, “mantenha o seu olho na bola” (SPOLIN, 2012).

provocar no momento da brincadeira. E como esses jogos exigiam um trabalho minimamente em duplas, o desafio para cada jogador parecia maior, pois exigia de cada um deles um esforço em mostrar com a maior clareza possível a intenção, para que o parceiro pudesse embarcar na proposta e aceitá-la, interagindo sem resistências ou questionamentos durante a improvisação.

Para que o grupo pudesse realizar essas improvisações no coletivo, foi estratégico trazer, num encontro anterior, vários tipos de bola (gude, futebol, de meia) e uma corda; propus ao grupo que sugerisse os jogos que conheciam. As ideias vieram e jogamos quase todos: capitão, queimado, bobinho, pular corda, corda bamba... permitindo ao grupo explorar detalhadamente nos níveis sensoriais, com especial atenção para a percepção espacial de cada jogo e tomá-los como referência para as improvisações que viriam posteriormente.

Aos poucos, o cotidiano dessas pessoas era capturado e trazido para a cena teatral através da ação proporcionada pelo jogo. Assim, outro jogo que surgiu a partir da minha observação com o grupo foi *Parte do todo*<sup>28</sup>, baseado nos movimentos e sons que alguns participantes faziam como uma espécie de mania ou tique. Primeiro, solicitei que cada um do grupo observasse nos colegas o jeito de gesticular, olhares, ruídos para depois representá-lo com o gesto-som que fosse mais marcante. O jogo rendeu um longo debate sobre intolerância no próprio grupo, sobre o jeito de ser de alguns e até mesmo sobre efeitos de medicamentos no corpo.

O jogo da percepção sobre o outro e sobre si mesmo foi muito bem aceito pelo grupo, sendo várias vezes solicitado e realizado com variações, exigindo corporalmente e sonoramente uma maior riqueza de detalhes a cada vez que era repetido. O jogo ganhou uma força tão grande no grupo que foi agregado à encenação, associado à imagem de uma máquina-relógio.

Esses jogos possibilitavam basicamente uma preparação corporal com todo o corpo, aquecimento, expressão e comunicação não verbal. Exigiram dos jogadores uma

---

<sup>28</sup> Jogo A25 tem como objetivo elaborar um grande objeto em grupo e o foco tornar-se parte de um objeto maior. Algumas das instruções são: “use o corpo todo para fazer a sua parte”, “torne-se uma outra parte do objeto” (ibid.).

fisicalização dos objetos e situações, mostrando, e não contando, o que estavam fazendo-comunicando. Além disso, trouxe para o grupo a familiarização de procedimentos básicos do jogo como a utilização de regras, foco, instrução e avaliação. Em contrapartida, alguns jogos como *Caminhada no espaço* e *Sentindo o eu com o eu*<sup>29</sup>, não foram bem aceitos pelo grupo, pois exigia deles uma percepção corporal silenciosa e um nível de concentração que, ao contrário, os deixava inquietos e dispersos.

Desse segundo momento da oficina teatral, mais espontâneo e, digamos, mais acessível a todos, passamos para o terceiro momento da oficina, Jogos de Improvisação e Narração, num caráter mais intencional de investigação e criação, com jogos de improvisação mais complexos e com regras específicas, baseados na estrutura dramática: o quê (situação/atividade), quem (personagem) e onde (cenário/espaço).

Aproveitamos algumas das cenas que surgiram com os primeiros jogos sobre a infância, suas rotinas e percepções sobre o outro para criar cenas mais elaboradas e definir marcações para cada gesto/palavra de maior significação da cena, buscando o sentido de cada uma. Tal procedimento, na prática, repercutiu numa maior concentração e apropriação do que pretendíamos mostrar.

Num dos exercícios baseados nessa estrutura, foi solicitado que mostrassem como era a interação entre meninos e meninas na infância, já que Andressa havia deixado escapar que, na sua época de criança, os pais não deixavam meninas brincar com meninos, com medo de que acabassem namorando escondido. O jogo se organizou da seguinte maneira: o quê: brincadeiras entre meninos e meninas, onde: na rua, quem: dois meninos e duas meninas. Sem combinações prévias, estiveram presentes na improvisação basicamente três momentos: o primeiro, com meninos e meninas brincando separadamente, com João que já havia mostrado como brincava com seu cavalo de pau; Pedro que também já havia falado do seu gosto em fazer pipas; e Eva e Andressa de bonecas, em outro canto; o segundo momento, quando Pedro teve sua pipa cortada e chama João para se aproximarem das meninas e convidá-las a brincar; e

---

<sup>29</sup> Os jogos A2 e A6 têm como foco sentir o contato com o ambiente e a parte do corpo indicada. Algumas das instruções são: “sentir os pés no chão”, “sentir o espaço à sua volta” (ibid.).

terceiro momento, quando Andressa recusa o convite e diz: “Menino não brinca de boneca!” e Eva retruca, dizendo: “Ah! Deixa, eles são tão bonitinhos!”.

Finalizada a improvisação, sempre aplaudíamos a iniciativa dos jogadores, que reagiam com alegria, entusiasmo e, às vezes, embaraço. Logo em seguida, abríamos para uma avaliação com a plateia, sobre o que fora visto e compreendido e as intenções que não ficaram claras. Por exemplo, a situação em que Pedro mostrou sua pipa cortada por outra pessoa que, por isso, havia desistido de brincar, como pareceu para a maioria, quando enrolou a linha e a guardou no bolso, ou as meninas não deixarem claro se estavam brincando com uma ou duas bonecas.

Apesar das avaliações abordarem especificamente se a comunicação fora possível ou não, alguns participantes ao perceberem que não conseguiram ser objetivos em suas intenções ficavam meio aborrecidos, como Andressa que, após avaliação da plateia, defendeu-se, respondendo “o importante é que eu fiz; fui lá e fiz”.

Após um momento como esse, seguiam-se narrativas de um tempo que trazia aspectos da infância, assim como já de quase adolescência e das primeiras paqueras e namoro, o receio dos pais, o isolamento de brincar sozinho, a briga com irmãos pela divisão de brinquedos. E, pouco a pouco, conseguíamos saber mais sobre suas histórias de vida, que nos permitiam trabalhar a partir da tríade dramática (o quê, quem, onde), passando ora por tempos mais antigos e quase esquecidos, ora por tempos mais recentes e atuais do cotidiano, com uma variedade de temas, personagens e ambientes explorados através dos jogos.

#### **4.3.3 Da cena improvisada à narrativa**

Após as experiências com os jogos, vinha o espaço para as narrativas, configurando um momento do processo criativo mais rico em detalhes para todos, o que permitia preencher lacunas do que ainda não era “visível” em cena. Esse momento de construção de narrativas se iniciava na terceira parte da oficina, Jogos de Improvisação e Narração e, por vezes, se estendia até a quarta parte, Roda de avaliação/Escuta.

As narrações aconteciam com alguns objetivos: apresentar fatos e acontecimentos que complementavam ou traziam novas perspectivas para o que havíamos colocado em cena nas improvisações e privilegiar a oralidade dos sujeitos, entendendo com isso suas formas de enunciação, voz, ritmo da narrativa e a qualidade simbólica transmitida por essa forma de comunicação. Tais presenças foram percebidas respeitando o jeito peculiar, as qualidades e limitações de cada participante, sendo algumas vozes e fluências muito baixas, como um balbúcio para si mesmo, lentas e pausadas, contrapondo-se a outras berrantes e eloquentes, além daqueles calados, ou, ainda, com gagueira e um outro com deficiência auditiva. Mesmo Mari que era muda se dispunha a narrar fatos, gesticulando freneticamente as mãos, com tentativas de sons e expressões faciais marcantes.

Diante dessa diversidade de possibilidades de narrações, vozes e enunciações, pouco a pouco fomos aprendendo a intercambiar experiências, uma faculdade própria da prática narrativa, adentrando no universo de cada um e conhecendo seus vocabulários, num esforço que logo se transformava em aprendizado, ao “abrir-se para relacionar-se empaticamente com o mundo a nossa volta [...] quando acessamos esta diversidade local, nosso salto perceptivo para o mundo decola muito e uma ponte entre o *si mesmo* e o *outro* ganha passagem. É um salto de consciência” (VARGENS, 2005, p.79).

Essa era a tônica dos exercícios: poder ouvir e contar histórias de cada um, com sotaques, vocabulário, maneirismos na fala que revelavam origens e costumes. Como exemplo, podemos citar Coló que sempre contava suas histórias, costurando-as, volta e meia, com um versinho de cantiga, samba ou chula. Ela lembrou que quando pequena, acompanhava o pai no meio do mato para “catá páia de licuri”, para depois ele vender na rua. No caminho da roça, cantavam para “distrair o tempo”:

O rio tá cheio piau, passa por cima do pau, piau. Passa por cima do pau, piau,  
passa por cima do pau, piau.  
Eu tava no mato caçando; eu vi a carreira dum gato; se tu correr eu te atiro, se  
tu ficar eu te mato.  
A menina do sobrado mandou me chamar pra ser criado; eu mandei dizer a  
ela que eu tava vaquejando meu gado; aê vaqueiro, eu só gosto do samba  
arrojado.

E emendava um verso no outro, sem parar:

Pisa na linha levanta o boi; num deixa meu boi no chão, pisa na linha levanta o boi, num deixa meu boi no chão, São Cosme, São Damião.

Coló demonstrava ser devota de Cosme e Damião e, devido às boas festas e carurus aos santos gêmeos, parece guardar boas lembranças:

Cosme e Damião são dois meninos liá, panhou sua espada no rio foi vadiá, vadeia Cosme, vadeia, vadeia Cosme, vadeia.

São Cosme mandou fazer duas camisinhas azul, no dia da festa dele São Cosme quer caruru, vadeia Cosme, vadeia, vadeia Cosme, vadeia.

E dizia: “tudo isso eu sei, tudo isso”, tomando fôlego, depois de cair no samba, rodopiando a saia de um lado para o outro.

Ao contar sobre os ambientes por onde circulavam, os participantes mais idosos como Agenor e João revelavam, nas entrelinhas, suas artimanhas ao se relacionarem com a família em dias de festa. Diziam que festa não combinava com esposa, porque sempre saía confusão: “Lugar de mulher é melhor em casa mesmo” dizia Agenor; e João complementava o argumento do amigo: “é que tem os filhos pra tomar conta, né?”, prontamente rindo e puxando um verso de samba de roda que, segundo ele, cantava para a mulher, quando era noite de samba de roda:

Ô, nunca mais mulher, nunca mais mulher, nunca mais eu vou no samba pra levar mulher. Ô, fica aí mulher que eu vou no samba e venho já, se o samba lá tiver bom eu volto e venho te buscar.

E remendou João: “quando a gente voltava pra casa, dizia que a festa não tinha sido boa e só indo na próxima pra saber se ia ser melhor”, finalizando a história com o riso debochado que tentava encobrir com o seu chapéu de vaqueiro, deixando à mostra seus cabelos grisalhos, enquanto os penteava com mãos trêmulas.

Nesse ritmo leve, solto e descontraído, uma história ia puxando outra, dando oportunidade para que novos jogos fossem criados e uma variedade de possibilidades na estrutura dramática (o quê – quem – onde) fosse solicitada para atender a nossa orientação poética e investigativa. Além disso, o próprio exercício de ouvir e abrir-se para o outro, por si só, é relevante numa experiência teatral que se propõe a trabalhar com histórias de vida e construção de narrativas.

Por isso é fundamental desenvolver a capacidade de escuta mais apurada deste meio, destas pessoas. Acompanhar gráficos de fala em conversas. Escutar e registrar onomatopéias. Perceber a respiração acompanhando os pensamentos e atacando na fala. Observar a relação dos gestos com as palavras. Ver no outro o desenvolvimento de uma ideia sendo expressa. De um sentimento vindo à tona, sendo deflagrado. Perceber ritmos de diálogos. Perceber o que eles nos revelam das situações e das vidas de cada um (VARGENS, 2005, p. 80).

#### 4.3.4 Da narrativa ao jogo

Passados os momentos dos jogos improvisados e das narrativas construídas, algumas repetições de jogos eram bem-vindas, pois serviam para fixar as histórias mais interessantes, problematizar marcações cênicas de maior sentido e acrescentar o que havia surgido durante a narrativa (modificando algum ponto da estrutura dramática). A repetição servia, ainda, para que jogadores e plateia pudessem ter mais segurança e crítica sobre o que era produzido.

Ainda assim, muitas histórias surgiram quando eu menos esperava, de uma situação de jogo completamente inusitada ou fora do foco proposto. A repetição servia como restauração e apropriação de uma intenção, mas também surpreendia pelo caráter de abertura para novas possibilidades de gestos, histórias e intenções. Dessa forma, a repetição nada tinha a ver com o engessamento de uma cena, mas com a vivacidade e pulsação de uma improvisação que, mesmo reproduzida, traz renovação da ação. E, “na medida em que cada detalhe é desdobrado, torna-se um passo em direção a um novo todo integrado tanto para a estrutura total do indivíduo como para a estrutura do teatro. Trabalhando com o todo, o qual naturalmente é formado por partes” (SPOLIN, 2005, p. 21).

No jogo *Relatando uma história acrescentando colorido*<sup>30</sup>, por exemplo, cujo objetivo era que o ouvinte percebesse a história através das cores no momento que estava ouvindo, além de outras qualidades e adjetivos, como sons e cheiros. Após a escuta, um grupo de jogadores voluntários improvisava a história que eles haviam acabado de ouvir, mostrando as ações com diálogo ou somente com os corpos.

---

<sup>30</sup> Jogo A58 tem como foco ver uma história em cores, na medida em que é contada (SPOLIN, 2012).

Foi o que aconteceu na cena que havia sido improvisada sobre paqueras, sendo: (o quê) um casal que acabava de se conhecer; (onde) um banco de praça; (quem) um casal jovem. Ao improvisarem na primeira vez, Coló e Agenor finalizaram a cena brigando, pois, segundo Coló, o interesse de Agenor não era uma namorada ou esposa, mas uma empregada que assumisse responsabilidades dentro de casa e que cuidasse do marido.

A improvisação levou Coló e Agenor a narrarem suas histórias de quando conheceram seus companheiros, suas qualidades, características físicas que mais chamaram a atenção deles e o que mais gostavam na convivência que tinham até antes de ambos ficarem viúvos. No jogo da escuta, como o citado acima, todo o grupo e principalmente os jogadores Coló e Agenor tiveram que focar nos novos coloridos que a história trazia e mais uma vez repetir a primeira cena, dessa vez com novas nuances sobre como percebiam o espaço, a situação e o parceiro de cena. O resultado disso foi que o casal conseguiu interagir mais, mostrando algum calor, sendo ambos mais amorosos no diálogo e concluindo a cena com a expectativa de um casamento.

O *Jogo da memória*<sup>31</sup>, no qual introduzi pequenas modificações do jogo proposto por Spolin, permitia que os jogadores focalizassem a lembrança uma figura marcante com todas as cores, sons, temperatura e cheiros com os quais se relacionavam com aquela pessoa no passado. Após lembrar, os jogadores eram convidados a mostrar a pessoa, improvisando uma breve situação, individualmente ou em duplas, sem diálogo e com diálogo. Das pessoas mostradas, surgiu a avó amorosa do tempo de infância, a filha impaciente com as crises de nervoso da mãe do tempo mais recente, o pai autoritário que não deixava o filho adolescente estudar e a figura do palhaço de um tempo não específico, mas que mostrava a fantasia e a diversão.

Essa última figura, pela riqueza de seu universo, acabou rendendo outros momentos específicos como pintura de rosto e improvisações simples, com todo o grupo caracterizado de palhaço e com direito à criação de nomes específicos para seus novos

---

<sup>31</sup> Jogo A59 tem como foco lembrar um evento esportivo com todas as cores, sons, movimentos, personagens de uma experiência passada (SOLIN, 2012).

personagens, que remetiam a algumas de suas características físicas e de comportamento: Pancinha, Sobrancelha, Vassourinha, Formiguinha, Emília...

No jogo *O que faço para viver*<sup>32</sup> foi possível conhecer ofícios que alguns tiveram e serviram para sua sobrevivência e da família, situações que mostravam experiências do passado e do presente. Todos participaram do jogo e foi interessante perceber que algumas ações apareceram com mais recorrência, sendo realizadas com uma riqueza de detalhes e de forma exímia movimentos com mãos e respiração, deixando, ainda, emergir na cena o espaço onde aconteciam as atividades. João, Luís, Zeca, Maria, Coló, Carlos e Bitinha, por exemplo, tiveram que trabalhar na roça em algum momento de suas vidas e aqueles que ainda podiam fazer isso assumiam o compromisso como um privilégio e com satisfação.

Poder mostrar qualidades e conhecimentos os deixava de alguma forma excitados e isso repercutia na intensidade com que jogavam. Quando era exigido o foco somente na ação física, a verdade cênica era latente, demonstrando um nível de organização espacial apurado, ao delimitar onde ficava cada objeto. Em compensação, quando acrescentávamos o diálogo, a ansiedade era grande para falar sobre tarefas e o conhecimento próprio sobre aquele fazer, perdendo a vivacidade da cena anterior. E lá íamos nós, (re)fazendo gestos, movimentos, intenções, jogando, avaliando e jogando mais uma vez, repetindo e reformulando as orientações, sempre que necessário.

Mesmo com as avaliações em grupo para pontuar pontos fortes e frágeis no momento dos jogos, com o tempo fui percebendo que era necessário estabelecer algumas condições básicas, um passo a passo gradual, com o objetivo de facilitar a realização e o desenvolvimento das atividades, pois do contrário o jogo ficava lento ou confuso, provocando falta de interesse do grupo. Por isso, na maioria dos jogos, a primeira realização acontecia sem palavras, somente com gestos e ações, com o objetivo de estimular nos jogadores a fisicalidade e a realidade cênica, para, posteriormente, acrescentar o diálogo. Quase sempre iniciávamos um jogo com somente um ou dois jogadores. Os jogos que exigiam um número maior de jogadores acabavam se

---

<sup>32</sup> Jogo A66 tem como foco mostrar a profissão escolhida (ibid.).

desenvolvendo de forma lenta ou muito confusa; além disso, alguns deles tomavam mais espaço que outros, desequilibrando o jogo.

A organização de duplas ou de subgrupos de mais pessoas para a realização do jogo acontecia de forma espontânea, com os jogadores se disponibilizando para a atividade, mas também com uma medida de intervenção da minha parte, no sentido de tentar equilibrar pessoas que fariam o jogo juntas, a partir do perfil. As intervenções só foram possíveis com o tempo, quando eu já estava familiarizada com o grupo e com as peculiaridades de cada um.

Alguns exercícios se tornaram coringas, pelo estímulo que provocavam em abordar, de forma rápida, ampla e diversificada, as percepções dos participantes sobre fases da vida, como o *Balão de memórias*<sup>33</sup> e a *Livre associação de ideias*<sup>34</sup>. O interessante nesses exercícios é que mesmo alguns participantes que são mais calados ou que são prolixos conseguiram se colocar na roda com uma capacidade maior de síntese e clareza de ideias.

Após dez meses de processo criativo, com a construção das cenas improvisadas, das narrativas e das escutas, foram necessários mais cinco meses de ensaios para construir a encenação; um novo processo que trouxe a possibilidade de desenvolver com o grupo as habilidades de estar em cena, ora representando (o que antes havia surgido como improvisação e depois, quando selecionadas, algumas cenas passaram a ser ensaiadas/repetidas), ora narrando (apresentando fatos, pontos de vista, fazendo interlocução com a plateia).

A narração acabou sendo realizada por quase todos do grupo, com diferentes perspectivas, dependendo de quem assumisse o papel em cena. Basicamente duas foram as perspectivas narrativas: a primeira, quando os participantes se colocavam na função de narrar, contando suas próprias histórias, na primeira pessoa; a segunda

---

<sup>33</sup> Com uma bola de soprar e com o grupo em círculo, o balão começa a ser passado de mão em mão, sem deixá-lo cair e interagindo com ele com diferentes partes do corpo. A cada toque na bola os participantes vão recordando momentos da sua vida, podendo ser associado a qualquer questão específica, explorando, ainda, sabores, cores, cheiros relacionados ao que está sendo proposto. O número de rodadas com a bola vai depender do fluxo de lembranças do grupo.

<sup>34</sup> Com uma bola de tamanho e peso médio e com o grupo em círculo, a bola é passada de mão em mão, completando, antes, com somente uma palavra a pergunta/frase colocada na roda.

perspectiva, quando um profissional do CAPS (músico e poeta, também aqui considerado participante, mas que no processo criativo se colocou, assim como eu, no papel de ouvinte das histórias) narrava os episódios, de forma distanciada e na terceira pessoa<sup>35</sup>.

Com um vasto material armazenado sobre aqueles sujeitos e sobre histórias de vida, algumas poesias foram elaboradas e, com elas, era chegada a hora de montar um roteiro, ensaiar e apresentar para a comunidade de Amargosa. E, conforme o verso de abertura, recitado no início da encenação: “poder mostrar quem somos nós, o que queremos e o que pensamos”. Além de trabalhar com as experiências vividas pelo grupo, também pudemos jogar com seus desejos e sonhos, experimentando e mostrando alguns projetos de vida, suas expectativas de continuidade de uma vida simples e com muita saúde.

---

<sup>35</sup> Resultando na poesia “Histórias de Vida” de autoria de Cassimiro: Nesta história de vida / contínua ou interrompida / deve ter algum passado seu. / Enquanto eu vou narrando a história, / você vai recordando em sua memória / um pouco do que você viveu. / Você foi criado na zona rural, trabalhou de enxada, andou de animal, / plantou milho, mandioca, feijão. / Mas também teve o seu tempo de lazer, / aos domingos jogava bola, gostava de fazer carrinho de madeira feito a facão. / E você? / Na infância foi muito sapeca, / nos seus olhos dá pra ver. / No colégio gostava de riscar paredes. / E, por isso, quando era chamado pelo professor / Você dizia: / “vou ao bebedor, / ai, tô com sede!”. / E se falando em sapeca, / você também aprontou algumas, / mas também gostava de bonecas. / Os vestidos era você quem fazia. / Entre várias coleguinhas / ali você brincava de comadre, de madrinha, / e pra você era uma grande alegria. / E no namoro? / Entre sorrisos e choros, / às vezes, vem uma lembrança de um tempo vivido. / Tempo que ficou para trás, / e, às vezes, com medo dos pais se namorava escondido. / E o comelão? / Que por causa de comida brigava com o irmão / e dizia: “meu prato é sempre o menor!” / Mas o irmão um pouco travesso dizia: / “eu mereço ganhar o prato maior!”. / Em uma lavagem de roupa, / em uma panha de café, / na época era trabalho mais pra mulher. / E elas gostavam de cantar / roda com versos, samba de roda, / que, também, na época era quase que moda. / E muitas mulheres devem se lembrar. / Tinha uns pais ignorantes / que diziam que o estudo não era importante. / “O bom é ganhar dinheiro!” / E aquele filho crescia sem aprender nada. / E quando recebia uma cartinha da namorada. / O segredo o amigo sabia primeiro. / E a pescaria? / Para muitos era uma grande alegria, / quando ia pescar de cesto, tarrafa e anzol. / Já outros gostavam de caçar. / Convidava amigos para acompanhar, / mas quando não achava ia só. / Mas, sabemos que infelizmente / o preconceito prejudica muita gente. / E muitos sofrem discriminação. / E quando alguém pede socorro. / Às vezes, recebe um esporro. / E aí, muitas vezes, entra em depressão. / Uma das histórias que nos chama a atenção. / São pessoas que sofrem decepção. / Por falta de um sonho realizado. / Pessoas que lutaram por algo na vida. / Mas, por algum empecilho, essa vontade foi interrompida. / E aí, a tristeza, a depressão, sobra como resultado. / Muitas vezes alguém grita: / “me ajuda!” / E, até, os próprios familiares terminam negando ajuda, / E, às vezes, sentem vergonha do pai, filho ou irmão. / Ao invés de lhe dar carinho, / são palavrões, gritos ou berros. / Mas, cuidado, você não é de ferro / e pode passar por difícil situação. / Tente escutar um mudo. / Tente guiar um cego. / Tente falar para um surdo. / Não seja um defunto vivo. / Faça algo por alguém. / Se precisarem de sua ajuda, ajude! / E sempre agradeça a Deus por sua saúde. / Isto só vai te fazer bem. / Na verdade essas histórias já existem. / Umas alegres e outras tristes. / Só os versos é que eu fiz. / Mas com a intenção que você escute / e tire um bom proveito / porque do fundo do peito / eu desejo que você seja feliz<sup>35</sup>.

Assim, todo o processo criativo, que buscou trazer para a cena pessoas em sua humanidade e historicidade, mostrou que a loucura como doença pode ser apenas um aspecto na existência dessas pessoas e que, além disso, é possível considerar outras perspectivas que se constituem a partir de suas memórias, assentadas principalmente no campo criativo, cultural e social.

Finalmente a encenação, como uma síntese do processo criativo, esteve organizada em cinco momentos: “Ajustando os ponteiros”, “Tempo Presente”, “O Pretérito (im)Perfeito”, “A Ponte” e o “Tempo Futuro”, que puderam mostrar alguns “retratos” da investigação cênica, mas também do próprio contexto da oficina.

Como cenário tivemos apenas um grande baú aberto que permanecia no meio do espaço cênico durante toda a peça. Nele estavam guardados alguns objetos e fotografias que faziam parte da vida do grupo do CAPS. Com o baú, e tudo o que estava dentro dele, podíamos estabelecer um contato com “as imagens da intimidade” (BACHELARD, 1984) daqueles que são donos dos objetos. O baú trazia a “inteligência do esconderijo”, onde também era possível guardar segredos. Abri-lo não é uma ação que se faz todos os dias, pois quase sempre está num canto qualquer, esquecido, escondido e empoeirado. Contudo, para o trabalho teatral proposto, o baú sempre esteve presente como recurso para estimular lembranças (o fundo do baú é infinito), trazendo para a cena tudo aquilo que ficou mais forte e que se passou um dia, mas também aquilo que podia ser, como ações e histórias incompletas ou interrompidas, possibilidades de desejos e sonhos que ficaram guardados, para quem sabe um dia serem retomados e ganhar vida.

Começamos a encenação com o baú projetando imagens de alguns membros do grupo se apresentando, com seus nomes, silêncios e esquecimentos. Apareciam nesse momento aqueles que estiveram de passagem pela oficina de teatro e pelo CAPS, em um breve período de tratamento, aqueles que permaneceram de forma regular nas atividades e aqueles que “namoraram” com o teatro e que foram e voltaram quantas vezes quiseram, uma vez que a oficina permitiu esse ir e vir.

Após as apresentações de parte do grupo projetadas no baú, o samba de roda “Beira Mar”, puxado por Coló, abria os caminhos para uma incursão no tempo e as moradas

daqueles que habitavam sua própria casa, pois “quando lembramos, moramos em nós mesmos”: “Beira mar, ô beira mar, é o riacho que corre pro rio, é o rio que corre pro mar, é o mar a morada do peixe, quero ver você sambar, ô crioula”. Com o samba de roda, o grupo cantava e sambava, completando a atmosfera de chegada e, ainda, esquentando o corpo, a voz e os ânimos.

O cordel de abertura pedia permissão para “inventarmos os nossos próprios versos e poesias e mostrar quem somos nós, o que queremos e o que pensamos”. Para isso, uma máquina de corpos e movimentos era construída, bem torta, descompassada, mas tentando marcar um ritmo de tempo. Era quando Coló aparecia com um relógio na mão, **ajustando os ponteiros** e o pendurando na tal máquina.

A partir daí, o grupo iria abordar questões relevantes, diretamente ligadas com suas histórias de vida, como afetividade, namoro, o valor do brincar, trabalho, família, projetos de vida e preconceitos. E, paralelamente às cenas, um narrador apresentava em forma de poesia as histórias de vida de alguns que participaram do processo criativo, tendo como suporte sambas de roda, cantigas, poesias e projeções em vídeo.

O **tempo presente** mostrou a rotina do grupo no CAPS de Amargosa. Para alguns, a relação com a instituição está associada a relação de trabalho, tratamento, vínculos de amizade e de “porto seguro” para inseguranças e medo. O **pretérito (im)perfeito** mostrou o tempo que passou, mas sempre renovado e ressignificado pelos sentimentos do tempo presente, possibilitando trazer as boas lembranças como brincadeiras de infância, paqueras na juventude, para em seguida dar lugar às primeiras experiências com os transtornos, e a busca por ajuda.

O momento da **Ponte** retomava o lugar do CAPS, como possibilidade de tratamento pelo diálogo e acolhimento, o que para alguns aparecia como refúgio e único espaço de socialização e afeto. Ao mesmo tempo em que, embalados pelos versos da música *A Ponte* de Lenine, o grupo se questionava: “Este lugar é uma maravilha / Mas como é que faz pra sair da ilha? / Pela ponte, pela ponte. // A ponte não é de concreto, não é ferro / Não é de cimento / A ponte é até onde vai o meu pensamento / A ponte não é para ir nem pra voltar / A ponte é somente pra atravessar / Caminhar sobre as águas desse momento”. Simbolizando a possibilidade de comunicação e visibilidade

construída por meio do teatro, em buscar outros espaços de diálogo com a comunidade e para deflagrar novas imagens sobre o grupo do CAPS, propondo uma abertura para o novo.

E o novo está reservado ao **tempo futuro**, ao que pode vir a ser, o devir, com os sonhos, desejos e projetos de vida vislumbrados por alguns, não sendo regra, já que para outros o tempo futuro é o tempo de permanecer do jeito que está. Seja a abertura para o futuro e para o novo, ou o seu contrário, não importa, pois o tempo cada um é quem faz, seja se perdendo no tempo ou simplesmente procurando um passatempo, pois “cada vez que dou um passo o mundo sai do lugar” e estamos sempre em movimento, como nos versos finais da encenação:

O tempo segue para o infinito  
E o ponteiro nos puxa pelo braço  
Há tempo o tempo sopra seu apito  
Pra ver você esticar o seu passo  
Então não se passe no tempo  
Nem procure um passatempo  
Pra o tempo poder passar  
Meu tempo eu mesmo faço  
E toda vez que dou um passo  
O mundo sai do lugar<sup>36</sup>.

No nosso caso, com a experiência em grupo, o tempo nós mesmos o fizemos, inventamos; jogando, brincando, dançando e contando histórias. Num tempo de estabelecer afetos, construir pontes, ouvir, silenciar, questionar. Num tempo que permitiu lembrar, habitar em nossas moradas e assim ser mais forte e mais ciente de si.

---

<sup>36</sup> Trecho da poesia inserida na encenação de Memórias em Jogo, de autoria de Gutemberg Santana, intitulada Palavra de Poesia, do livreto “Poesia em construção”, organizado pelo Centro de Referência Integral de Adolescentes – CRIA (2009, p. 2). Poesia inspirada na letra da música “toda vez que eu dou um passo o mundo sai do lugar”, lançado em 2007, do músico pernambucano Siba e a banda Fuloresta.

## 5. FICA O QUE SIGNIFICA: CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na experiência criativa relatada nesta pesquisa, pude vivenciar as marcas e os modos com os quais cada um dos sujeitos constrói e apresenta sua forma singular de memória. Assim como meu pai e minha avó foram os meus primeiros exemplos de narradores, com suas histórias de vida, também os participantes da oficina trouxeram seus modelos narrativos familiares, reinventados na experiência de narrar e jogar. Histórias que de tantas vezes contadas se tornaram familiares, aproximando-me desses sujeitos num patamar enriquecido pelos aprendizados e sensações que experimentamos juntos.

Para uns, a memória é a das festas e rodas de samba; para outros é a juventude e a força de um grande amor; para outros é o desejo de algo nunca realizado. Todas essas memórias estão localizadas no presente, na rememoração. Para alguns elas persistem diariamente, repetidamente e a todo momento, como no caso de Lu. Para ela, sua vida está ligada ao tempo em que viveu na cidade de Santos (SP); ela parece ter cristalizado seus bons momentos de juventude com seu grande e eterno amor, Reginaldo.

Os marcos, pontos de maior significação, são trechos nos quais se concentra a narrativa, com passagens, fatos ou episódios que volta e meia insistimos em contar, repetir aquilo que de alguma forma já é sabido por aqueles que fazem parte da nossa convivência. Exemplo disso foram as muitas vezes em que Gabriel contou a história de uma única noite de paquera com Janetinha, quando, no tempo da escola e jovem, saía para dançar com o irmão mais velho. Ah, Janetinha!, sempre exclamava Gabriel ao se referir a seu amor juvenil.

Quando usamos a expressão “no meu tempo”, com força e vivacidade, sublinhando o possessivo “meu”, trazemos esse tempo dos sonhos e projetos e os colocamos no presente. Roberto, por exemplo, que participou da oficina de forma bem oscilante e menos do que eu gostaria de vê-lo no nosso grupo, sempre que me via, perguntava

pela cidade de Salvador; insistia em falar “do meu tempo”, o tempo em que vendia vassouras nas ruas do Dique do Tororó, Lapa, Cidade Baixa e tantos outros lugares de Salvador, numa intimidade com muitos detalhes da cidade que fazia questão de mostrar. Um tempo que retornava assim.

Coló também falava da saudade do “seu” tempo, em que andava pelas casas dos vizinhos em rezas para comemoração de Cosme e Damião, seguidos dos sambas de roda que, agora, não acontecem mais, pois, conclui, as pessoas não fazem mais tantas festas para os santos, como faziam antigamente.

A relação com o tempo e as etapas da vida quase sempre era apresentada pelos participantes de forma confusa, pois “nem sempre conseguimos fixar tais divisões [de fatos e experiências] na data de um tempo exterior. Quando as marés de nossa memória já roeram as vigas, o fato deriva ao sabor das correntezas” (BOSI, 2007, p. 417). Em alguns casos, a relação com “seu” tempo não necessariamente está no que passou; às vezes, ele permanece estático, como uma imagem cristalizada até os dias atuais. Talvez Márcio seja um exemplo disso, ele tem uma percepção de si, segundo a qual seu presente não corresponde a sua idade cronológica, um adulto de 44 anos; ele insiste em se apresentar numa condição de menino frágil, que precisa de ajuda e que não pode trabalhar ou constituir família. Ao que parece, não está interessado em projetar-se no futuro, pois seu futuro é seu presente/passado, no CAPS, diariamente, cumprindo atividades terapêuticas.

Márcio parece não querer ampliar suas possibilidades para além da rotina no CAPS. Ele afirma que o mais importante é o seu tratamento e, para isso, fecha-se no espaço da instituição e percebe a condição da loucura e do transtorno como piedade para com aquele que está doente. Com isso, parece proteger-se da sociedade e de si mesmo, esquecendo os episódios de preconceitos pelos quais já passou e seus comportamentos agressivos nos períodos em que esteve em crise, quando morava em Milagres com a família; ele narrava somente momentos de paz e alegria contidos em alguns momentos da sua vida, até seus primeiros contatos com o transtorno psíquico.

Mesmo quando eu sentia que as memórias pareciam confusas, percebia que cada fragmento trazido era carregado de significado para eles, na medida em que se

disponibilizavam a jogar e encená-las. Constituía, ainda, para mim, uma oportunidade de conhecê-los um pouco mais e poder trabalhar com essas narrativas de formas variadas. De fragmento em fragmento, fomos construindo um mosaico de histórias, conectadas por vários sentidos.

Com o processo criativo, buscamos percorrer todas as fases da vida daqueles que, na condição de jogadores e narradores, jogaram e contaram, contribuindo para a investigação cênica deflagrada com lembranças de vários momentos, enveredando pelo que foi inesquecível em suas vidas, por fantasias e desejos, num misto de realidade e ficção.

Da mesma forma posso afirmar que eu também me coloquei “em jogo”, na condição de arte-educadora, ao buscar a criação pelo viés da escuta e do sim, participando ativamente dos jogos, interagindo com as instruções nas improvisações, assim como escutando e provocando o grupo a jogar e “se jogar” de diferentes maneiras, dando oportunidade para que cada um deles pudesse mostrar seu potencial. Me colocar “em jogo” foi, de certa forma, um privilégio que somente o fazer artístico pode proporcionar: “Em qualquer forma de arte procuramos a experiência de ir além do conhecido. Muitos de nós ouvimos os movimentos do novo que está para nascer, mas é o artista que deve executar o parto da nova realidade [...]. É a visão desta realidade que nos inspira e nos regenera” (SPOLIN, 2005, p. 14).

Com a reforma no campo da saúde mental brasileira, podemos perceber uma maior efervescência das atividades artísticas que, aos poucos, têm assumido importante função, sendo os CAPS espaços privilegiados para a realização de oficinas, inclusive de criação artística, como forma de expressão da subjetividade, emancipação e autonomia desses sujeitos.

Lima (2009) fala sobre a arte, a clínica psiquiátrica e a loucura como territórios em mutação, no qual cada campo pôde estabelecer, desde as primeiras décadas do século XX<sup>37</sup> no Brasil, diálogos a ponto de ampliar a compreensão e a capacidade de atuação

---

<sup>37</sup> No livro **Arte, Clínica e Loucura** (2009), a autora mostra como foram estabelecidos os diálogos entre diferentes sujeitos, desde artistas, passando por críticos de arte, literatos, profissionais da saúde mental (psiquiatras e terapeutas ocupacionais) e os loucos na história brasileira, desde a época do modernismo. Assim, Lima apresenta uma trajetória do contexto cultural local, destacando desde Machado de Assis (e a

sobre as áreas de conhecimento, e que integrados um no outro traçam novos devires para o trabalho criativo com pessoas com transtornos mentais e esses como sujeitos criadores, com sua vulnerabilidade, precariedade e potência.

Baseada no enunciado de Celso Favaretto (2000 apud LIMA, 2009), sobre o deslocamento contemporâneo da arte, que não consiste atualmente em produção de obras, mas em produção de acontecimentos, ações e experimentações, Lima questiona como essa nova arte poderia fornecer às práticas clínicas atuais elementos para a promoção de processos de vida e de criação. Questiona ainda como práticas estéticas podem ser mobilizadas no âmbito da terapia ocupacional, sem resumir a arte em terapia, nem transformar a terapia em arte.

Ressalto os pensamentos da autora por compartilhar com parte de seus pensamentos sobre a arte no campo da saúde mental, a partir de trabalhos estéticos que trazem a abertura de espaços para processos de singularização, cujo traço comum é “um devir diferencial que se sente por um calor nas relações, por uma afirmação positiva da criatividade” (GUATTARI e ROLNIK apud LIMA, 2009, p. 222).

“O calor nas relações”, produzidos nos espaços das oficinas, também produzem afetos, possíveis de serem construídos, principalmente, pelo caminho do convívio. É quando as experiências artísticas se fazem presentes num outro patamar, que é o das relações entre os sujeitos envolvidos, pois estabelecem conexões de abertura como potência da criação, pautadas na heterogeneidade e não na lógica das semelhanças.

A afirmação positiva da criatividade consiste em “entrar em um processo de devir e deixar-se levar por ele, acompanhá-lo, implica seguir linhas de diferenciação portadoras de potências expressivas, entrar num estado de experimentação, de exploração do meio, que é fundamental à criação artística” (LIMA, 2009, p. 222).

---

questão da loucura em suas obras literárias), passando por Qorpo Santo (e a sua produção escrita avançada demais para seu tempo, sucumbido pela sociedade com sua vida em hospitais psiquiátricos), Osório César (profissional do Hospital Psiquiátrico do Juqueri, que por sua aproximação com os artistas modernistas escreve sobre a ‘expressão artística’ e promove exposições das obras de arte dos seus pacientes fora do espaço de tratamento mental, disseminando sua arte e a curiosidade entre seus contemporâneos) e Nise da Silveira (ver Apêndice C).

A contribuição da arte nos espaços de tratamento em saúde mental vem no sentido de enfrentar os processos de homogeneização das diferenças, ampliando possibilidades de criação e experimentação, permitindo que justamente as diferenças sejam causas para um movimento de trazer à tona a singularidade e a diversidade desses sujeitos.

Com um olhar crítico, Pelbart (1993, p. 23) chama atenção para a necessidade de se construir novas formas de atuação no campo da saúde mental:

Não basta reconhecer o direito às diferenças identitárias, com essa tolerância neoliberal tão em voga, mas caberia intensificar as diferenciações, incitá-las, criá-las, produzi-las. Talvez essa seja uma das coisas mais fascinantes e mais difíceis de fazer no trabalho com psicóticos; o multiplicar as formas de conexão, de linguagens, de abordagens, de entendimento. Pluridimensionar o campo.

Entre as novas formas de atuação que a reforma na saúde mental trouxe como resultado, certamente uma das mais importantes foi a possibilidade de diálogo e integração social que instituiu uma nova ordem, ou sentido, na promoção da saúde dos usuários. “Pluridimensionar o campo” também pode significar romper com a lógica de que somente um espaço é capaz de interferir no tratamento dessas pessoas e que multiplicar as formas de conexão pode ser entendido como o encontro com o outro, com a sociedade, além dos muros dos CAPS e dos hospitais psiquiátricos.

Nesse sentido, as oficinas artísticas têm se destacado como estratégias de interlocução junto à sociedade, permitindo que os usuários participem de outros espaços da comunidade, podendo mostrar suas capacidades expressivas, em condições que habitualmente não são vistos, mexendo, sobretudo, com o imaginário da população. O encontro com o outro pode ser produzido nos diversos níveis de conexões, seja entre o próprio grupo, seja com uma coletividade local, seja com qualquer outro que se constitua como interlocutor, atrelando a isso um posicionamento cultural, artístico, ético e político.

Com isso, podemos afirmar que para aqueles que estiveram interessados em fazer teatro e escolheram participar da experiência artística aqui relatada, atravessar aquela velha porta de madeira significou ir ao encontro do novo, que mais tarde acrescentaria o sentimento de pertencimento a um grupo e a um trabalho que lhes proporcionaria o

reconhecimento da sociedade de Amargosa. Portanto, posso afirmar que aquilo que a trajetória percorrida com a experiência teatral trouxe de mais importante não foi a história de vida em si mesma, mas um registro sobre o que passou e sobre o que permaneceu/persistiu como herança, com suas marcas e expressões, como possibilidade de invenção de cada um de nós.

### 5.1. TEATRO É ABERTURA

Após o período em que o grupo vivenciou o processo criativo, desde os encontros na oficina de teatro, dentro do CAPS, até as apresentações em alguns espaços da cidade para um público bem diverso<sup>38</sup>, era chegada a hora de avaliar e compreender o significado da experiência teatral para todos os sujeitos envolvidos. Partindo do discurso dos próprios participantes e de alguns profissionais do CAPS, destaco alguns pontos que considero pertinentes de contribuição da experiência, bem como o sentido de toda essa vivência.

Para o grupo a proposta da oficina de teatro foi percebida como uma oportunidade de valorizar o que vinha deles, baseado em suas realidades e podendo mostrar tudo o que já fizeram e são capazes de fazer. Por isso, sentiram-se empolgados em contar mais sobre suas histórias. Destacaram a atmosfera dos encontros como alegre e daí a vontade de “querer estar com o grupo pra brincar, dançar e dar risada juntos”, como enfatizou Coló.

Reconheceram que ninguém era forçado a participar da oficina, “só uns acordos que é bom pra todo mundo, né, Lu?, como não fumar antes de subir pra sala e aquelas regrinhas que a gente tem que aceitar pra poder brincar, né?”, ressaltou Agenor sempre

---

<sup>38</sup> Durante os dois meses finais da experiência teatral, foram feitas oito apresentações em colégios estaduais, centros de convivência e praça pública da cidade para cerca de 480 pessoas, com uma média de 60 pessoas por apresentação, entre estudantes do ensino médio, educadores, gestores públicos municipais, familiares, profissionais de saúde (Agentes Comunitários de Saúde, dentista, enfermeiros, médico, fisioterapeuta, nutricionista, educador físico), estudantes da escola técnica de enfermagem, idosos (participantes do Projeto Agita Amargosa), crianças e comunidade em geral.

em tom de liderança, como costumava se posicionar, apontando o hábito de fumar de alguns que não conseguiam se controlar nos minutos de intervalo dados para o lanche, e as regras colocadas sempre antes dos jogos.

O desejo de continuar participando também vinha da curiosidade de saber como é que aquilo que a gente fazia poderia virar uma peça teatral: “o teatro veio pro CAPS pra demonstrar que todos nós podemos ser atores, voltando ao passado e mostrando uma vida como a de todos os outros. Foi aí que me interessou ainda mais, pois, cada um de nós pôde levar a nossa mensagem”, afirmou Maurício, profissional do CAPS, um grande apoiador, participante e conselheiro de todo o processo criativo. E continuou: “o teatro ajuda a esclarecer tudo aquilo que a gente pensa [...]. A peça me faz lembrar de um passado que serve pro dia de hoje e no final fala do amor próprio”. E conclui “o teatro do CAPS virou uma família, uma família teatral”.

Quanto às contribuições da experiência, a oficina de teatro trouxe uma nova perspectiva sobre os sujeitos e melhora de sua autoestima, conforme Márcio: “foi bom ver que somos capazes de entender como cada um de nós esteve em cena, senti uma alegria com os aplausos e os merecimentos [...] me estimulou a escrever minhas poesias”. Alguns ainda fizeram uma relação da oficina com sua saúde, como Luís: “ajudou a desenvolver a mente e a emoção” e, para Bitinha, “me faz dormir melhor”.

Para a psicóloga do CAPS, Gely Costa, que desde o início da experiência nos acompanhou em alguns encontros e apresentações, trabalhos com o teatro ajudam a desconstruir a imagem que a sociedade ainda tem sobre a loucura: “afinal de contas são pessoas que foram empobrecidas pelo transtorno, elas são vistas pela comunidade, pelas pessoas ao redor, como se não pudessem mais produzir, como se não pudessem fazer mais nada que fosse bonito [...]”. E continua, avaliando as contribuições da iniciativa artística:

o que a gente pode perceber é que desde quando foi implantada essa oficina aqui no CAPS [...] essas pessoas puderam trazer pra cá a sua história, [...] falar sobre as marcas da cidade que elas possuem, houve um fortalecimento desse sentimento de pertencer a algo [...] e se reconhecer como tal. A gente vê, também, como benefício o próprio fortalecimento da auto-estima, porque são pessoas que, através dessa atividade, produzem e produzem algo que é bonito e que é percebido pelos outros como belo; então a gente vê o quanto esses usuários ao ouvir falar sobre o seu trabalho ou no final de alguma

apresentação, quando eles são aplaudidos, o quanto eles se sentem felizes por ter seu trabalho admirado, por ter seu trabalho contemplado e reconhecido como belo pelas outras pessoas.

Pude também perceber a mudança com a pequena transformação de Márcio que era muito calado, escondido debaixo do seu chapéu e com uma visão limitada sobre as possibilidades do seu tratamento no CAPS, cheio de medos em interagir em outros espaços e pessoas que não fossem da instituição. Foi ele quem mais trouxe novas ideias para a oficina de teatro, como, por exemplo, ocuparmos um espaço na cidade que é reservado para atividades artísticas, deixando a nossa sala velha e com o chão torto, quase caindo; a possibilidade de trabalhar com textos dramáticos prontos; considerações sobre o figurino e a direção de algumas cenas; até sugestão de lugares para nossas apresentações.

Visando à avaliação, bem como para perceber os impactos do trabalho na oficina, fizemos um exercício de livre associação de ideias com o significado do teatro para o grupo. O trabalho foi associado a: ocupação do tempo, transformação, felicidade, diversão, amizade, ver coisas novas, estar em grupo, diálogo, opinião, brincar, contar fatos da vida, dançar, jogar. As falas, apesar de sintéticas, mostram um sentido de abertura sobre as possibilidades de tratamentos na instituição, a integração e a comunicação com o outro, para além do espaço do CAPS, a satisfação pelo desempenho, em poder se mostrar, expressar-se criativa e artisticamente, ser reconhecido por outras habilidades, desenvolvimento do senso estético e poético.

A abertura para o novo pode ser vista como um importante resultado da experiência, pois serviu para que o grupo tomasse conhecimento de um fazer teatral numa dimensão mais ampla no que se refere a estar em contato com o outro (seja do próprio grupo ou da sociedade como um todo), ampliar referências de mundo, dialogar com as diferenças, ter a oportunidade de elaborar novas formas de enunciação de si, poder mostrar-se, dar visibilidade às suas expressões... Do mesmo modo, numa dimensão mais restrita e específica do teatro no que se refere à encenação, serviu para uma maior capacidade de organização espacial, generosidade em acolher o outro, tolerância com os erros, abertura maior para improvisar a partir do erro, aceitando a regra do sim.

Com base na experiência é possível afirmar que os jogos permitiriam que cada sujeito se apropriasse, de maneira livre, dos diferentes elementos que envolvem a linguagem teatral, num exercício com a percepção, o potencial sensível, a crítica, associados ao caráter transformador da subjetividade que é próprio do fazer teatral.

## 5.2. OUTROS CAMINHOS DE PESQUISA: PERSPECTIVAS DE NOVOS ESTUDOS

A pesquisa apresentada afirma a importância da arte e da linguagem teatral na área da Saúde Mental, buscando contribuir para que pessoas em sua diversidade possam mostrar suas potencialidades criativas e culturais, e transformar a realidade em que vivem.

A pouca produção acadêmica na interface de teatro e saúde mental reforça a importância da descrição e análise de experiências criativas que envolvam esses dois campos de conhecimento com o objetivo de aprofundar uma reflexão centrada em práticas teatrais realizadas dentro de CAPS e com pessoas com transtornos mentais.

Em uma breve consulta feita ao Banco de Teses da CAPES<sup>39</sup>, verifiquei apenas 12 pesquisas, sendo nove dissertações de mestrado e três teses de doutorado, com o cruzamento dos descritores “teatro” e “saúde mental”. Dessas, sete são investigações que abordam diretamente ou indiretamente o fazer teatral e suas implicações nos serviços, práticas e políticas de saúde mental. Nessas pesquisas, o teatro é abordado como uma prática, configurada primeiro no contexto de uma oficina e posteriormente como resultado artístico (espetáculo e/ou performance), capaz de contribuir na promoção da saúde das pessoas com transtornos mentais, pelo desenvolvimento de suas subjetividades, autonomia e expressões artísticas. Em todas essas pesquisas as experiências teatrais se passaram inicialmente dentro de uma instituição clínica, os CAPS, e todas posteriormente ampliaram seu campo de atuação, criando novos espaços de comunicação com a sociedade, com as apresentações teatrais em diferentes lugares de suas cidades.

---

<sup>39</sup> Acesso em: 26 mar. 2012.

Com isso, podemos considerar as oficinas teatrais no campo da saúde mental como possibilidades de aberturas para devires de criação e expressão, produção de algo novo, novas imagens e imaginários sobre a loucura e as pessoas com transtornos psíquicos. Esta experiência me fez ter certeza de que podemos considerar o trabalho criativo com esses sujeitos, por meio de oficinas de arte, como uma rica e criativa oportunidade para o diálogo entre os chamados usuários e entre esses e a comunidade na qual se inserem, mesmo estando, na maioria das vezes, dela excuído.

Porém, ao fazer o levantamento das pesquisas realizadas no Brasil sobre essa temática, percebi pouca reflexão sobre princípios, métodos e resultados obtidos nos trabalhos de teatro realizados no campo da saúde mental. Tal lacuna demanda novos estudos que apresentem um panorama de experiências teatrais sistematizadas em âmbito acadêmico e suas contribuições diretas para aqueles que estão em tratamento psíquico, configurando novas interações nas práticas artísticas e terapêuticas, bem como pistas para novas políticas públicas em saúde.

A experiência da oficina teatral, objeto da presente pesquisa, também percorreu um caminho, ou vários, que por vezes se mostraram limitados e equivocados em seu processo criativo, sempre numa condição desafiadora.

Como cita Lima (2009, p. 227) sobre a arte no território da loucura:

Segundo René Scherer (1999), o lugar da arte é hoje esse lugar do resíduo que compreende as anomalias da vida humana irreduzíveis a um modelo ideal. Anomalias que, afastando-se do normal, nos permitem a pesquisa de uma utopia como não aceitação da realidade reduzida a seus aspectos objetivos. A arte assim pensada em sua dimensão utópica, concebida como afirmação do real e abertura a possíveis, promove o re-encontro do homem com o mundo, da vida e com seu corpo vivente e sempre precário. Nesse sentido, anomalia, precariedade e inacabamento encarnam forças de resistência à modelização dos funcionamentos e dos corpos e se aproximam instigadoramente da arte, seja do produto artístico, seja do processo de criação.

Eu senti, e posso afirmar que o trabalho desenvolvido através da oficina Memórias em Jogo configurou-se em um sentido muito mais amplo que o terapêutico, sendo um espaço essencialmente de criação e de comunicação. Uma experiência de convívio intenso e instaurador de afetos, que possibilitou construção e reconstrução de narrativas individuais e coletivas daqueles sujeitos, usuários do CAPS, numa

abordagem assentada no capital simbólico, e portanto afetivo, de cada uma daquelas pessoas.

## REFERÊNCIAS

AMARANTE, Paulo (Org.). **Psiquiatria Social e Reforma Psiquiátrica**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 1994.

AMARANTE, Paulo. **O homem e a serpente**: outras histórias para a loucura e a psiquiatria. Rio de Janeiro: Fiocruz, 1996.

AMARANTE, Paulo. **Saúde Mental e atenção psicossocial**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2007.

ANDRADE, Oswald de. O manifesto antropófago. In: TELES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda européia e modernismo brasileiro**: apresentação e crítica dos principais manifestos vanguardistas. 3. ed. Petrópolis: Vozes; Brasília: INL, 1976.

BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. Trad. Antônio da Costa Leal e Lidia do Valle dos Santos Leal. São Paulo: Abril Cultural, 1984. (Col. Os Pensadores III).

BACHELARD, Gaston. **Fragmentos de uma Poética do Fogo**. Trad. Norma Teles. São Paulo: Brasiliense, 1990.

BACHELARD, Gaston. **A Poética do Devaneio**. Trad. Antônio de Pádua Danesi. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BENJAMIN, Walter. **O Narrador**: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: \_\_\_\_\_. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Trad. João Wanderley Geraldi. **Revista Brasileira de Educação**. Ed. 19, 2002, p. 20-28.

BOSI, Ecléa. **Memória e Sociedade**: Lembranças de velhos. 14. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. **Saúde mental no SUS**: os centros de atenção psicossocial, 2004.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. Coordenação Geral de Saúde Mental. **Reforma psiquiátrica e política de saúde mental no Brasil**. Documento apresentado à Conferência Regional de Reforma dos Serviços de Saúde Mental: 15 anos depois de Caracas. OPAS. Brasília, novembro de 2005.

CABRAL, Beatriz. **Drama como método de ensino**. São Paulo: Hucitec, 2006.

CALDEIRA, Liégi Ricci Martins. **Trupe Maluko Beleza: Percursos e Sentidos de uma oficina de teatro no campo da saúde mental.** 2009. 126 f. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Ciências e Letras de Assis – Universidade Estadual Paulista, Assis, 2009.

CAMPOS, Fernanda Nogueira. **Contribuições das oficinas terapêuticas de teatro na reabilitação psicossocial de usuários de um CAPs de Uberlândia.** 2005. 146f. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Psicologia, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2005.

CHACRA, Sandra. **Natureza e sentido da improvisação teatral.** São Paulo: Perspectiva, 2007.

COUTINHO, Denise. **Tempo perdido e reinventado: memória e contingência em literatura e psicanálise.** 2003. 296 f. Tese (Doutorado) – Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, 2004.

COURTNEY, Richard. **Jogo, teatro e pensamento.** Trad. Karen Astrid Muller e Silvana Garcia. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

DELGADO, Lucília A. Neves. **História Oral: Memória, tempo e identidades.** 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

DESGRANDES, Flávio. **A Pedagogia do Teatro: Provocação e Dialogismo.** São Paulo: Hucitec, 2006.

FARIA, Alessandra Ancona. **Contar Histórias com o jogo teatral.** São Paulo: Perspectiva, 2011.

FERRAZ, Maria Heloísa. **Arte e Loucura: Limites do Imprevisível.** São Paulo: Lemos Editorial, 1998.

FREITAS, Alexander de. Água, Ar, Terra e Fogo: Arquétipos das configurações da imaginação poética na metafísica de Gaston Bachelard. **Revista Educ. e Filos.,** Uberlândia, v. 20, n. 39, p. 39-70, jan./jun. 2006.

FOUCAULT, Michel. **História da Loucura na idade clássica.** Trad. José Teixeira Coelho Neto. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** Trad. João Paulo Monteiro. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

IZQUIERDO, Iván. **Questões sobre Memória.** Coleção Aldus 19. São Leopoldo: Unisinos, 2009.

IZQUIERDO, Iván. **Memória.** 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.

KOUDELA, Ingrid Domien. **Jogos Teatrais.** São Paulo: Perspectiva, 1984.

LIMA, Elizabeth Araújo. **Arte, Clínica e Loucura**. São Paulo: Summus: FAPESP, 2009.

MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. Trad. Bertha Halpern Gurovitz. Petrópolis: Vozes, 1996.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. Trad. J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PELBART, Peter Pál. **A Nau do Tempo-Rei: 7 Ensaio sobre o Tempo da Loucura**. Rio de Janeiro: Imago, 1993.

PELBART, Peter Pál. **O tempo não-reconciliado**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

PELBART, Peter Pál. **Da clausura do fora ao fora da clausura: loucura e desrazão**. 2. ed. São Paulo: Iluminuras, 2009.

PESSOTTI, Isaías. **Os Nomes da Loucura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

PROGRAMA DE SAÚDE MENTAL DO MUNICÍPIO. Secretaria Municipal de Saúde de Amargosa, Bahia, 2003.

RANGEL, Sônia. Processos de Criação: Atividades de Fronteira. **Revista eletrônica de Artes Cênicas**, Cultura e Humanidades: Territórios e Fronteiras da Cena. São Paulo, n.1, ano 3, 2006.

RANGEL, Sônia. **Olho Desarmado – Objeto Poético e Trajeto Criativo**. Salvador: Solisluna Design, 2009.

ROSENFELD, Anatol. **O Teatro Épico**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2002.

ROTTERDAM, Erasmo de. **Elogio da Loucura**. Série Filosofar. São Paulo: Escala Educacional, 2006.

SILVA, Jardel Sander da. **ALMACORPOAÇÃO: Disciplinarização versus Resistência através do Teatro num Grupo de Usuários de um Serviço de Saúde Mental**. 2001. 142f. Dissertação (Mestrado). Centro de Filosofia e Ciências Humanas. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2001.

SILVA, Alessandro Antonio da. **Bricolage: um estudo sobre o processo de legitimidade artística na produção teatral através de laboratório desenvolvidos junto a usuários do CAPS - Londrina**. 2007. 178f. Dissertação (Mestrado), Instituto de Artes. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2007.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. Trad. Ingrid Domien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

SPOLIN, Viola. **O jogo teatral no livro do diretor**. Trad. Ingrid Domien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. 2ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais**: o fichário de Viola Spolin. Trad. Ingrid Domien Koudela. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

TUNDIS, Silvério Almeida; COSTA, Nilson do Rosário (Org.). **Cidadania e Loucura**: Políticas de Saúde Mental no Brasil. Petrópolis: Vozes, 1994.

VARGENS, Meran M. C. **O exercício da expressão vocal para o alcance da verdade cênica**: construção de uma proposta metodológica para a formação do ator. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005.

VARGENS, Meran M. C. **O estudo da oralidade como eixo norteador de processos de criação**. In: V Reunião Científica da ABRACE, 2009, São Paulo. GT Processos de Criação e poética, 2009.

VARGENS, Meran M. C. **A escuta que transforma o olhar e impulsiona a criação cênica**. In: VI Congresso de Pesquisa em Pós-Graduação em Artes Cênicas 2010, São Paulo. Memória Abrace, 2010.

YIN, Robert K. **Estudo de Caso**: planejamento e método. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

ZUMTHOR, Paul. **Escritura e Nomadismo**: entrevistas e ensaios. Trad. Jerusa Pires Ferreira e Sônia Queiroz – Cotia: Ateliê Editorial, 2005.

## APÊNDICE A - HISTÓRIA DA LOUCURA

Ao propor uma pesquisa voltada para a descrição e análise de uma prática teatral assentada numa instituição pública de saúde mental, o CAPS Pássaro Livre, em Amargosa, Bahia, foi preciso aprofundar estudos sobre campos do conhecimento com os quais eu tinha pouco ou nenhum contato, como a psiquiatria e a clínica. A interdisciplinaridade foi necessária e inevitável para compreender as perspectivas da loucura em nossa sociedade ocidental desde a Idade Média até os dias atuais, passando pela reforma psiquiátrica e algumas experiências artísticas que no Brasil trouxeram contribuições ao campo da saúde mental.

Na revisão bibliográfica, pude perceber a complexidade que é tratar do assunto da loucura e das pessoas com transtornos mentais. Quais os olhares sobre a loucura? Como as pessoas acometidas por transtornos foram (e ainda são) percebidas? Existe uma definição para a loucura? Qual o lugar da arte nesse contexto? Quais experiências artísticas e criativas demarcaram seu papel e contribuíram para transformar o cenário e a vida das pessoas com transtornos mentais?

Como visto acima, as perguntas eram muitas. Por onde começar? Decerto pelo “começo”, estudando a história da loucura, os espaços que foram criados ao longo da história ocidental para atuar com os loucos, por que e em que circunstâncias a loucura foi considerada doença e como ocorreu a reforma psiquiátrica no contexto internacional com reverberações e efeitos no Brasil.

A **História da Loucura na Idade Clássica** de Michel Foucault (2010) foi a “porta de entrada” para que eu pudesse enveredar nesse terreno. Nessa obra, o autor investigou o que ele chamou de “arqueologia do silêncio”, mostrando que a loucura esteve muito mais numa perspectiva passiva do discurso, do que com o poder e o direito de enunciação.

### DA LOUCURA À DOENÇA

O Universo é o templo da Loucura: Acho que sou perfeitamente cultuada por todos os homens e em todos os lugares, porquanto os corações me possuem, os costumes me refletem e porque a vida espelha minha imagem (ROTTERDAM, 2006, p. 63).

No campo das ciências humanas, sociais e da filosofia, o livro **História da Loucura na Idade Clássica** (FOUCAULT, 2010), é um dos mais importantes e significativos estudos sobre o tema e marcou o campo da reflexão epistemológica sobre a constituição do saber psiquiátrico. Seu objetivo foi traçar um perfil da loucura em sua especificidade, defendendo que a compreensão e o tratamento da loucura estão ligados aos contextos histórico, cultural e econômico, num recorte da cultura ocidental européia.

O livro foi o resultado de uma grande discussão que estava em pauta no campo da psiquiatria, nos anos 1950, sobre o longo internamento dos doentes mentais e sua condição asilar legitimada ora como um espaço repressor, ora como um espaço disciplinador e normalizador.

A partir dessa discussão, iniciou-se o movimento psiquiátrico nas suas diferentes modalidades discursivas e políticas, que colocou em questão o estatuto do internamento dos loucos e a concepção da loucura como doença mental. O livro de Foucault provocou impacto na psicologia, psiquiatria e nas demais ciências da saúde, pois rompeu com a visão naturalista sobre a loucura e evidenciou uma nova perspectiva pautada numa construção histórica, cultural e econômica, evidenciando o método arqueológico, no qual o objeto investigado é examinado em sua complexidade, regulando as práticas sociais sobre a loucura.

Apesar das críticas do campo “psi” sobre a visão defendida por Foucault, a obra sobre a história da loucura foi reconhecida positivamente por seu potencial crítico, contribuindo para uma nova perspectiva sobre a loucura, uma vez que não se apresenta como uma história das ciências, mas sim como uma história dos discursos, tendo em vista o estabelecimento das condições históricas por meio das quais a loucura passou a ser considerada doença mental, tornando-se objeto de estudo de um saber científico específico.

Foucault (2010) ressalta que a experiência da loucura foi objeto de silêncio e exclusão social e que, portanto, seria necessário percorrer os diferentes momentos dessa experiência na cultura ocidental, que gerou uma série de percepções sobre a questão da loucura, assim como suas formas de intervenção e tratamento.

Em sua análise arqueológica, Foucault traça, na primeira parte do seu livro, um percurso que se inicia no fim da Idade Média, com uma nau ao mesmo tempo real e mítica, por meio da qual as cidades e o imaginário dos homens se livravam de seus loucos, até o momento em que, na Idade Clássica, testemunha-se o confinamento dos loucos no mundo asilar, sendo a loucura primeiro objeto de exclusão, posteriormente incluída nas práticas de confinamento.

Segundo Foucault (2010), na Idade Média, com o fim das Cruzadas e o conseqüente afastamento dos focos de infecção que vinham do Oriente, a lepra se retirou de cena, deixando vazio o lugar de uma instituição social<sup>40</sup> e de um temor no imaginário dos homens, até que, ao fim do séc. XV, as doenças venéreas sucederam à lepra e, como por direito de herança, os novos doentes infecciosos ocuparam os leprosários vazios, dando continuidade aos procedimentos de distanciamento e exclusão social das pessoas acometidas por esse desconhecido fenômeno, considerado um “mal” entre os homens.

Entretanto, rapidamente, a doença venérea passou a ser compreendida inteiramente no âmbito médico e, por isso, considerada uma doença para a qual haveria tratamento e cura, ainda que atrelada a um conjunto de juízos morais. Nesse período em que a doença venérea foi dominada, no decorrer do séc. XVI outro fenômeno também

---

<sup>40</sup> Segundo Foucault durante a Idade Média as instituições hospitalares não eram consideradas médicas, sendo criadas no início como instituições de caridade, com o objetivo de acolher mendigos, pobres, doentes e desabrigados, tendo um caráter de instituição social.

suscitava procedimentos morais de exclusão através do internamento; um fenômeno tão antigo quanto a própria história do mundo, mas que, na Renascença, ressuscita velhos mitos e passa a ocupar lugar de destaque no pensamento de toda uma época – a loucura.

Antes de ser dominada, por volta da metade do século XVII, recai sobre a loucura durante um século e meio valores e imagens que tinham sido vinculados aos leprosos e aos doentes infecciosos, assim como o sentido de exclusão e uma espécie de “círculo sagrado”, que para a Igreja indicava a cólera e a bondade de Deus, em relação àqueles que eram acometidos por esse “mal”.

Aquilo que sem dúvida vai permanecer por muito mais tempo que a lepra [...], são os valores e as imagens que tinham aderido à personagem do leproso; é o sentido de exclusão, a importância no grupo social dessa figura insistente e temida que não se põe de lado sem se traçar a sua volta um círculo sagrado (FOUCAULT, 2010, p. 6).

Foucault vai justificar o fenômeno da loucura no Renascimento como uma forma de saber oriunda de duas vertentes diferentes e complementares: uma **experiência trágica** – fruto do olhar dos pintores – e uma **experiência crítica** – originária dos discursos literários, no qual destacamos duas obras fundamentais, a tela de Bosch com a *Stultifera Navis*<sup>41</sup> e o discurso teórico de Erasmo de Rotterdam em **Elogio da Loucura**<sup>42</sup>.

O trágico e o crítico, para Foucault, representam uma sensibilidade em relação à loucura, que acabam por traçar sentidos e formulações a esse respeito, criando uma visibilidade para a figura do louco e da loucura, que a arte, através de suas linguagens, soube destacar sobre os pensamentos e sentimentos de uma época.

Na leitura de Pelbart (2009) sobre a obra de Foucault e a visão dada à loucura no período do Renascimento, a experiência trágica foi compreendida como um saber cósmico e esotérico, que revela, no delírio do louco, uma “verdade do mundo”. O louco é considerado um visionário capaz de transcender a realidade e o seu tempo, pois ele não enxerga apenas o presente: enxerga também o futuro, provocando, ao mesmo tempo, curiosidade e medo. Já a experiência crítica da loucura esteve centrada na baixeza moral do homem, com a palavra o louco fala da “verdade do homem”, trazendo em seu discurso de forma irônica uma visão de humanidade sem rodeios, mostrando a impureza e os pecados do ser humano.

Na primeira obra, compreendida como experiência trágica, a loucura era vista de maneira ameaçadora. A Nau dos Loucos ficou conhecida como a estranha embarcação cujos passageiros perturbados não sabem, nem se importam, para onde estão indo e em que águas navegam. Os insensatos eram escorraçados de suas cidades, determinando a situação “liminar” do louco na passagem da Idade Média para o Renascimento: a de passageiro por excelência e a de prisioneiro dessa passagem.

Como explica Foucault sobre a onda onírica de diferentes tipos de Naus que eram pintadas na época, sendo a dos loucos de existência real, e que certamente serviu de

---

<sup>41</sup> “A Nave dos Loucos” ou “A Nau dos Insensatos” baseada na obra com o mesmo título escrita pelo humanista alsaciano Sébastian Brant, publicada em 1494.

<sup>42</sup> Obra escrita pelo teólogo em 1509.

inspiração para o quadro de Bosch: “A moda é a composição dessas Naus cuja equipagem e heróis imaginários, modelos éticos, ou tipos sociais, embarcam para uma grande viagem simbólica que lhes traz, senão fortuna, pelo menos a figura de seus destinos ou suas verdades” (FOUCAULT, 2010, p. 9).

No caso dos loucos, seu destino era errante, de idas e vindas de uma cidade a outra e a sua verdade a de exclusão do meio social, com suas partidas obrigatórias, tendo no mar a representação da purificação daqueles que mereciam ser enviados na embarcação, bem como a expurgação de todo um mal-estar de uma sociedade.

Dessa forma, as cidades escorraçavam os seus loucos, deixando que eles corressem para terras distantes, muito além dos muros das cidades, quando não eram confiados para mercadores, peregrinos e marinheiros, que frequentemente atracavam essas naus de loucos nos portos da Europa.

Tal circulação dos loucos, com suas partidas e desembarques nos portos das cidades européias não tinham por si só o sentido de utilidade social ou de segurança dos cidadãos ditos normais. Outros exemplos de exílio dos loucos eram representados pela proibição desses no acesso às igrejas e alguns ainda eram chicoteados publicamente fazendo com que “no decorrer de uma espécie de jogo eles fossem a seguir perseguidos numa corrida simulada e escorraçados da cidade a bastonadas” (ibid., p. 11).

Apesar desses outros vestígios de “exílios rituais”, certamente a navegação dos loucos foi a prática mais eficiente.

A água e a navegação têm realmente esse papel. Fechado no navio, de onde não se escapa, o louco é entregue ao rio de mil braços, ao mar de mil caminhos, a essa grande incerteza exterior a tudo. É um prisioneiro no meio da mais livre, da mais aberta das estradas: solidamente acorrentado à infinita encruzilhada (FOUCAULT, 2010, p. 12).

Para Foucault a Nau dos Loucos simbolizava toda uma inquietude da cultura européia, sendo a loucura e os loucos personagens ambíguos: “ameaça e irrisão, vertiginoso desatino do mundo e medíocre ridículo dos homens” (ibid., p. 14).

Ao final da Idade Média, assumindo o aspecto de uma sátira moral, a loucura assume outro sentido, agora numa visão crítica. Deixa de lado a imagem de ridículo e assume nas farsas a personagem do Louco, do Simplório e do Bobo, ocupando a centralidade do teatro, responsável pela verdade da vida, principalmente àqueles que são orgulhosos, insolentes e mentirosos. Em cena, o papel do louco acaba por estabelecer o engano do engano, pois se a loucura “conduz todos a um estado de cegueira onde todos se perdem, o louco, pelo contrário, lembra a cada um a sua verdade; na comédia em que todos enganam aos outros e iludem a si próprios, ele é a comédia em segundo grau” (ibid., p.14).

É a essa crítica social e moral que se refere Foucault, ao tratar da segunda vertente sobre o fenômeno da loucura, como uma consciência crítica. Exemplo emblemático com a obra de Erasmo de Rotterdam em **O Elogio da Loucura** (2006). Por meio do livro, verificamos que Rotterdam defende a idéia de que a loucura é o amor à vida em sua simplicidade. Sem máscaras ou dissimulações as palavras saem da boca da própria

loucura, contando sobre sua origem, formação, descrevendo seu poder e suas artimanhas, até afirmar-se como a própria representação da sabedoria.

Na obra de Rotterdam, observamos que a loucura finalmente tem o poder da fala, numa narrativa encantadora, franca, ácida e eloquente. Sempre vista como aberração da condição humana, indesejada do convívio social, silenciada, vista e interpretada pelo olhar ou pelo discurso do outro. No livro do teólogo, a loucura não é somente o tema central, mas é a representação do discurso, uma obra que certamente foi corajosa e inovadora para o seu tempo e, por que não dizer, ainda atual para os dias de hoje.

Rotterdam dá à loucura o estatuto de protagonista da vida, onde seu templo é o próprio universo: “De resto, por que haveria de desejar um templo, se disponho dos mais belos de todos, porquanto o universo é meu templo? Em qualquer lugar em que houver homens, tenho meus devotos” (ROTTERDAM, 2006, p. 63). Afirmção que vem da própria loucura, de estar presente desde o princípio na história da humanidade.

Com a palavra, a Loucura tem a oportunidade de falar de si mesma, sobre a natureza humana e sobre os costumes da sociedade da época; nada escapa aos seus olhos, como as críticas aos espaços e aos homens de poder (políticos, filósofos, o clero), a crueldade humana (guerras, fome, violência, corrupção), as passagens da vida (infância, juventude e velhice), os pecados e toda imoralidade mascarada e dissimulada por aqueles que se auto-intitulavam puros, a exemplo da igreja católica.

Na obra de Rotterdam (2006), a loucura é filha de Plutão, deus da riqueza, nasceu do prazer e do amor livre. Ela mesma vai se dar os créditos por tudo o que faz pela humanidade, tecendo elogios sobre seu feitos, mostrando o quão presente está na vida da sociedade e enraizada em todo homem. Nela encontra-se a alegria de viver, a felicidade do mundo e os melhores delírios e emoções de nossas vidas.

Com Erasmo, afirma Foucault, a loucura já não é mais a manifestação cósmica e obscura que espreita o homem em suas formas trágicas; ela é apenas um artifício literário; a obra modifica a imagem estigmatizada da loucura e se apropria dela enquanto discurso. Na experiência literária, a loucura não está ligada às profundezas do mundo e aos seus segredos, mas às fraquezas, aos sonhos e às ilusões humanas. “Ela governa tudo o que há de fácil, de alegre, de ligeiro do mundo. É ela que faz os homens se agitarem e gozarem” (FOUCAULT, 2010, p. 23).

Na leitura foucaultiana, tudo o que pôde ser pensado no início da Renascença sobre a loucura foi formulado pela pintura e pela literatura. Sua arqueologia persegue o momento em que essa experiência crítica, oriunda da literatura, passou a ocupar um lugar de destaque cada vez maior ao longo dos séculos subsequentes, ao mesmo tempo em que a percepção trágica dos pintores afundou progressivamente nas trevas, com os últimos ecos da Idade Média. “A loucura não está mais à espreita do homem pelos quatro cantos do mundo. Ela se insinua nele, ou melhor, é ela um sutil relacionamento que o homem mantém consigo mesmo” (ibid., p. 24).

Expondo esse julgamento crítico, Foucault vai mostrar que a experiência clássica, será marcada pelo início de um processo de dominação que vem até nossos dias, em meio ao qual a loucura é subordinada pela razão, representada pelas casas de internamento,

aos chamados alienados.<sup>43</sup> “A partir da metade do século XVII, a loucura esteve ligada a essa terra de internamentos, e ao gesto [da segregação e da repressão] que lhe designava essa terra como seu local natural” (ibid., p. 48).

Algumas dessas casas de internamento logo passam por uma “reforma”, cunhada estritamente numa reorganização administrativa e transformam-se em Hospitais Gerais. Foucault refere-se a este acontecimento como “A Grande Internação” ou “O Grande Enclausuramento”. Ao contrário do que parece, o Hospital Geral não era um estabelecimento médico, muito menos um resquício dos Hospitais Psiquiátricos, e sim um espaço que tinha o poder de, junto com os tribunais, decidir, julgar e executar, como uma terceira ordem de repressão, ao lado da polícia e da justiça. No Hospital Geral, os loucos passam a ser internados com todos aqueles considerados transgressores da nova ética do trabalho, não sendo considerados nem miseráveis, nem doentes.

Nesses espaços, portanto, o propósito não era o de tratar com a finalidade de cura, mas de corrigir todos aqueles que ali habitavam. Caracterizado como um espaço de ordem, no qual a burguesia e a monarquia se organizavam e ditavam seus desejos na época. Foucault lembra que a internação que corrige e aprisiona tem significações políticas, sociais, religiosas, econômicas e morais.

Em toda a Europa, o trabalho e a ociosidade marcaram o mundo clássico, respondendo a uma expectativa burguesa, que fez do internamento uma forma de combater a mendicância, o desemprego e todas as fontes de desordens sociais, submetendo todos às regras do trabalho obrigatório, como uma resposta à crise econômica que afetava o mundo ocidental.

Somente no século XVIII, com a repressão uniforme, percebeu-se que os loucos distinguiam-se dos demais internos, pela sua não adequação ao ritmo do trabalho e ao ritmo da vida coletiva, sendo-lhes conferido um regime diferenciado.

“Ele [o louco] atravessa por conta própria as fronteiras da ordem burguesa, alienando-se fora dos limites sacros de sua ética” (FOUCAULT, 2010, p. 73), designando um sentido importante na história da loucura, como um problema social bem diferente de ser solucionado, comparado aos seus pares da internação.

Como vimos até aqui, a loucura é ignorada ou compreendida de acordo com as peculiaridades do contexto histórico, social, econômico e cultural em que está inserida através dos séculos. E, nesse percurso, a compreensão sobre a figura do louco se modificou bastante, passando primeiro de lunático e visionário sobre a verdade do mundo, posteriormente à ironia e crítica sobre a verdade do homem, e finalmente, na época clássica, como o aspecto de um fato humano, no campo das espécies sociais, denotando uma desordem familiar ou social, encarada como perigo para o Estado e para a sociedade.

---

<sup>43</sup> Conforme Foucault, alienados eram todos aqueles que mereciam uma correção jurídica e moral. No caso os pobres, vagabundos, desempregados e os loucos. A alienação (até o momento que a loucura é compreendida como doença, no século XVII) passa a ser um movimento em que a loucura e todas as outras figuras consideradas marginais e perigosas são postas à distância da sociedade. Posteriormente, Pinel vai usar o termo “alienação mental” para falar sobre a loucura, como veremos adiante.

Essa trajetória de modificações pelas quais a percepção da loucura passou, possibilitou um reconhecimento mais claro, diferenciado em cada fase da história e com as especificidades de cada um desses “personagens” desatinados, como afirma Foucault:

Na verdade, a *Stultifera Navis* tem a bordo apenas personagens abstratas, tipos morais: o glutão, o sensual, o ímpio, o orgulhoso. E se foram colocados à força no meio dessa equipagem de insanos, para uma navegação sem destino, é porque foram designados por uma consciência do mal sob sua forma universal. A partir do século XVII, pelo contrário, o homem desatinado é uma personagem concreta tomada num mundo social real, julgado e condenado pela sociedade de que faz parte [...] o fato de se poder, a partir daí, e em cada uma das personagens em que ela se materializa, exorcizá-la de vez através de uma medida de ordem e precaução de polícia (2010, p. 104).

Somente no fim do século XVIII a loucura será delimitada pela ciência positiva, calcada num esforço da razão em compreender toda a insanidade num aspecto irracional, encarada no âmbito da medicina, como uma doença. Porém, ainda no mundo correcional, como configura Foucault, a internação é uniforme para todos aqueles compreendidos como seres “associais”, sendo esse espaço a “pátria” da loucura até a modernidade.

A partir do século XIX, já separada de seus parceiros e vizinhos “associais”, quando a medicina moderna rotular o louco como doente mental, esse será analisado e compreendido como um sem razão, distanciando-o de um senso de humanidade e sofrendo todas as penalidades impostas por uma sociedade racional, continuando a não ser reconhecido como um cidadão, uma vez que pelas características cientificamente estabelecidas sobre doença mental, o doente é privado de seus direitos jurídicos, políticos e civis, sendo considerado um não-cidadão: “[...] a alienação mental produzia a perda do livre-arbítrio e, conseqüentemente, da liberdade. Para recuperar a liberdade (como o livre-arbítrio) é necessário recuperar a razão!” (AMARANTE, 2007, p. 35).

Os loucos serão desacorrentados pelo “gesto histórico” de Pinel, resultado da psiquiatria moderna, no século XIX e colocados em novos espaços de tratamento, configurados como hospitais psiquiátricos, permanecendo afastados do convívio social e obrigados a seguir um regime médico. A internação agora passa a ter um valor terapêutico, como consequência do reajustamento de gestos sociais, políticos e morais, sendo tutelada pela razão, para, mais adiante, falar em consonância a essa última.

Também no internamento clássico o louco estava exposto ao olhar, mas agora trata-se de um outro olhar, menos escandalizado, menos temeroso e mais penetrante. O medo passa para o lado do louco; sua existência passa a ser medida, subdividida, classificada, vigiada, julgada, responsabilizada ou inocentada, corrigida e punida numa palavra, não excluída, mas dominada (PELBART, 2009, p. 56).

Uma relação de tutela será estabelecida, constituindo-se numa subordinação devidamente regulamentada, num ato violento e legitimado de considerar o louco como um incapaz, “ficando o médico, no caso o psiquiatra, como seu tutor, respondendo assim ao desafio da administração e controle legal da loucura na sociedade liberal” (TUNDIS; COSTA, 1994, p. 91).

Importa destacar, conforme Pessotti (1999), que antes do século XVIII, havia reduzido interesse da pesquisa médica pela área da loucura, não sendo sequer considerada uma doença e encarada no âmbito da medicina apenas como um sintoma, como a febre e o vômito, de desarranjos no humor.

Segundo Pessotti (1999), em **Os Nomes da Loucura**, que trata da história da psiquiatria, do século V até o XVIII, as categorias básicas da loucura eram: mania e melancolia, representando basicamente a perda da autonomia psicológica (implicando perda da liberdade e do autogoverno), seja porque a razão se perde ou se perverte, seja porque a força do apetite atropela o controle racional do comportamento. Somente após o século XVIII vários gêneros e espécies de loucura são classificados pela clínica.

As reflexões e dúvidas dos primeiros médicos, ao transformar a loucura em objeto de estudo, visavam entender se a loucura partia de uma doença do corpo ou das paixões, se estaria no campo físico ou na alma, e, ainda, se sua origem estaria na desordem dos órgãos ou dos afetos. Para se legitimar enquanto ciência e como um ramo da medicina era preciso enxergar corpos no sentido anatômico, fisiológico e mental, de acordo com a racionalidade médica vigente.

Segundo Pelbart (2009), na modernidade, o médico Pinel seria o responsável por introduzir um marco definitivo da percepção da loucura como desrazão e erro, apoiado no racionalismo historicamente desenvolvido desde a era clássica, fechando o ciclo de dominação da loucura, transformada em doença mental.

Na época do nascimento da psiquiatria tratava-se da sociedade industrial, cuja euforia devia ser justificada e sustentada (uma higiene moral podia “limpar o terreno” de ociosos, rebeldes e inaptos), mas cujos excessos eram condenáveis. A psiquiatria trataria de um subproduto acessório e marginal da sociedade industrial, colaborando assim, de forma indireta, para seu pleno desenvolvimento e validando sua nova moralidade com sua teoria “científica”. Ao se propor realizar uma pedagogia das paixões e dos desvios, a psiquiatria produzia um controle social, coletivo e individual, em profundidade uma vigilância, e junto com isso, uma racionalização dessa moralidade (PELBART, 2009, p. 195).

Pinel será uma figura importante nesse contexto, pois trará uma nova concepção de loucura. Atuando nos asilos de alienados, fundou os primeiros hospitais psiquiátricos, no qual instaurou o primeiro modelo de terapia, centrado no tratamento moral, com o intuito de estabelecer a ordem e a disciplina, num regime integral de internação dos usuários. Para isso foi necessário pensar em ocupações voltadas para o trabalho, a fim de não torná-los ociosos, nascendo aí os modelos de colônias, sendo o trabalho considerado o meio e o fim do tratamento. (TUNDIS; COSTA, 1994)

Nessa era moderna da medicina psiquiátrica, recebendo o nome de doente mental, o louco já não está preso e enclausurado, mas abrigado em espaços de tratamento e cura. Isso significa que boa parte de seu tempo será dedicado ao trabalho, adequado às suas condições e limitações, num diálogo entre médico e paciente, através de terapias e medicações.

Do século XIX ao século XX a loucura, seja ela considerada como doença, seja como desrazão, passou a ser objeto de análise de pensadores e pesquisadores de diferentes áreas, sendo Foucault um desses estudiosos que com sua obra **História da Loucura**

contribuiu na discussão de um novo movimento para pensar e se relacionar com a loucura.

O fim da Segunda Guerra Mundial foi um marco importante que influenciou diretamente na história da loucura, pois foi a partir daí que a atuação da psiquiatria foi duramente criticada, por se limitar unicamente a racionalidade terapêutica curativa (TUNDIS; COSTA, 1994). Tais críticas reverberaram num novo panorama de reformas das instituições, na Europa e nos Estados Unidos.

Posteriormente a Organização Mundial da Saúde – OMS define a saúde não apenas como uma ausência de doença ou enfermidade, mas “como um estado de completo bem-estar físico, mental e social”. Novas definições que engrossam a discussão e contribuem de alguma forma, para uma mudança de paradigma no contexto da saúde mental.

Para a organização de um novo panorama de Reformas, que se desenvolve até a contemporaneidade dentro e fora do Brasil, a colaboração será conjunta entre médicos, familiares, magistrados, políticos e a sociedade em geral, com uma nova compreensão sobre a loucura e sobre os doentes mentais. Entre as novas formas de se tratar a loucura está a possibilidade de enunciação da pessoa considerada louca, com seus médicos e familiares. Através do diálogo o louco poderá falar sobre suas próprias condições de existência, seu discurso agora é também a chave para diversas terapias e para a construção de seus direitos enquanto políticas sociais, como veremos mais adiante.

Por hora, cabe salientar que a loucura sempre esteve à margem da sociedade, engrossando uma massa uniforme de excluídos, misturada a todos os tipos de sujeitos que de alguma forma causavam medo ou problemas a uma sociedade. Isso porque a loucura estava atrelada a uma série de princípios (religiosos e morais) de cada época, o que permitia envolver tais pessoas numa aura de mistério ou mesmo porque a qualquer custo tentavam mantê-los nos moldes econômicos de produção, contra a ociosidade e inoperância. Mas sempre, relacionada a ausência de um juízo moral.

No âmbito das artes, a loucura se destacou e até foi exaltada no cenário cultural. Primeiro de uma forma mais passiva de atitude e discurso através da pintura e em seguida de forma ativa através do teatro e da literatura. Curioso é perceber que ao dar à loucura o poder da fala, a ela foi atribuída a clareza sobre os feitos da humanidade, numa verdade potencialmente crítica e talvez por isso insana.

Nosso esforço até aqui foi o de pontuar momentos da história da loucura no contexto ocidental, ainda que se trate especificamente de um retrato da Europa, desde a Idade Média até a época moderna, para assim ter um conhecimento, mesmo que panorâmico, da loucura e suas representações construídas e delimitadas pela sociedade em cada momento histórico, que de uma forma ou de outra se tornaram a base do que hoje compreendemos como doença mental. É certo que a história não se passa linearmente, de uma condição concreta e absoluta para outra, sempre há que se considerar os desvios e as sobreposições de perspectiva de quem conta (ou reconta) a história.

Ainda assim, podemos considerar os marcos históricos como possibilidade de compreender o que há de latente sobre o nosso campo de interesse, nesse caso os olhares sobre a loucura e como os loucos foram percebidos. Nesse sentido a obra de

Foucault faz uma arqueologia sobre o silêncio, imposto à loucura na época clássica e, mais ainda, uma arqueologia da percepção sobre a loucura, uma vez que esse olhar “se refere a uma sensibilidade e experiência, discursivas e extradiscursivas” (PELBART, 2009, p. 60), da sociedade sobre os loucos em diversas passagens da história da humanidade.

## APÊNDICE B - REFORMA PSIQUIÁTRICA

Phillipe Pinel (1745-1826) foi um dos principais protagonistas de um movimento de reforma na França. De acordo com sua proposta, os loucos seriam doentes e deveriam ser separados dos seus antigos “vizinhos” prostitutas, os marginais, os pobres, desempregados e outras tantas figuras também à margem da sociedade, passando a receber cuidados psiquiátricos específicos e regulares.

Pinel foi o responsável por instaurar o princípio terapêutico da psiquiatria, que vai se estender até os dias atuais: a prática do isolamento. De acordo com Amarante (2007, p. 30):

Pinel lançou as bases do que ficou conhecido como a “síntese alienista”. Elaborou uma primeira nosografia, isto é, uma primeira classificação das enfermidades mentais, consolidou o conceito de alienação mental e a profissão de alienista. Com a operação de transformação dos hospitais, nos quais atuou, Pinel fundou também os primeiros hospitais psiquiátricos, determinou o princípio do isolamento para os alienados e instaurou o primeiro modelo de terapêutica nesta área ao introduzir o tratamento moral.

A concepção de loucura para esse médico e seus contemporâneos, estava ligada à ideia do sujeito, em sua fragilidade, que não conseguia resistir aos relacionamentos promíscuos, paixões, vícios e outros desregramentos da vida mundana, sendo necessário para a cura um afastamento completo do meio onde vivia (AMARANTE, 2007, p. 32-33).

Segundo este autor, o conceito de alienação mental é criado, em associação à ideia de “periculosidade”, e é introduzido por Pinel como um distúrbio no âmbito das paixões, capaz de produzir desarmonia na mente e na possibilidade objetiva do indivíduo perceber a realidade. O psiquiatra chegava a questionar se “seria uma doença ou um processo de natureza distinta, pois considerava um erro procurar a sede da loucura, na medida em que nada era mais obscuro e impenetrável” (ibid., p. 30).

Pinel propõe a recuperação do louco dando um caráter-técnico científico à sua prática, realizando um gesto de “libertação”, entendendo que essa liberdade somente se daria dentro dos muros do asilo, sob o olhar atento do médico, que reconstituía em torno do louco todo um encadeamento moral que transformava o asilo num espaço de constante julgamento, o que representava para alguns críticos “a substituição da violência franca pela violência velada da ameaça e das privações” (TUNDIS; COSTA, 1994, p. 26).

Em seguida, Esquirol, discípulo e sucessor de Pinel, justificou tal prática como modo de garantir a segurança do próprio louco e da família, afastando-o de influências negativas externas, submetendo-o a um regime médico e impondo novos hábitos morais e intelectuais. Isso implicava dizer que este novo modelo mantinha uma relação com a doença enquanto objeto abstrato e natural, sem se preocupar com o próprio sujeito da experiência da doença.

Após a Segunda Guerra Mundial, na Europa e Estados Unidos, a psiquiatria passa a sofrer críticas pela desumanidade praticada nos hospitais psiquiátricos e pelo longo

período dos internamentos, provocando novas reflexões e mudanças no tratamento do doente mental, com as primeiras ações de reformas psiquiátricas em diferentes países.

Entre as primeiras reformas destacamos a Comunidade Terapêutica (Inglaterra), a Psiquiatria de Setor (França), a Psiquiatria Preventiva (Estados Unidos), a Antipsiquiatria (Inglaterra) e a Psiquiatria Democrática (Itália). Estas duas últimas realizaram somente uma reforma, no sentido literal do termo, pois colocavam em questão todo o modelo científico psiquiátrico, bem como as instituições assistenciais (AMARANTE, 2007, p. 41-42)

Entre as soluções adotadas pelas reformas estão: mudanças na instituição; democratização das relações entre todos os sujeitos envolvidos no trabalho terapêutico; ideia do trabalho em equipe, realizado por uma equipe multidisciplinar; criação de uma lógica de regionalização (divisão por regiões administrativas) da assistência psiquiátrica; e construção de serviços assistenciais para diminuir a importância e a necessidade do hospital psiquiátrico.

No início dos anos 1950 e com seu ápice nos anos 60, a Antipsiquiatria tentou construir um novo paradigma, numa espécie de antítese à teoria psiquiátrica. Nessa perspectiva, a doença mental não existiria como objeto natural, assim como era considerada desde Pinel, mas sim, como uma experiência do sujeito na sua relação com o ambiente social.

Na medida em que o conceito de doença mental era rejeitado, não existiria exatamente uma proposta de tratamento da “doença mental”, no sentido clássico que damos à ideia de terapêutica. O princípio seria o de permitir que a pessoa vivenciasse a sua experiência; esta seria, por si só, terapêutica, na medida em que o sintoma expressaria uma possibilidade de reorganização interior (AMARANTE, 2007, p. 53-54).

A Psiquiatria Democrática é representada com a experiência de Franco Basaglia, na Itália, no início dos anos 1960, com uma prática institucional e pensamentos que negavam a psiquiatria como ideologia.

A experiência italiana foi uma das mais ricas e originais, pois trouxe mudanças radicais para a psiquiatria contemporânea, principalmente no que diz respeito à desinstitucionalização, e que inspiraria muitas outras por toda parte do mundo, segundo Amarante (2007), inclusive a Reforma na Saúde Mental e a Luta Antimanicomial no Brasil.

De acordo com Tundis e Costa (1994), a internação de pessoas com transtornos mentais no Brasil remonta à metade do Século XIX, com as instituições para controlar a loucura, logo após ser considerada um problema social.

Retrocedendo no tempo, ainda no século XVIII, para contextualizarmos como começa a psiquiatria no Brasil, a loucura também esteve, assim como na Europa, envolvida e percebida no bojo das figuras marginalizadas e mal quistas pela sociedade brasileira, como o pobre, o vadio, a prostituta e todas aquelas pessoas consideradas sem trabalho, perigosas, incapazes de convívio social e principalmente doente (ibid., p. 18).

Para Tundis e Costa (1994) a loucura esteve socialmente ignorada por quase trezentos anos, até que no final do século XVIII os loucos iriam se juntar aos vadios e desordeiros

das cidades, sendo arrastados na rede comum de repressão à desordem, à mendicância e à ociosidade.

Nesse contexto tem início no Brasil, no século XIX, a medicina social, com a função de prevenir e controlar a desorganização e o mau funcionamento da sociedade, vistos como causas de doenças. A perspectiva de normalização produzia uma tendência de nomear e categorizar as fragilidades humanas, instituindo parâmetros entre os padrões de conduta normais e anormais.

De atuação normalizadora da medicina social sobre a cidade e sobre cada indivíduo é que surge a psiquiatria no Brasil, também voltada para prevenir ou atenuar as doenças ditas mentais, suas complicações e consequências no campo social. Segundo Lima (2009), “a transformação de loucura em doença, fenômeno patológico que exige um tipo específico de medicina para tratá-lo, foi um acontecimento histórico datado e, em nosso caso, maciçamente importado” (p. 31).

Enquanto no Brasil era defendida a criação de um hospício no Rio de Janeiro<sup>44</sup>, na França já existia um movimento de reforma na psiquiatria pela desospitalização. No território nacional o momento ainda era de produzir trabalhos teóricos que buscavam definir a loucura e dizer como poderia ser detectada, ficando os estudos sobre as instituições psiquiátricas fora de foco e muito menos com um olhar crítico sobre a política e as práticas realizadas nesses espaços (ibid., p.31).

No decorrer do século XIX e XX, a psiquiatria brasileira buscou aporte teórico nos estudos feitos na Europa e EUA, fazendo as devidas modificações de acordo com as peculiaridades da cultura local. E, ainda que de forma processual e com um certo descompasso temporal, os médicos psiquiatras foram tomando conhecimento das reformas e críticas que o campo passou a sofrer no cenário internacional (ibid., p. 31-32).

Em meados de 1940, a Colônia de Engenho de Dentro, no Rio de Janeiro, foi um desses espaços que buscou acompanhar algumas inovações da assistência à doença mental. Nesse lugar a Terapia Ocupacional seria introduzida por Nise da Silveira (ibid., p.138), médica psiquiátrica que desenvolveu um trabalho pioneiro no Brasil até 1999, ano de sua morte, como apontaremos mais tarde, ao tratar das experiências transformadoras que juntavam arte e saúde mental.

Nesse percurso, o Movimento da Reforma Psiquiátrica no Brasil começou na década de 1970, momento em que o Brasil também passava por um processo de democratização com a força dos movimentos sociais<sup>45</sup>. Esses movimentos denunciavam a precariedade

---

<sup>44</sup> Inaugurado em 1852, chamado de Hospício Pedro II, foi o primeiro hospital psiquiátrico do Brasil e da América Latina.

<sup>45</sup> O ano de 1978 costuma ser identificado como o de início efetivo do movimento social pelos direitos dos pacientes psiquiátricos em nosso país. O Movimento dos Trabalhadores em Saúde Mental (MTSM), movimento plural formado por trabalhadores integrantes do movimento sanitário, associações de familiares, sindicalistas, membros de associações de profissionais e pessoas com longo histórico de internações psiquiátricas, surge neste ano. É, sobretudo, este Movimento, através de variados campos de luta, que passa a protagonizar e a construir a partir deste período a denúncia da violência dos manicômios, da mercantilização da loucura, da hegemonia de uma rede privada de assistência e a construir coletivamente uma crítica ao chamado saber psiquiátrico e ao modelo hospitalocêntrico na assistência às pessoas com transtornos mentais (Brasil, 2005).

no cuidado com as pessoas com transtornos mentais e reivindicavam melhores condições de trabalho pelos profissionais da saúde que atuavam com esse público, caracterizando uma crítica à política de saúde mental no Brasil, bem como ao saber e as instituições clássicas<sup>46</sup> (AMARANTE, 1996).

A experiência italiana de desinstitucionalização em psiquiatria, com sua crítica radical ao manicômio, é, de fato, inspiradora para o Brasil. Exemplo disso foi o processo “implantado na cidade de Santos (SP), na virada dos anos 1980 para os anos 90, que se tornou o eixo da mais importante face do processo da reforma psiquiátrica brasileira” (AMARANTE, 2007, p. 56), como veremos mais adiante.

Os primeiros passos, assim como a consolidação da Reforma Psiquiátrica Brasileira entre as décadas de 1970, 80 e 90, podem ser vistos como um processo social complexo de transformação estrutural em constante movimento, com a participação de diversos atores sociais, no qual uma multiplicidade de interesses e concepções vai gerar conflitos e mediações, que ocorrem de forma articulada em quatro distintas dimensões: teórico-conceitual, técnico-assistencial, jurídico-política e sociocultural (AMARANTE, 2007).

A dimensão teórico-conceitual vem para desconstruir a visão que a psiquiatria tinha da doença mental, como anormalidade, erro, defeito e incapacidade. Outra desconstrução refere-se às práticas segregadoras, de coerção e adaptação; seu objetivo, ao desmontar tais práticas, era promover a cura, restabelecendo a normalidade do sujeito.

Entre os novos olhares está a construção de uma nova concepção sobre os sintomas do usuário da saúde mental, agora como sujeito em existência-sofrimento. E novas práticas que possibilitem a interação com espaços sociais, capazes de auxiliar na emancipação e autonomia, reposicionando o sujeito e considerando suas dimensões subjetivas e socioculturais, como esclarece Amarante:

Ocuparam-se das doenças e esqueceram-se dos sujeitos que ficaram apenas como pano de fundo das mesmas. [...] Se a psiquiatria havia colocado o sujeito entre parênteses para ocupar-se da doença, a proposta foi a de colocar “a doença entre parênteses” para que fosse possível se ocupar do sujeito em sua experiência. [...] E na mesma medida em que a doença é posta entre parênteses, aparecem os sujeitos que estavam neutralizados, invisíveis, opacos, reduzidos a meros sintomas de uma doença abstrata (ibid., p. 66-67).

Na dimensão técnico-assistencial, as transformações estão na criação de uma rede de novos serviços, sendo necessário modificar o modelo de assistência em saúde mental e mobilizar a população envolvida diretamente nessa área, usuários, trabalhadores e familiares.

[...] com a doença entre parênteses nos deparamos com o sujeito, com suas vicissitudes, seus problemas concretos do cotidiano, seu trabalho, sua família, seus parentes e vizinhos, seus projetos e anseios, isso possibilita uma ampliação da noção de integralidade no campo da saúde mental e atenção psicossocial. [Os serviços] devem ser entendidos como dispositivos estratégicos, como lugares de acolhimento, de cuidado e de trocas sociais. Enquanto serviços que lidam com as pessoas, e não com doenças, devem ser lugares de sociabilidade e produção de subjetividades (ibid., p. 69).

---

<sup>46</sup> Manicômios e Hospitais Psiquiátricos.

A dimensão jurídico-política ampliou os direitos políticos, jurídicos e sociais, bem como a revisão da legislação, especificamente sobre a saúde mental. Segundo Amarante (2007), ainda que a loucura não fosse mais sinônimo de perigo, de irracionalidade e de incapacidade civil, havia um conjunto de desafios a serem superados, uma vez que tanto o código penal quanto o civil ou ainda outras leis e normas sociais estavam cheios de referências nocivas aos sujeitos com transtornos mentais, o que representava, nas leis e na prática, sérios obstáculos ao exercício da cidadania.

Por fim, a dimensão sociocultural envolveu a criação de novas práticas sociais para a mudança do imaginário popular sobre a loucura como “lugar de louco é no hospício”; sobre a saúde mental, a anormalidade, os transtornos mentais, e sobre os espaços da saúde mental vistos como depósitos de gente. Nas palavras de Amarante:

Um dos princípios fundamentais adotados nesta dimensão é o envolvimento da sociedade na discussão da reforma psiquiátrica com o objetivo de provocar o imaginário social a refletir sobre o tema da loucura, da doença mental, dos hospitais psiquiátricos, a partir da própria produção cultural e artística dos atores sociais envolvidos (usuários, familiares, técnicos, voluntários). Para tanto foi instituído um Dia Nacional da Luta Antimanicomial, o dia 18 de maio, no qual em todo o país ocorrem atividades culturais, políticas, acadêmicas, esportivas dentre outras, que promovem o debate e instigam a sociedade a participar e a refletir (ibid., p. 73).

De acordo com o autor, foi nesse período de reformulações que a Luta Antimanicomial surge no Brasil, em 1988, com o objetivo de construir um novo paradigma na saúde mental, que desloca seu objeto do *tratamento* da saúde mental para a *promoção* da saúde mental com uma nova reflexão crítica sobre a gestão pública dos hospitais e suas formas de tratamento e cuidado.

A partir deste período surgem no Brasil os primeiros Centros de Atenção Psicossocial - CAPS -, na cidade de São Paulo, com as características de um serviço de atenção em Saúde Mental, numa atuação independente, não inserido em uma unidade de saúde tradicional ou em instalações anexas a um hospital psiquiátrico.

Outros municípios como Campinas e Santos se destacaram posteriormente, apoiados também na experiência italiana, tornando-se referência no cenário nacional com gestões públicas municipais de saúde mental, que possibilitaram concretizar as diretrizes da Reforma Psiquiátrica Brasileira, mostrando que as reformulações poderiam ser exequíveis.

Após as experiências exitosas com os CAPS e a ampliação das redes de atenção em todo o Brasil, vieram os Núcleos de Atenção Psicossocial – NAPS, unidades com as características do CAPS, mas com funcionamento 24 horas por dia. Além disso, novos espaços e estratégias de cuidado também foram criados, como os centros de convivência, cooperativas e centros de referência em saúde mental.

No novo contexto em que a saúde mental no Brasil passa por significativas mudanças (ainda que lenta e centrada nas grandes cidades), o CAPS se torna o núcleo dessa nova política de atenção aos usuários da saúde mental, na perspectiva de uma nova clínica na qual profissionais da saúde e familiares devem convidar os usuários do serviço a

construir estratégias para sua autonomia, bem como à responsabilização e ao protagonismo em toda a trajetória do seu tratamento, em parceria com a comunidade local e a sociedade de uma maneira geral.

O que se vê, a partir da década de 1990, é um novo cenário da saúde mental no território nacional, com novas experiências e mais comprometida com as questões de direito e humanização dos usuários, apontando possibilidades de novos trabalhos terapêuticos, o avanço na legislação federal, assim como a ampliação de associações de usuários e familiares.

Exemplo disso foi a construção de uma rede de atendimento à saúde mental brasileira por meio da Lei Federal na década de 1990, que a torna parte integrante do Sistema Único de Saúde (SUS). Através do SUS foi possível regular e organizar em todos os estados e municípios brasileiros as ações e serviços de saúde de forma hierarquizada e garantindo as peculiaridades no trato à saúde, em cada região<sup>47</sup>.

Corroborando no sentido de consolidar a Reforma Psiquiátrica como política oficial do SUS e propondo uma rede articulada e comunitária de cuidados para as pessoas com transtornos mentais, as Conferências Nacionais de Saúde Mental foram fundamentais para ampliar a discussão sobre novas práticas e políticas de assistência, com destaque para a III Conferência Nacional, realizada em 2001.

Foi nesse ano, que a Lei Federal 10.216, de 6 de abril de 2001, também conhecida como Lei Paulo Delgado ou Lei da Reforma Psiquiátrica instituiu um novo modelo de tratamento para os transtornos mentais no Brasil, redirecionando a assistência em saúde mental, ao privilegiar a oferta de tratamento em serviços de base comunitária. Isso significa que novos direitos relacionados à proteção das pessoas com transtornos mentais foram criados, dando maior sustentação ao processo de desinstitucionalização de pessoas longamente internadas, com a implementação e o financiamento de Serviços Residenciais Terapêuticos (SRT) e criação do Programa “De Volta para Casa” (sancionado somente em 2003 pela lei 10. 708).

Este processo caracteriza-se por ações dos governos federal, estadual, municipal e dos movimentos sociais, para efetivar a construção da transição de um modelo de assistência centrado no hospital psiquiátrico, para um modelo de atenção comunitária. O período atual caracteriza-se assim por dois movimentos simultâneos: a construção de uma rede de atenção à saúde mental substitutiva ao modelo centrado na internação hospitalar, por um lado, e a fiscalização e redução progressiva e programada dos leitos psiquiátricos existentes, por outro. É neste período que a Reforma Psiquiátrica se consolida como política oficial do governo federal (BRASIL, 2005).

As Residências Terapêuticas, por exemplo, podem ser consideradas como equipamentos da saúde, que acolhem até oito pessoas e conta com o apoio de um

---

<sup>47</sup> São princípios do SUS o acesso universal público e gratuito às ações e serviços de saúde; a integralidade das ações, num conjunto articulado e contínuo em todos os níveis de complexidade do sistema; a equidade da oferta de serviços, sem preconceitos ou privilégios de qualquer espécie; a descentralização político-administrativa, com direção única do sistema em cada esfera de governo; e o controle social das ações, exercido por Conselhos Municipais, Estaduais e Nacional de Saúde, com representação dos usuários, trabalhadores, prestadores de serviços, organizações da sociedade civil e instituições formadoras (BRASIL, 2004).

“cuidador” que contribui nas tarefas do novo lar. As residências têm localização nas áreas das cidades, com o objetivo de garantir o direito à moradia das pessoas egressas de hospitais psiquiátricos e de auxiliar o morador na reintegração com a comunidade, condição quase sempre difícil e delicada, que necessita de toda uma rede de atenção e cuidados junto ao usuário. De fato, a inserção de um usuário em um SRT é o início de longo processo de reabilitação que deverá buscar a progressiva inclusão social do morador (Brasil, 2005).

O Programa “De Volta para Casa” também pode ser considerado um dos instrumentos para a reintegração social das pessoas com longo histórico de hospitalização. As pessoas inseridas nesse programa devem ser egressas de Hospital Psiquiátrico ou de Hospital de Custódia e Tratamento Psiquiátrico, e ter indicação para inclusão em programa municipal de reintegração social, tendo o direito de um auxílio-reabilitação mensal no valor de R\$240,00 (duzentos e quarenta reais).

Atualmente, todos os programas que são constituídos para garantir a melhoria da qualidade de vida das pessoas com transtornos mentais estão assentados numa lógica de rede comunitária de cuidados, para além dos equipamentos de saúde, articuladas com outras instituições, associações, cooperativas presentes em diversos espaços dos municípios, tornando-se fundamentais para garantir que políticas e ações traduzidas em programas se efetivem na prática, promovam a autonomia e a cidadania das pessoas com transtornos mentais e, por conseguinte, a consolidação da Reforma Psiquiátrica no Brasil.

Para a organização desta rede, a noção de território é especialmente orientadora:

O território é a designação não apenas de uma área geográfica, mas das pessoas, das instituições, das redes e dos cenários nos quais se dão a vida comunitária. Assim, trabalhar no território não equivale a trabalhar na comunidade, mas a trabalhar com os componentes, saberes e forças concretas da comunidade que propõem soluções, apresentam demandas e que podem construir objetivos comuns. Trabalhar no território significa assim resgatar todos os saberes e potencialidades dos recursos da comunidade, construindo coletivamente as soluções, a multiplicidade de trocas entre as pessoas e os cuidados em saúde mental. É a ideia do território, como organizador da rede de atenção à saúde mental, que deve orientar as ações de todos os seus equipamentos (BRASIL, 2005).

Para a organização e articulação das redes de atenção de saúde mental nos territórios, os CAPS são estratégicos uma vez que possuem a tarefa de promover a reinserção social e a promoção da vida comunitária e da autonomia dos usuários dos serviços. Para isso, é necessário uma articulação ampla, desenhada com variados componentes ou recursos da assistência.

Os Centros de Atenção Psicossocial (CAPS), entre todos os dispositivos de atenção à saúde mental, têm valor estratégico para a Reforma Psiquiátrica Brasileira. É o surgimento destes serviços que passa a demonstrar a possibilidade de organização de uma rede substitutiva ao Hospital Psiquiátrico no país. É função dos CAPS prestar atendimento clínico em regime de atenção diária, evitando assim as internações em hospitais psiquiátricos; promover a inserção social das pessoas com transtornos mentais através de ações intersetoriais; regular a porta de entrada da rede de assistência em saúde mental na sua área de atuação e dar suporte à atenção à saúde mental na rede

básica. É função, portanto, e por excelência, dos CAPS organizar a rede de atenção às pessoas com transtornos mentais nos municípios (BRASIL, 2005).

Outra proposta inovadora, inserida na lógica de reinserção social e concebida no campo da cultura é o Centro de Convivência e Cultura, no qual municípios do sudeste do país, como Belo Horizonte (MG) e Campinas (SP) são exemplos dessa iniciativa, que buscam novas tecnologias para responder ao desafio do cuidado e da inclusão social de pessoas com transtornos mentais.

Apesar dos Centros de Convivência e Cultura se apresentarem como experiência exitosa, há, ainda, um grande debate em torno da viabilidade e expansão deste dispositivo para todo o país, como um espaço público que poderá compor a rede de atenção substitutiva em saúde mental e oferecer aos usuários do serviço outros espaços de sociabilidade, produção cultural e intervenção na cidade. Podendo fazer uso desses Centros toda a comunidade, como um meio de convívio e respeito às diferenças, estreitando os laços sociais e a inclusão das pessoas com transtornos mentais.

O valor estratégico e a vocação destes Centros para efetivar a inclusão social residem no fato de serem equipamentos concebidos fundamentalmente no campo da cultura, e não exclusivamente no campo da saúde. Os Centros de Convivência e Cultura não são, portanto, equipamentos assistenciais e tampouco realizam atendimento médico ou terapêutico. São dispositivos públicos que se oferecem para a pessoa com transtornos mentais e para o seu território como espaços de articulação com a vida cotidiana e a cultura (BRASIL, 2005).

Ainda que as experiências dos Centros de Cultura estejam reduzidas a poucos municípios do país, outras experiências também no âmbito das atividades artísticas e culturais são realizadas, nesse caso inseridas nos espaços dos próprios CAPS.

Como exemplos, temos o Teatro do Oprimido, fundado e dirigido por Augusto Boal, como o Grupo de Teatro Pirei na Cena, que ainda participa de atividades dentro dos CAPS, em três capitais do país<sup>48</sup>. E, ainda, as experiências teatrais que resultaram em pesquisas acadêmicas encontradas no Banco de teses da CAPES, como os trabalhos Trupe Maluko Beleza (CALDEIRA, 2009), Bricolage (SILVA, 2007), AlmaCorpoAção (SILVA, 2001) e as Oficinas Terapêuticas de Teatro de Uberlândia (CAMPOS, 2005), para citar algumas.

Essas experiências têm mostrado o potencial da arte, através de oficinas regulares ou mesmo projetos, obtendo avanços na desconstrução aos estigmas das pessoas com transtornos mentais e integração com a sociedade, com trabalhos dentro e fora dos CAPS, numa realidade mais ampla e possível em várias regiões do país.

---

<sup>48</sup> Em 2004, em contato com a Coordenação Nacional de Saúde Mental, foi aprovado um projeto piloto para trabalhar as técnicas do Teatro do Oprimido com portadores do sofrimento psíquico e profissionais da saúde mental, no Rio de Janeiro e São Paulo. Em 2008 o projeto se transformou no programa Teatro do Oprimido na Saúde Mental, patrocinado pelo Ministério da Saúde, por intermédio do Fundo Nacional de Saúde, atuando nos Centros de Atenção Psicossociais – CAPS e Unidades Básicas de Saúde – UBS dos Estados (pólos) de São Paulo, Rio de Janeiro e Sergipe. Fonte: site do Centro do Teatro do oprimido: [www.ctorio.org.br](http://www.ctorio.org.br).

Importante ressaltar o desenvolvimento das políticas de saúde mental e a intersetorialidade com outras políticas públicas, como a cultura. Exemplo disso foi o projeto Loucos pela Diversidade lançado em 2007, sendo considerado original por ser a primeira iniciativa regular de política cultural para pessoas com transtornos mentais, sem registros de iniciativa semelhante em outro país (AMARANTE, 2007).

E, em 2010, podemos destacar outro projeto mais amplo de interseção entre cultura e saúde, que buscou identificar, valorizar e estimular iniciativas culturais que mantenham interface com ações de promoção da saúde, de forma a reconhecer a saúde e a cultura como direitos que permitem qualidade de vida, e premiar experiências inovadoras que contribuam para o fortalecimento das ações integradas entre cultura e saúde. Nesse edital lançado pelo Ministério da Cultura, denominado “Cultura e Saúde”, a experiência relatada nesta pesquisa foi reconhecida, dando a oportunidade de visibilidade e fortalecimento para a continuidade do trabalho.

Possibilitar o tratamento da loucura numa interlocução direta com o campo da cultura significa dar ênfase àquilo que é da ordem do humano e do sensível, ressaltando que foi somente a partir da metade do século XX que o usuário foi considerado como um sujeito que possui necessidades, desejos, singularidades, bem como uma história e projetos de vida, para além da sua experiência com a loucura. Trata-se, agora, de uma questão de existência.

Há, ainda, muito o que se fazer quando se fala de reforma da saúde mental no Brasil, mas certamente todos os avanços na área foram movimentos que efetivamente conseguiram modificar a realidade das pessoas com transtornos mentais, através de mudanças de ordem política, social, econômica e cultural.

O panorama quanto ao tratamento dessas pessoas é mais amplo e diversificado, com práticas focadas no sujeito, na construção de sua autonomia, com estímulos à enunciação, sociabilidade e expressão criativa, todas agora voltadas para a promoção da saúde, uma perspectiva que demarca um divisor de águas sobre a compreensão da loucura e formas de lidar com sujeitos com algum transtorno psíquico.

Dentre as novas práticas realizadas nesse contexto, a arte e a cultura vão assumindo um lugar de destaque, mesmo que em sua maioria em formato de oficinas terapêuticas ou projetos pontuais inseridos em hospitais psiquiátricos e CAPS. Podem assim, demonstrar o potencial que a experiência criativa tem em acolher a diversidade, a diferença e o sofrimento mental, e transgredir nas suas múltiplas possibilidades de expressão e enunciação, explicitando aí o caráter libertário da arte.

Pouco mais de três décadas se passaram para que fosse possível uma reorientação na atenção psiquiátrica brasileira e nas políticas de saúde mental. Tempo curtíssimo para que a relação entre sociedade e usuários da saúde mental fosse desconstruída no que se refere ao imaginário sobre a loucura e as pessoas que se encontram em tratamento nos CAPS, que ainda implica medo, rejeição, atitudes estigmatizantes e discriminatórias.

Uma herança que perdura até hoje, mas que vem sendo superada, ainda que aos poucos e lentamente, ao abrir canais de comunicação e espaços de interlocução entre a sociedade e as pessoas com transtornos. E é aí que as iniciativas artísticas e culturais, mais uma vez, aparecem como estratégias de aproximar pessoas, mostrar o potencial criativo daqueles que habitualmente são considerados única e exclusivamente pelo

viés da doença e da incapacidade e introduzir na cultura a diferença que a loucura representa, abrindo debates sobre formas de convívio e produções estéticas assentadas na diversidade.

Possibilidades de encontro, de diálogo, invenção e transgressão é o que a arte nos aponta nesse contexto. Muitas experiências artísticas demarcaram e ainda demarcam caminhos no percurso da reforma concretizada em novas práticas no tratamento e acolhimento dos usuários do serviço da saúde mental. Um exemplo pioneiro no Brasil, como dissemos acima foi o trabalho realizado por Nise da Silveira, médica psiquiátrica. Com foco na arte, promoveu uma “revolução” no campo da clínica, que ultrapassou os muros dos hospitais psiquiátricos e se tornou uma referência para aqueles que até hoje se propõem a compreender e conviver com pessoas com transtornos mentais.

## APÊNDICE C - ARTE E SAÚDE MENTAL: EXPERIÊNCIAS TRANSFORMADORAS DE ENUNCIÇÃO

Quando pouco ou quase nada se falava em Reforma Psiquiátrica no Brasil, quando o eletrochoque e a lobotomia eram vistos como avanços na época para o tratamento com pessoas com transtornos mentais, Nise da Silveira rejeitou todos esses procedimentos e utilizou a livre expressão artística como ferramenta para humanizar o tratamento psiquiátrico no país e trazer outra perspectiva de qualidade de vida para as pessoas com transtornos mentais.

Contrária aos padrões de tratamento psiquiátrico, Nise transgrediu na relação médico-paciente, no fazer terapêutico e mostrou, ou melhor, comprovou através de seus estudos, ser possível trabalhar com o potencial dos usuários, tendo a arte como princípio para a expressão, reorganização da psique e autonomia dos sujeitos, contribuindo para a saúde desses sujeitos.

Baseada nos princípios da psicologia analítica de Jung (de quem teve apoio e orientação direta em suas pesquisas), seu trabalho possuía o devido rigor científico, assim como extrema sensibilidade, trazendo respostas onde antes só havia o silêncio e a violência. Sua experiência, iniciada em 1946, esteve pautada no ateliê de desenho e pintura que anos depois, em 1952, resultou no Museu de Imagens do Inconsciente<sup>49</sup> e, em 1956, a Casa das Palmeiras<sup>50</sup>.

Dotada de um sentimento humanitário, Nise da Silveira buscou novas formas de tratamento, demonstrando a força que a pintura, o desenho, a música, a poesia, o teatro e a dança tinham no processo de reconstrução do sujeito e a reabilitação social. Seu trabalho de integração entre arte e ciência pôde afirmar a possibilidade de se conseguir melhoras na saúde dos internos, através de atividades expressivas, criativas e livres, num ambiente acolhedor, que se diferenciava do espaço hospitalar.

O respeito às diferenças sempre foi sua regra básica. Ela compreendia que a arte possuía esse caráter, de acolher a diversidade, conectando os impulsos vitais de seus pacientes e permitindo novas formas de expressão desses sujeitos se colocarem no mundo, sendo as oficinas terapêuticas um espaço privilegiado para esses (re)posicionamentos discursivos e expressivos.

Desde o início de sua atuação como profissional da psiquiatria, Nise percebeu que o fazer artístico poderia ser a porta de entrada para tentar compreender o universo psíquico das pessoas que ela atendia, quando a argila, a madeira e as tintas transformavam-se em obra artística vivida e cheia de significados. A experiência se ampliaria mais tarde, possibilitando contato com personalidades do cenário artístico brasileiro, reverberando em exposições de arte dentro e fora do Brasil e dando a oportunidade para que alguns pacientes pudessem interagir com outros espaços e pessoas, que não exclusivamente do Hospital Psiquiátrico, como estavam acostumados.

---

<sup>49</sup> Fundado em 20 de maio, a partir dos materiais produzidos por seus pacientes no Centro Psiquiátrico do Engenho de Dentro.

<sup>50</sup> Fundado com o apoio de colegas e parceiros de trabalho de Nise da Silveira, a casa era destinada à reabilitação dos egressos de instituições psiquiátricas.

Essas exposições tinham o poder de interpelar seus visitantes, levando-os a perguntar: como loucos, relegados a uma vida restrita, internados em grandes asilos, podiam produzir trabalhos tão belos? Para Nise, havia uma resposta: porque o mundo psicótico possui insuspeitáveis riquezas. Porque, como sistema vivo, a psique tem um movimento próprio que se direciona para a cura e a saúde, movimento que é preciso acompanhar, no desenrolar de um processo terapêutico (LIMA, 2009, p. 145).

Com Nise da Silveira foi possível perceber que a atividade criativa poderia ser um canal de expressão da subjetividade e de comunicação para a pessoa com transtorno mental. Na relação com a atividade artística o sujeito com transtorno poderia experimentar um novo sentido de identidade e restabelecer conexões com sua vitalidade. Foi o que aconteceu com aqueles que passaram pelo ateliê de pintura e desenho, com pinturas e imagens cheias de símbolos e conteúdo, vistos por Nise como linguagem primitiva e por isso, muitas vezes comum a todos.

As imagens são produções do inconsciente, símbolos criados para dar conta, organizar, dizer de uma realidade ou experiência que não é somente pessoal. São também parte de um processo de autocura e autoprodução, pois símbolos, além de serem produzidos, produzem efeitos, criam o próprio criador. Nesse sentido, o efeito clínico das atividades artísticas estaria na própria ação de construir obras (LIMA, 2009, p. 158).

No percurso inaugurado por Nise da Silveira, a arte no campo da loucura pôde começar a ser compreendida como potência para o desenvolvimento pessoal, ou como é comumente denominado pela própria clínica, de desenvolvimento da subjetividade ratificando a sua contribuição no campo cultural e identitário, no qual a arte tenta mostrar as potencialidades do “fora”<sup>51</sup>.

---

<sup>51</sup> Conceito utilizado por Pelbart (2009), elaborado a partir dos pensamentos de Foucault, Deleuze e Blanchot, que pode significar o caos, a estranheza, aquilo que não é da ordem do humano, que é exterior ao homem, aquilo que é negado, que tentamos controlar e que tratamos em nossa sociedade sob a forma de loucura, sob a forma de arte ou, numa perspectiva clínica, sob a forma de doença.

**APÊNDICE D – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
ESCOLA DE TEATRO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS**

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa de mestrado intitulada: MEMÓRIAS EM JOGO: UMA EXPERIÊNCIA TEATRAL COM USUÁRIOS DO CAPS DE AMARGOSA, que tem como objetivo contribuir para a introdução de novas práticas no contexto da saúde mental.

A pesquisa está baseada numa experiência artística da qual você participou, realizada entre agosto de 2008 e dezembro de 2009, no Centro de Atendimento Psicossocial – CAPS, por meio de uma oficina de teatro. A pesquisa iniciada em 2011 tem duração de dois anos, com o término previsto para agosto de 2012.

Os dados coletados serão utilizados apenas na dissertação, em artigos/livros e eventos científicos. Sua participação é voluntária, isto é, a qualquer momento você pode desistir de colaborar e retirar seu consentimento da pesquisa. Sua recusa não trará nenhum prejuízo a sua relação com a pesquisadora ou com o CAPS. Garantimos o anonimato, de modo que seu nome ou características pessoais não sejam expostos.

Você não terá nenhum custo ou quaisquer compensações financeiras. Não haverá riscos de qualquer natureza relacionados a sua participação. O benefício relacionado à sua participação será contribuir com o conhecimento acadêmico e o fortalecimento de práticas artísticas no tratamento de usuários de CAPS.

Você receberá uma cópia deste documento onde constam o celular e o e-mail da mestranda e da professora que a orienta, podendo tirar suas dúvidas sobre o projeto de pesquisa e sua participação, agora ou a qualquer momento.

Você será convidado a participar de um encontro, com data a ser definida com a Secretaria Municipal de Saúde de Amargosa, no qual serão apresentados resultados da pesquisa. Desde já agradecemos!

Salvador, 28 de julho de 2012

---

Fernanda Glória França Colaço – RG: 6616.580-66/ SSP-BA

---

Tutor responsável pelo participante da Pesquisa - RG: \_\_\_\_\_

**CONTATOS:** Mestranda: Fernanda Glória França Colaço - cel: (71) 8720-7456; e-mail: [f\\_colaco@yahoo.com.br](mailto:f_colaco@yahoo.com.br); Orientadora: Denise Maria Barreto Coutinho - cel: (71) 8821-5491; e-mail: [denisecoutinho1@gmail.com](mailto:denisecoutinho1@gmail.com).