

10 PERSONIFICAÇÃO NO BRINCAR DAS CRIANÇAS (1929)

Nota Explicativa da Comissão Editorial Inglesa

O objetivo de Melanie Klein é mostrar que os personagens ou personificações nos jogos das crianças se originam de imagos internas através da cisão e da projeção. Ao longo deste artigo, ela mostra que a cisão e a projeção também são uma defesa contra a ansiedade. No ano seguinte, em "A importância da formação de símbolos no desenvolvimento do ego", examina particularmente essa importante defesa. No presente artigo, também há uma nova descrição da transferência como a cisão e a projeção de figuras internas para o analista.

Desde 1926, Melanie Klein via o superego como uma estrutura em constante modificação. Aqui ela apresenta pela primeira vez uma descrição de seus estágios sucessivos; este breve relato, porém, é uma reunião de idéias diversas e foi só em 1935, com a teoria da posição depressiva, que Melanie Klein passou a ter uma visão mais clara da transformação psíquica. Também sugere no presente artigo que a ansiedade mais intensa é oriunda dos primeiros estágios do superego e que a psicose se encontra em ascendência nesse superego primitivo — um complemento à descoberta de que o superego primitivo domina a mente do criminoso, apresentada em "Tendências criminosas em crianças normais" (1927).

10 PERSONIFICAÇÃO NO BRINCAR DAS CRIANÇAS (1929)

NUM ARTIGO ANTERIOR, "Princípios psicológicos da análise de crianças pequenas" (1926), apresentei alguns mecanismos que durante a análise de crianças descobri serem fundamentais na sua brincadeira. Observei que o conteúdo específico do jogo, que se repete diversas vezes sob as formas mais variadas, é idêntico ao núcleo das fantasias masturbatórias e que uma das funções principais da brincadeira da criança é oferecer descarga para essas fantasias. Além disso, examinei a grande analogia existente entre os meios de representação utilizados na brincadeira e nos sonhos, assim como a importância da realização de desejos nas duas formas de atividade mental. Também chamei atenção para um dos principais mecanismos dos jogos em que a criança inventa "personagens" diferentes e distribui seus papéis. Meu objetivo nesse trabalho é examinar esse mecanismo em maiores detalhes, além de ilustrar com exemplos de vários tipos de doença a relação existente entre os "personagens" ou personificações criadas pela criança durante esses jogos e o elemento da realização de desejos.

Minha experiência até agora mostra que as crianças esquizofrênicas são incapazes de brincar no verdadeiro sentido da palavra. Elas executam apenas certas ações monótonas e é muito difícil penetrar no Ics através delas. Quando conseguimos fazer isso, descobrimos que a realização de desejos associada a essas ações é principalmente a negação da realidade e a inibição da fantasia. Nesses casos extremos, não ocorre a personificação.

No caso da minha pequena paciente, Erna, que tinha seis anos de idade quando iniciamos o tratamento, uma grave neurose obsessiva ocultava a paranóia que só foi revelada depois de algum tempo de análise. Nas suas brincadeiras, Erna muitas vezes me fazia desempenhar o papel de criança, enquanto ela era a mãe ou a professora. Eu tinha, então, que passar pelas torturas e humilhações mais fantásticas. Se alguém me tratava bem nesse jogo, geralmente logo se descobria que sua bondade era apenas simulada. Os traços paranóicos se manifestavam no fato de que eu era constantemente espionada, as pessoas adivinhavam meus pensamentos, e o pai ou professor se aliavam à mãe contra mim — na verdade, eu vivia cercada de perseguidores. Eu mesma, no papel da criança, era constantemente obrigada a espionar e atormentar os outros. A própria Erna muitas vezes desempenhava o papel da criança. Nesse caso, o jogo geralmente terminava com a menina conseguindo fugir de seus perseguidores (nessas ocasiões, a "criança" era boa), ficando rica e poderosa, transformando-se numa rainha e realizando uma vingança cruel contra aqueles que a atormenta-

vam. Depois de o seu sadismo se dissipar nessas fantasias, aparentemente sem ser contido por nenhum tipo de inibição (isso tudo só aconteceu depois de já termos feito uma boa quantidade de análise), a reação se instalava sob a forma de profunda depressão, ansiedade e exaustão física. Sua brincadeira então refletia a incapacidade de suportar essa opressão enorme, que se manifestava numa série de sintomas graves. Todos os personagens que participavam das fantasias dessa criança podiam se encaixar na mesma fórmula: havia dois papéis principais, o do superego perseguidor e o do id ou ego, dependendo da ocasião, que era ameaçado, mas nem por isso era menos cruel.

Nesses jogos, a realização de desejos encontrava-se principalmente na tentativa de Erna de se identificar com o lado mais forte, para dominar assim o seu medo de perseguição. Pressionado, o ego tentava influenciar ou enganar o superego, a fim de impedir que este sobrepujasse o id, como ameaçava fazer. O ego procurava aliciar o id extremamente sádico da menina e colocá-lo a serviço do superego, fazendo com que os dois se combinassem na luta contra um inimigo comum. Isso exigia amplo uso de mecanismos de projeção e deslocamento. Quando Erna desempenhava o papel da mãe cruel, a criança malcomportada era o inimigo; quando ela própria era a criança perseguida, mas que logo se tornava poderosa, o inimigo era representado pelos pais malvados. Em cada caso havia um motivo, que o ego pocurava tornar plausível ao superego, para se deixar levar por um sadismo irrefreado. De acordo com esse "contrato", o superego deveria agir contra o inimigo como se estivesse lutando contra o id. No entanto, o id continuaya a buscar em segredo sua gratificação predominantemente sádica, voltada para os objetos primários. A satisfação narcisista obtida pelo ego ao derrotar inimigos internos e externos também ajudava a apaziguar o superego e conseguia reduzir consideravelmente a ansiedade. Esse pacto entre as duas forças pode ser relativamente bem-sucedido em casos menos extremos: ele pode passar desapercebido pelo mundo externo e não provocar o surgimento de nenhuma doença. Mas no caso de Erna, ele entrava em colapso por causa do sadismo excessivo do id e do superego. Como consequência, o ego se aliava ao superego e tentava punir o id para obter uma certa gratificação, mas isso também redundava em fracasso. Era comum ocorrerem reações de profunda ansiedade e remorsos, mostrando que a realização desses desejos contraditórios não podia ser mantida por muito tempo.

O próximo exemplo mostra como dificuldades semelhantes às de Erna foram trabalhadas de forma diferente em certos aspectos.

George, que na época tinha seis anos de idade, apresentou para mim durante meses a fio uma série de fantasias em que ele, no papel do poderoso líder de um

¹ Espero publicar em breve um livro onde será apresentado um relato mais detalhado desse caso.

bando de caçadores ferozes e animais selvagens, lutava, vencia e mandava matar cruelmente seus inimigos, que também possuíam feras para ajudá-los. Depois disso, os animais eram devorados. A batalha nunca chegava ao fim, pois sempre surgiam novos inimigos. Pepois de um período considerável de análise, descobri nessa criança não só traços neuróticos, mas outros claramente paranóicos. George sempre se sentira conscientemente cercado e ameaçado (por mágicos, bruxas e soldados), mas ao contrário de Erna, procurava se defender com a ajuda de figuras que o ajudavam e que, na verdade, também eram criaturas absolutamente fantásticas.

A realização de desejos na sua fantasia era até certo ponto semelhante àquela que encontramos na brincadeira de Erna. No caso de George, o ego também tentava evitar a ansiedade aliando-se ao lado mais forte em fantasias onde se tornava poderoso. Além disso, George também tentava transformar o inimigo num inimigo "mau", a fim de apaziguar o superego. No caso desse menino, porém, o sadismo não era um fator tão preponderante como no de Erna; por isso, o sadismo primário por trás de sua ansiedade não se ocultava de forma tão engenhosa. Seu ego se identificava mais facilmente com o id e estava menos disposto a se submeter ao superego. A ansiedade era evitada através de uma perceptível exclusão da realidade. A realização de desejos obviamente prevalecia ao reconhecimento da realidade — tendência que é um dos critérios de Freud para definir a psicose. O fato de surgirem figuras auxiliadoras na fantasia de George distinguia seu tipo de personificação daquela presente na brincadeira de Erna. Três papéis principais eram representados em seus jogos: o do id e os do superego em seu aspecto persecutório ou auxiliador.

A brincadeira de uma criança que sofre de severa neurose obsessiva pode ser exemplificada pelo jogo da minha pequena paciente, Rita, de dois anos e três quartos. Depois de um cerimonial que tinha óbvio caráter obsessivo, a boneca da menina era posta na cama e um elefante colocado ao seu lado. A idéia era que o elefante impedisse a "criança" de se levantar; caso contrário, esta entraria escondida no quarto dos pais e lhes faria mal, ou então roubaria alguma coisa deles. O elefante (uma imago do pai) devia representar o papel da figura que impede. Na mente de Rita, o pai, através da introjeção, desempenhava o papel de "impedidor" a partir do momento em que, entre um ano e um quarto e os dois anos de idade, ela quisera usurpar o lugar da mãe junto a ele e roubar o bebê que esta estava esperando, além de ferir e castrar ambos os genitores. As reações

¹ Como tantas outras crianças, George mantinha o conteúdo de sua ansiedade escondido daqueles à sua volta. Mesmo assim, as marcas dessa ansiedade eram muito claras no menino.

² Ao longo de seu desenvolvimento, George foi se distanciando cada vez mais da realidade. Ele estava completamente emaranhado nas suas fantasias.

de raiva e ansiedade que ocorriam quando a "criança" era punida nesses jogos mostravam que, na sua mente, Rita desempenhava os dois papéis: o das autoridades que infligiam a punição e o da criança que a recebia.

A única realização de desejos aparente nesse jogo era o fato de o elefante conseguir impedir durante algum tempo que a "criança" se levantasse. Havia apenas dois "personagens" principais: o da boneca, que simbolizava o id, e o do elefante impedidor, que representava o superego. A realização de desejos consistia na derrota do id pelo superego. Essa realização de desejos e a divisão da ação entre dois "personagens" são interdependentes, pois o jogo representa a luta entre o superego e o id, que nas neuroses graves praticamente domina os processos mentais. Nos jogos de Erna também encontramos as mesmas personificações, que consistiam na influência de um superego dominador e na ausência de qualquer imago auxiliadora. Mas enquanto na brincadeira de Erna a realização de desejos se encontrava no pacto com o superego, e na de George principalmente na revolta do id contra o superego (através do distanciamento da realidade), no caso de Rita ela envolvia a derrota do id pelo superego. Essa precária supremacia do superego só foi possível porque algum trabalho analítico já tinha sido realizado. O rigor excessivo do superego de início impedia toda fantasia. Foi só quando o superego se tornou menos severo que Rita começou a desenvolver jogos de fantasia do tipo descrito acima. Em comparação ao estágio anterior, em que a brincadeira estava completamente inibida, isso sem dúvida era um progresso, pois agora o superego não se limitava a fazer ameaças de forma aterrorizante e sem sentido; ao invés disso, tentava impedir as ações proibidas através de ameaças. O fracasso da relação entre o superego e o id deu lugar àquela supressão forçada da pulsão que consome toda a energia do indivíduo e que é típica de severa neurose obsessiva no adulto. 1

Vejamos agora um jogo que surgiu numa fase menos aguda da neurose obsessiva. Num estágio mais avançado da análise de Rita (a menina acabara de completar três anos), um "jogo de viagem", que durara praticamente todo o tratamento, passou a ter a seguinte forma. Rita e seu ursinho de brinquedo (que na época representava o pênis) viajavam de trem para visitar uma boa mulher que os receberia e lhes daria presentes. No início dessa etapa da análise, esse final feliz geralmente não chegava a ser atingido. Rita queria dirigir o trem sozinha e se livrar do condutor. Este, contudo, recusava-se a ir embora, ou então voltava para ameaçar a menina. Às vezes, era uma mulher malvada que impedia

Rita sofria de uma neurose obsessiva pouco comum na sua idade. Ela se caracterizava por um complicado cerimonial na hora da criança dormir, além de outros graves sintomas obsessivos. Minha experiência mostra que quando a criança pequena sofre de uma doença com as mesmas características da neurose obsessiva nos adultos, a situação é muito grave. Por outro lado, traços obsessivos isolados no quadro geral da neurose em crianças são, creio, um fenômeno comum.

a viagem, ou que os aguardava quando chegavam ao seu destino, ao invés da mulher boa. A diferença entre a realização de desejos nesse jogo (ainda muito conturbada) e nos exemplos citados acima é óbvia. Nesse jogo, a gratificação libidinal é positiva e o sadismo não desempenha um papel tão importante quanto nos exemplos anteriores. Os "personagens", como no caso de George, estavam divididos em três papéis principais: o do ego ou id, o da figura que ajuda e o da figura que ameaça ou frustra.

As figuras auxiliadoras criadas dessa maneira geralmente são extremamente fantásticas, como mostra o exemplo de George. Na análise de um menino de quatro anos e meio, apareceu uma "mamãe fada" que vinha à noite e trazia coisas boas para comer, que ela compartilhava com o menino. A comida representava o pênis do pai, que ela tinha roubado em segredo. Em outra análise, a mamãe fada curava com uma varinha de condão todas as feridas que os pais cruéis infligiam ao menino; depois, os dois matavam os pais desalmados de alguma forma terrível.

Cheguei à conclusão de que a presença dessas imagos, com características fantásticas boas e más, é um mecanismo geral não só nas crianças, mas também nos adultos. Essas figuras representam estágios intermediários entre o superego terrivelmente ameaçador, completamente dissociado da realidade, e as identificações que se aproximam mais do real. Essas figuras intermediárias, cuja evolução gradual até chegar aos auxiliares maternos e paternos (mais próximos da realidade) pode ser constantemente observada na análise do brincar, parecem-me muito importantes para entendermos a formação do superego. Minha experiência mostra que na origem do conflito edipiano e no início de sua formação, o superego tem caráter tirânico, montado sobre o padrão dos estágios pré-genitais, que então se encontram em ascendência. A influência da organização genital já começa a se fazer sentir, mas de início ela mal pode ser percebida. A evolução posterior do superego em direção à genitalidade depende, em última instância, de qual é a fixação oral predominante: a de sugar ou a de morder. A primazia da fase genital em relação à sexualidade e ao superego exige uma fixação forte o suficiente no estágio oral de sugar. Quanto mais o desenvolvimento do superego e o desenvolvimento libidinal avançam em direção ao nível genital, deixando para trás os níveis pré-genitais, mais as identificações fantásticas e realizadoras de desejos (cuja fonte é a imagem de uma mãe que oferece gratificação oral)² se aproximam dos pais reais.

¹ Temos exemplo disso na crença fantástica em um Deus que ajudaria a perpretar todo tipo de atrocidade a fim de destruir o inimigo e seu país (como tivemos a oportunidade de constatar na última guerra).

² Em dois artigos anteriores, cheguei à conclusão de que em ambos os sexos o abandono da mãe como objeto amoroso oral resulta das frustrações orais que ela impõe. Além disso, a mãe

As imagos adotadas nessa fase inicial do desenvolvimento do ego carregam a marca dos impulsos pulsionais pré-genitais, apesar de estarem calcadas nos objetos edipianos reais. Esses níveis mais iniciais são responsáveis pelas imagos fantásticas que devoram, cortam em pedaços e dominam. Nelas podemos perceber uma mistura dos vários impulsos pré-genitais em ação. Com a evolução da libido, essas imagos são introjetadas sob a influência dos pontos de fixação libidinal. No entanto, o superego como um todo é composto das várias identificações adotadas nos diversos níveis de desenvolvimento, cuja estampa ele ainda carrega. Quando se instala o período de latência, o desenvolvimento do superego e da libido chega ao fim. 1 Já durante seu processo de construção, o ego emprega sua tendência para a síntese ao tentar formar um todo a partir dessas diversas identificações. Quanto mais extremas e contrastantes forem as imagos, maior será o fracasso dessa síntese e mais difícil será mantê-la. A influência excessiva exercida por esses tipos extremos de imago, a grande necessidade de figuras bondosas em oposição às ameaçadoras, a rapidez com que os aliados se transformam em inimigos (que também é o motivo pelo qual a realização de desejos através da brincadeira muitas vezes entra em colapso) - tudo isso indica que o processo de síntese das identificações fracassou. Esse fracasso se manifesta através da ambivalência, da tendência de ansiedade, da falta de estabilidade ou da rapidez com que esta é derrubada e da relação deficiente com a realidade que é típica das crianças neuróticas.² A necessidade de síntese do superego surge da dificuldade do indivíduo para chegar a um acordo com um superego composto de imagos de naturezas tão contraditórias.3 Quando o período de latência se instala e as exigências da realidade aumentam, o ego faz esforço ainda maior para realizar a síntese do superego, a fim de finalmente atingir um equilíbrio entre o superego, o id e a realidade.

Cheguei à conclusão de que essa cisão do superego entre as identificações primárias introjetadas em diferentes estágios do desenvolvimento é um mecanis-

frustradora permanece na vida mental da criança como a mãe que é temida. Gostaria de me referir aqui a Radó (1928), que também vê nesse ponto a origem da cisão da imago da mãe numa mãe boa e outra má, tomando isso como base para suas opiniões sobre a gênese da melancolia.

Ao fazer um resumo das minhas contribuições ao problema da formação do superego, Fenichel (1928, p.596) se engana ao supor que, na minha opinião, o desenvolvimento do superego termina no segundo ou terceiro ano de vida. Nos meus trabalhos, sempre afirmei que a formação do superego e o desenvolvimento da libido terminam ao mesmo tempo.

² À medida que análise avança, a influência das figuras ameaçadoras se torna mais fraca e as figuras de realização de desejos aparecem com mais força e de forma mais duradoura na brincadeira; ao mesmo tempo, há um aumento proporcional do desejo de brincar e da satisfação no final dos jogos. Há uma redução do pessimismo e um crescimento do otimismo.

A criança muitas vezes possui um amplo leque de figuras paternas e maternas, que vai desde as aterrorizantes "Mamãe-gigante" e "Mamãe-que-esmaga", até a generosa "Mamãe-fada". Também já me deparei com uma "Mamãe-média" e uma "Mamãe-três-quartos", que representavam um meio-termo entre os exemplos mais extremos.

mo semelhante à projeção, à qual está intimamente ligado. Creio que esses mecanismos (cisão e projeção) são um fator básico da tendência de personificação no jogo. Através deles, a síntese do superego, que só pode ser sustentada com certo esforço, pode ser temporariamente abandonada e, além disso, a tensão causada pela tentativa de manter uma trégua entre o superego como um todo e o id se reduz. Assim, o conflito intrapsíquico se torna menos violento e pode ser deslocado para o mundo externo. O prazer assim obtido fica ainda maior quando o ego descobre que esse deslocamento para o mundo externo oferece várias provas reais de que os processos psíquicos, com seus investimentos de ansiedade e culpa, podem ter uma solução favorável e a ansiedade pode sofrer uma grande redução.

Já observei que a atitude da criança em relação à realidade se revela através da brincadeira. Gostaria agora de esclarecer como a atitude diante da realidade está relacionada aos fatores de realização de desejos e personificação que empregamos até aqui como critério para avaliar a situação mental.

Na análise de Erna, durante muito tempo foi impossível estabelecer qualquer relação com a realidade. Não parecia haver nenhuma ponte que cobrisse o abismo entre a mãe carinhosa e bondosa da vida real, e as perseguições e humilhações monstruosas que "ela" infligia à criança na brincadeira. Entretanto, quando a análise chegou ao ponto em que os traços paranóicos se tornaram mais proeminentes, começou a surgir um número crescente de detalhes que refletiam a mãe real de forma grotescamente distorcida. Ao mesmo tempo, foi possível revelar a atitude da criança diante da realidade, que obviamente tinha sofrido grande distorção. Dotada de aguçada capacidade de observação, Erna captava em detalhes as ações e os motivos de todos à sua volta, mas encaixava tudo isso de forma irreal no sistema em que era perseguida e espionada. Por exemplo, acreditava que a relação sexual entre os pais (que para ela acontecia sempre que estes ficavam sozinhos) assim como todos os sinais de sua afeição íntima serviam principalmente para satisfazer o desejo da mãe de provocar ciúmes na menina. Ela via os mesmos motivos por trás de todos os prazeres da mãe e, de fato, da satisfação de todas as pessoas à sua volta, principalmente no caso das mulheres. Elas usavam roupas bonitas só para humilhá-la, e assim por diante. No entanto, sabia que havia algo de estranho nessas idéias e tinha muito cuidado para mantê-las escondidas.

Na brincadeira de George, como já observei, havia grande isolamento da realidade. As brincadeiras de Rita também quase não mostravam nenhuma relação com a realidade na primeira fase da análise, quando as imagos ameaçadoras e punitivas estavam em ascendência. Vejamos agora como essa relação se apresentava na segunda parte da análise. Ela pode ser considerada típica de crianças neuróticas, até mesmo mais velhas do que Rita. Na brincadeira desse período, ao contrário da atitude da criança paranóica, surgia a tendência de

reconhecer a realidade apenas na medida em que ela se relacionava às frustrações que a menina sofrera, mas nunca fora capaz de superar.

Podemos comparar esse fato ao grande afastamento da realidade revelado na brincadeira de George. Isso lhe dava grande liberdade em suas fantasias, que se viam livres do sentimento de culpa justamente por estarem tão distantes da realidade. Durante a análise desse menino, cada passo em direção a uma melhor adaptação à realidade envolvia a liberação de grandes quantidades de ansiedade e a repressão mais profunda das fantasias. Sempre havia grande avanço na análise quando essa repressão era cancelada e as fantasias ficavam liberadas, além de se aproximarem mais da realidade.

Nas crianças neuróticas há um "meio-termo": apenas pequena parte da realidade é reconhecida; o resto é negado. Ao mesmo tempo, há uma grande repressão das fantasias masturbatórias, que são inibidas pelo sentimento de culpa. O resultado é a inibição da brincadeira e do aprendizado, muito comum nas crianças neuróticas. O sintoma obsessivo em que se refugiam (de início, na brincadeira) reflete o acordo entre a forte inibição da fantasia e a relação deficiente com a realidade, permitindo apenas formas mais limitadas de gratificação.

A brincadeira da criança normal apresenta um equilíbrio melhor entre a fantasia e a realidade.

Agora farei um resumo das diversas atitudes diante da realidade reveladas na brincadeira de crianças que sofriam de vários tipos de doenças. Na parafrenia há a mais completa repressão da fantasia e afastamento da realidade. Nas crianças paranóicas, a relação com a realidade está subordinada ao funcionamento ativo da fantasia, sendo que o equilíbrio entre as duas pende mais para o lado da *irrealidade*. As experiências que as crianças neuróticas representam através da brincadeira são tingidas de forma obsessiva pela necessidade de punição e o medo de um final infeliz. As crianças normais, porém, têm melhor domínio da realidade. Sua brincadeira mostra que elas são mais capazes de influenciar a realidade e viver dentro dela em conformidade com suas fantasias. No entanto, mesmo quando não há a possibilidade de alterar a situação em que se encontram, conseguem suportá-la melhor, pois a fantasia mais livre lhes oferece refúgio para onde fugir. Além disso, a descarga das fantasias masturbatórias através de recursos ego-sintônicos (como a brincadeira e outras sublimações) lhes oferece maiores oportunidades de gratificação.

Avanços desse tipo sempre vinham acompanhados de aumento considerável da capacidade de sublimação. As fantasias, livres do sentimento de culpa, podiam ser sublimadas de forma mais adequada à realidade. No que diz respeito à capacidade de sublimação, posso afirmar que a análise de crianças apresenta resultados bem mais satisfatórios do que a de adultos. Mesmo no caso de crianças bem pequenas, podemos ver que surgem novas sublimações quando o sentimento de culpa é afastado e aquelas que já existiam são reforçadas.

Façamos agora uma revisão da relação entre a atitude diante da realidade e os processos de personificação e realização de desejos. Na brincadeira da criança normal, esses processos demonstram a influência mais forte e duradoura das identificações criadas no nível genital. À medida que as imagos se aproximam dos objetos reais, uma boa relação com a realidade (típica das pessoas normais) se torna mais acentuada. As doenças (a psicose e a neurose obsessiva grave) que se caracterizam por uma relação deficiente ou deslocada com a realidade também são aquelas onde a realização de desejos é negativa e tipos extremamentes cruéis são personificados na brincadeira. Tentei demonstrar a partir daí que nesses casos predomina um superego que ainda se encontra nas fases iniciais de sua formação, e cheguei à seguinte conclusão: a ascendência de um superego aterrador, introjetado nos primeiros estágios de desenvolvimento do ego, é um dos fatores básicos do distúrbio psicótico.

Nesse artigo, examinei em detalhes a importante função desempenhada pelo mecanismo de personificação na brincadeira das crianças. Falta agora indicar o significado desse mecanismo na vida mental do adulto. Cheguei à conclusão de que ele está por trás de um fenômeno de importância universal, essencial para o trabalho analítico tanto com crianças quanto com adultos: a transferência. Se a fantasia da criança for livre o bastante, ela atribuirá ao analista os papéis mais variados e contraditórios durante a análise do brincar. Ela pode, por exemplo, fazer com que eu assuma o papel do id, pois através dessa forma projetada suas fantasias encontram um escape sem causar muita ansiedade. Assim, o menino Gerald, para quem eu representava a "mamãe-fada" que lhe trazia o pênis do pai, fazia-me desempenhar várias vezes o papel de um menino que entrava à noite na jaula de uma leoa, atacava-a, roubava seus filhotes e depois os matava e comia. O próprio menino era a leoa que me descobria e me matava da forma mais cruel. Os papéis se alternavam de acordo com a situação analítica e a quantidade de ansiedade latente. Num período posterior, por exemplo, o próprio menino assumia o papel do patife que entrava na jaula do leão, e me obrigava a ser a leoa cruel. Nesse caso, porém, os leões logo eram substituídos por uma mamãe-fada cujo papel eu também tinha que desempenhar. Nessa época, o próprio menino já conseguia representar o id (o que indicava um avanço na sua relação com a realidade), pois sua ansiedade tinha diminuído até certo ponto, como se pode ver pelo surgimento da mamãe-fada.

Podemos ver, então, que a redução do conflito ou seu deslocamento para o mundo externo através dos mecanismos de cisão e projeção é um dos principais incentivos para a transferência e uma das forças motrizes do trabalho analítico. Além disso, uma maior atividade da fantasia e uma capacidade de personificação mais abundante e positiva são o pré-requisito para uma maior capacidade de transferência. É verdade que o paranóico possui uma vida de fantasia muito rica,

mas o fato de as identificações cruéis, que inspiram ansiedade, predominarem na estrutura de seu superego faz com que ele invente tipos predominantemente negativos e reduzíveis apenas às figuras rígidas de perseguidor e perseguido. No caso da esquizofrenia, na minha opinião, a capacidade de personificação e transferência fracassa, entre outros motivos, por causa do funcionamento deficiente do mecanismo de projeção. Isso interfere com a capacidade de estabelecer ou manter uma relação com a realidade e o mundo externo.

Partindo da conclusão de que a transferência está baseada no mecanismo da representação de personagem, tive certa indicação a respeito da técnica a ser empregada. Já mencionei a velocidade com que o "inimigo" se transforma em "colaborador", a mãe "má" em "boa". Nos jogos que envolvem a personificação, essa mudança pode ser regularmente observada logo depois da liberação de grandes quantidades de ansiedade como conseqüência da interpretação. No entanto, quando o analista assume os papéis hostis exigidos pela situação da brincadeira, submetendo-os assim à análise, há um progresso constante no desenvolvimento das imagos causadoras de ansiedade em direção a identificações mais suaves, mais próximas da realidade. Em outras palavras: um dos principais objetivos da análise - a modificação gradual do rigor excessivo do superego - é atingido quando o analista assume os papéis que lhe são atribuídos na situação analítica. Essa afirmação não faz mais do que colocar mais uma vez aquilo que já sabemos ser uma exigência da análise de adultos, ou seja, o analista deve ser apenas um meio em relação ao qual as diferentes imagos podem ser ativadas e as fantasias vividas, a fim de serem analisadas. Quando, durante a brincadeira, a criança lhe atribui diretamente certos papéis, a tarefa do analista é clara. Ele vai assumir os papéis que lhe são atribuídos, ou pelo menos dar uma indicação de que os incorporou;1 caso contrário, interromperá o progresso do trabalho analítico. Contudo, é apenas em algumas fases da análise de crianças que chegamos a um tipo tão explícito de personificação (e, mesmo assim, isso nem sempre acontece). No caso das crianças, assim como no dos adultos, é bem mais comum termos que inferir os detalhes a respeito do papel negativo que nos é atribuído a partir da situação analítica e do material levantado, detalhes que o paciente indica através da transferência negativa. Constatei que aquilo que afirmei a respeito da personificação em sua forma mais explícita também é indispensável para o tipo mais disfarçado e obscuro de personificação que está por trás da transferência. O analista que pretende chegar às imagos mais antigas e criadoras de ansiedade, i.e., cortar pela raiz a severidade do superego, não pode

¹ Quando a criança me pede para desempenhar um papel que é muito dificil ou desagradável, eu faço sua vontade dizendo que estou "fingindo estar fazendo aquilo".

ter preferência por nenhum papel em particular; ele deve aceitar aquilo que lhe é oferecido na situação analítica.

Concluindo, gostaria de dar algumas palavras a respeito de terapia. Neste trabalho, procurei demonstrar que a ansiedade mais aguda se origina de um superego introjetado num estágio muito inicial do desenvolvimento do ego, e que a supremacia desse superego primitivo é um fator fundamental na gênese da psicose.

Minha experiência me convenceu de que com a ajuda da técnica analítica do brincar é possível analisar as fases iniciais da formação do superego não só em crianças bem pequenas, mas também mais velhas. A análise desses estratos dimunui a ansiedade mais intensa, abrindo o caminho para o desenvolvimento de imagos mais bondosas, originárias do nível oral de sugar, e tornando possível a obtenção da primazia genital na sexualidade e na formação do superego. Podemos ver nesse fato um prospecto favorável para o diagnóstico¹ e a cura das psicoses na infância.

Só nos casos mais extremos a psicose da criança apresenta o mesmo caráter da psicose do adulto. Nos casos mais brandos, geralmente só é revelada com uma análise minuciosa ao longo de um período de tempo considerável.