

MEMÓRIAS EM JOGO: Reflexões sobre um processo de criação teatral em caps

Memories in play:
reflections on a process of creation theatre in caps

Fernanda Colaço
Denise Coutinho
Universidade Federal da Bahia

Resumo: Este artigo apresenta algumas reflexões sobre um processo de criação teatral com usuários de saúde mental em um centro de atendimento psicossocial na Bahia. A partir da experiência apresentada foi possível considerar o trabalho como uma rica e criativa oportunidade para o diálogo entre os próprios usuários e entre esses e a comunidade na qual se inserem. O trabalho também aponta novas reflexões sobre arte e linguagem teatral na área da saúde mental.

Palavras-chave: Artes cênicas, Processo criativo, Saúde Mental.

Abstract: This article presents some reflections on the process of theatrical creation with users of mental health in a psychosocial care center in Bahia. From experience presented was possible to consider the work as a rich and creative opportunity for dialogue between the users themselves and between them and the community in which they operate. The work also points to new reflections on art and theatrical language in the area of mental health.

Keywords: Performing Arts, Creative Process, Mental Health

A pesquisa ora apresentada surgiu de uma experiência realizada no âmbito de uma instituição de saúde mental, um Centro de Atendimento Psicossocial – CAPS – em um município do interior da Bahia. Foi concebida a partir de uma oficina de teatro desenvolvida no contexto de uma Política Nacional de Promoção à Saúde¹ – PNPS. Com a oficina surgiu a necessidade de responder à questão de “como fazer” teatro com pessoas usuárias de um serviço público de saúde mental. Após a realização de um processo criativo de 17 meses, examinamos esta experiência de prática teatral, sob a forma de oficina, com o objetivo de contribuir para o desenvolvimento de novas atividades artísticas, no caso, práticas teatrais, no contexto da saúde mental.

A pouca produção acadêmica na interface 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 no interior de CAPS com pessoas diagnosticadas com transtornos mentais. Das pesquisas encontradas, verificamos investigações que abordam diretamente ou indiretamente o fazer teatral e suas implicações nos serviços, práticas e políticas de saúde mental. Nessas, o teatro é abordado como uma prática, con-

¹ 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.

figurada 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, mediante o desenvolvimento da subjetividade, autonomia e expressões artísticas. Em todas, as experiências teatrais se passaram inicialmente dentro de uma instituição clínica, CAPS, e posteriormente ampliaram seu campo de atuação, criando novos espaços de comunicação com a sociedade, com as apresentações teatrais em diferentes lugares de suas cidades.

Este trabalho partiu da hipótese de que, no âmbito da saúde mental, é possível considerar oficinas teatrais como possibilidades de devires de criação e expressão, produção de novas imagens de si e até mesmo novas posições subjetivas diante do que comumente chamamos de loucura.

Reflexões sobre o processo de criação

A prática teatral em foco neste artigo considerou os participantes como jogadores e narradores, capazes de contar suas histórias de vida, num gesto artesanal de comunicação, e, através do jogo teatral, desenvolver sua capacidade criativa e expressiva. O termo “jogador” delinea o sentido e a função do sujeito ator, baseado nos ensinamentos de Spolin (2005) sobre os jogos teatrais, no contexto da criação cênica. Já o termo “narrador”, tal como proposto por Ben-

jamin (1994), indica que todos somos capazes de narrar nossas experiências, transmitindo para os outros experiências significativas que nos marcaram.

A experiência teve início com o impacto de um “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, esse “primeiro olhar” ainda se surpreende com as pessoas que compõem o CAPS, os chamados usuários² do serviço e também seus funcionários. A riqueza de seus universos em saberes populares, histórias, músicas, danças e tradições nos surpreendeu. Essas pessoas estiveram na centralidade da proposta teatral, suas histórias de vida foram a matéria-prima do trabalho e, com isso, pudemos reconhecê-los como sujeitos que possuem história, memória e cultura.

A singularidade do novo contexto exigia uma atenção num outro patamar sensorial, temporal e metodológico: seria possível “despertar” aqueles 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

² O termo “usuário” foi introduzido pela legislação do SUS, no sentido de destacar o protagonismo do sujeito 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 do lugar social das pessoas em sofrimento psíquico, sendo hoje um termo criticado por manter uma relação do sujeito com o sistema de saúde.

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?

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 desta investigação, 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**.

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 nos sonhos, na imaginação, nas narrativas que construímos e reconstruímos, reconfigurando e mesmo produzindo realidades.

No percurso da oficina teatral, fomos construindo nossa trajetória de experiência artística, baseada numa rotina de trabalho coletivo, ajustando os ponteiros dos diferentes tempos de cada um (dimensão subjetiva, lógica) e do tempo de cada encontro da oficina (dimensão objetiva, cronológica). Desse modo, um fluxo de criação foi-se instaurando. 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 3 horas, a primeira etapa era fortemente marcada por um clima descontraído e agradável. A conversa com o grupo partia de como cada um/a estava 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”... reafirmando outras possibilidades, além daquela.

A segunda etapa, Música, Corpo e Brincadeiras, era desenvolvida com repertórios musicais, às vezes induzidos por nós 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, percebíamos 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, fomos descobrindo que a maioria do grupo sabia cantar um vasto repertório de sambas de roda e chulas, assim como demonstravam 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 corporal e vocal 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, conseguí-

amos estabelecer sintonia e presença, bem como disponibilidade energética capaz de extrapolar estados cotidianos de disposição corporal e comunicação, passando para um outro estado físico e mental, o que repercutia diretamente na etapa seguinte da oficina, o desenvolvimento de jogos e narrações.

A terceira etapa, Jogos de Improvisação e Narração, era considerada por nós a atividade principal, pois reunia, ao mesmo tempo, o caráter investigativo e operativo da oficina. Nessa etapa, 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 etc.).

Aos poucos, fomos percebendo que o processo criativo também acontecia de forma paradoxal, a partir de pequenos gestos e falas, em sua precariedade e inconsistência. O que parecia, à primeira vista, não ter significado, com mais atenção e uma “apuração do olhar”, era possível compreender que esses mesmos gestos e falas constituíam células de criação e poderiam significar o máximo da enunciação e da expressão de cada um e, às vezes, do coletivo.

Na quarta e última etapa da oficina – Roda de Avaliação/Escuta, nós nos dedicávamos aos comentários sobre as atividades e produções do dia. Ge-

ralmente o grupo expressava na roda 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 vivida da loucura, ratificando ou retificando imagens e discursos cristalizados e estigmatizados pelo senso comum. 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.

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 pertinentes na roda, de maneiras diferentes, foi um desafio constante e gradual, que aos poucos permitiu o fortalecimento e a confiança do grupo no processo criativo que íamos desenvolvendo.

Dessa forma, a experiência teatral narrada se desenvolveu num movimento constante de jogar-contar e contar-jogar. Nesse movimento de vai-e-vem, a

oficina visou construir cenas e narrativas provenientes das histórias de vida trazidas pelos sujeitos envolvidos naquela experiência, no CAPS de uma cidade de médio porte do interior da Bahia. 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 autoexpressão, necessárias para a vida e para o fazer teatral.

No movimento de jogar-contar e contar-jogar

O processo criativo apresentado e descrito, em síntese, estimulou a construção de cenas improvisadas e narrativas a partir dos seguintes passos: 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 por uma 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 citados acima.

A cada encontro com o grupo, a expectativa era de que fossem trabalhados enunciados, gestos, movimentos, estados físicos, opiniões, questionamentos acerca das próprias experimentações cênicas. Dessa forma, era possível, a cada encontro, verificar quais jogos fluí-

am 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. Como no jogo improvisado não existe uma troca verbal de informações entre os jogadores, mas sim uma comunhão, ninguém sabe o resultado de um jogo até que se jogue, na duplicidade de sentidos que o termo evoca. 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 inibições no desenvolvimento da cena.

Os momentos estruturais da construção de cenas improvisadas e das narrativas apareciam em quase todas as etapas da oficina, 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.

As histórias dos nomes foram o nosso primeiro exercício, na jornada de produzir percepções sobre trajetórias de vida. Os nomes pelos quais as pessoas são registradas, mas também aqueles pelos quais são chamadas imprimem um sen-

tido para si mesmo e para o outro e são importantes significantes, como uma energia singular de cada um. Era fundamental, portanto, começarmos por seus nomes próprios; dessa forma, era possível (de)nominar aqueles que estavam na oficina e revelar, para si e para todos, aspectos subjetivos peculiares de seus nomes, sobrenomes e de como gostavam de ser chamados, os apelidos.

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 significativamente por pequenos gestos e olhares. Fosse qual fosse a forma de expressão, aquele que aceitava participar do exercício queria comunicar algo e tornar o encontro com o outro possível; era um esforço tanto de quem queria narrar como de quem se propunha a ouvir.

Os jogos tradicionais foram 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 e envolvente. 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, em segundo lugar, pelo caráter de *mimesis* que a atividade propiciava.

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/espço).

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.

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, 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. Uma participante, que era muda, dispunha-se a narrar fatos, gesticulando freneticamente com as mãos, e fazendo tentativas de sons com 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, preferências, limites, 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, 2009, p. 79). Essa era a tônica dos exercícios: poder ouvir e contar histórias de cada um, com diferentes vocabulários, sotaques, maneirismos na fala que revelavam origens, costumes e singularidades.

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 menos esperávamos, 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, trazia 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).

Com um vasto material armazenado sobre aqueles sujeitos e sobre histórias de vida, algumas poesias foram elaboradas e, com elas, construímos momentos de montagem do roteiro, os ensaios e, finalmente, a apresentação para a comunidade local. 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 desejos e sonhos, experimentando e mostrando alguns projetos de vida, expectativas de continuidade de uma vida simples e saudável.

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 e alimentar outras perspectivas que se constituem a partir de memórias, assentadas no campo criativo, cultural e social.

Outros Caminhos de Pesquisa

Por meio do processo criativo baseado em memórias, foi possível perceber que fica o que significa, ou seja, é possível fazer reconstruções significativas sobre

o que passou e sobre o que permanece/ persiste como herança, com suas marcas e expressões, ou como possibilidade de invenção de nós mesmos. O fazer teatral, como experimentação artística, possibilitou ao grupo e a cada um dos “jogadores” vivenciar o potencial transformador da arte, 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. Do mesmo modo, poder mostrar-se, dar visibilidade às suas expressões, e, finalmente, deflagrar no próprio grupo e na comunidade daquela cidade novas imagens sobre si, propiciou a construção de novas relações e perspectivas de vida para aqueles sujeitos usuários do CAPS, na medida em que aspectos relevantes para a ampliação da autonomia, fortalecimento da autoestima, criatividade e expressão desses sujeitos foi reorganizada a partir do êxito dessa experiência pessoal e institucional.

A experiência da oficina teatral, objeto deste trabalho, percorreu vários caminhos que, por vezes, mostraram-se limitados e equivocados, sempre numa condição desafiadora em relação aos preconceitos arraigados que temos sem sequer nos darmos conta ou em função de papéis que internalizamos como se fossem fixos e estáveis.

Como cita Lima (2009) 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 irredutíveis 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. (2009, p. 227)

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.

Com a reforma psiquiátrica, 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) discorre sobre a arte, a clínica psiquiátrica e a loucura como territórios em mutação, nos quais cada campo pôde estabelecer, desde as primeiras décadas do século XX³ no Brasil, diálogos com vistas a ampliar a compreensão e a capacidade de atuação sobre as áreas de conhecimento. Integrados, podem traçar novos devires para o trabalho criativo com pessoas diagnosticadas com transtornos mentais, ao ultrapassar as barreiras diagnósticas estigmatizantes e encarar esses sujeitos como criadores, com sua vulnerabilidade, precariedade e potência.

Baseada no enunciado de Celso Favaretto (2000 apud LIMA, 2009), sobre o deslocamento contemporâneo da arte,

³ 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, apresenta uma trajetória do contexto cultural local, destacando desde Machado de Assis (e a questão da loucura em suas obras literárias), passando por Qorpo Santo (e a sua produção escrita avançada demais para seu tempo, tendo sucumbido 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, símbolo máximo do trabalho com pacientes internados e tratados pela arte.

que não consiste somente 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 arte a uma terapia, nem transformar a terapia em arte.

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 afirmação desses sujeitos.

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 comunidade. O encontro com o outro pode ser produzido em diversos níveis de conexões, seja entre o próprio grupo, seja com uma coletividade local, seja com qualquer outro que se constitua como interlocutor, atrelando um posicionamento cultural, artístico, ético e político.

A contribuição do teatro nesta experiência foi percebida como uma oportunidade de valorizar a expressão da singularidade e das diferenças narradas e vividas por esses sujeitos. Com base em suas realidades, a oficina pôde mostrar tudo o que já fizeram de significativo e tanto do que são capazes de fazer. Trouxe uma nova perspectiva para os sujeitos, na medida em que o teatro ajuda a desconstruir a imagem que a sociedade ainda tem sobre a loucura, empobrecida pelo isolamento e silenciamento que, via de regra, acarreta.

Finalmente, ao fazer o levantamento das produções acadêmicas realizadas nos programas de pós-graduação no Brasil sobre processos criativos com pessoas diagnosticadas com transtornos mentais, percebemos 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 e reflexões de experiências teatrais sistematizadas em âmbito acadêmico e suas contribuições diretas para aqueles que estão em tratamento psíquico, configurando novas práticas de serviço de Saúde, no caso, um CAPS, bem como pistas para novas políticas públicas em saúde.

Desta forma, algumas questões são levantadas.

No âmbito das práticas teatrais, podemos nos perguntar: Quais os princípios metodológicos mais utilizados nos processos criativos teatrais e por quê? Quais as estéticas resultantes dessas experiências e seus significados? Quais as possibilidades de ampliação do universo cultural e circulação social promovidos para os usuários do serviço de saúde mental? Qual o perfil dos profissionais que desenvolvem experiências de teatro em CAPS, através de oficinas? No âmbito da prática na saúde mental: Que tipo de resultados e impactos ficam para a instituição (CAPS) como um exemplo de prática artística a médio e longo prazo na missão e/ou plano terapêutico da instituição, uma vez que as oficinas teatrais são, em sua maioria, projetos/atividades pontuais, devido à falta de uma política de saúde que assegure um profissional de artes na equipe multidisciplinar dos serviços de atendimento em saúde mental.

No âmbito acadêmico: Que áreas de conhecimento produzem investigações

acadêmicas abordando processos criativos com teatro no campo da saúde mental? Com que resultados?

A partir da experiência apresentada foi possível considerar o trabalho criativo com usuários da saúde mental, por meio de oficinas de arte, uma rica e criativa oportunidade para o diálogo entre os próprios usuários e entre esses e a comunidade na qual se inserem, mesmo estando, na maioria das vezes, dela excluídos.

Recebido em 30/11/2016

Aceito em 27/01/2017

Referências

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

BENJAMIN, W. *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, J. L. *Notas sobre a experiência e o saber de experiência*. Trad. João Wanderley Geraldi. *Revista Brasileira de Educação*, v. 19, 2002, p. 20-28.

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

LIMA, E. A. *Arte, Clínica e Loucura*. São Paulo: Summus: FAPESP, 2009.

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

VARGENS, M. 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

