

Hermes 19





Palavras-Chave:
→Consciente-
Inconsciente
→Jogo de Areia
→Marionetes do Self
→Miniaturas
→Símbolo

Suely Laitano Nassif <suely@laitos.com.br>

- Psicóloga e psicoterapeuta junguiana
- Mestre em Distúrbios da Comunicação
- Doutora em Neurociências

Lúcia Fernanda Misse Soares <lfmissesoares@hotmail.com>

- Psicóloga
- Psicoterapeuta junguiana
- Mestre em Psicologia

O Mundo em Miniatura: o Jogo de Areia e as Marionetes do Self

Neste artigo é apresentado o Jogo de Areia e as Marionetes do Self, enfocando a utilização de miniaturas em ambas as modalidades terapêuticas. Discorre sobre a importância da atividade lúdica e do brincar no processo de elaboração simbólica. Apresenta um histórico do Jogo de Areia, os materiais utilizados, procedimento e leitura dos cenários. Expõe os fundamentos históricos da técnica expressiva das Marionetes do Self, seus critérios de escolha das miniaturas, procedimento de montagem e elaboração das representações. Demonstra que, em ambas as abordagens, as miniaturas ajudam a dar forma tridimensional às imagens interiores, permitindo a expressão de sentimentos e emoções; e proporcionam diversas possibilidades de representações simbólicas que atuam como facilitadoras do processo terapêutico.

O Jogo de Areia, desenvolvido por Dora Kalf e as Marionetes do Self, por Carlos Byington, têm em comum a utilização de uma diversidade de miniaturas visualmente acessíveis, em geral, dispostas em prateleiras. No decorrer de muitos anos de trabalho, observamos que a coleção desperta interesse, não apenas entre os pacientes que dela se utilizam, mas as miniaturas também são atraentes e fascinantes para outras pessoas. Parentes e amigos se mostram envolvidos e contribuem espontaneamente para enriquecê-la. Essa pode ser uma forma de participar do universo mágico que ali se configura. Nesse caso, os objetos podem mobilizar a criança interior no adulto, que frequentemente se refere a lembranças da própria infância ou simplesmente manifesta o desejo de experimentar a atividade expressiva.

Brincar, além de desenvolver a criatividade e a imaginação, é uma atividade que conduz naturalmente ao uso dos símbolos. As imagens simbólicas, representadas pelos objetos em miniatura, permitem a expressão de aspectos que a palavra e o gesto nem sempre conseguem comunicar.

A atividade lúcida é uma situação segura, na qual é possível se expor a situações semelhantes aos desafios da vida real. Por meio da brincadeira pode-se reproduzir o mundo e seu funcionamento, experimentar novas possibilidades de ação, liberar a imaginação e exercitar a capacidade criativa. Ao enfrentar uma realidade ameaçadora, a brincadeira se torna um modo seguro de libertação por meio da representação miniaturizada do mundo (BENJAMIN, 1984).

Houve um tempo em que os mesmos jogos e brincadeiras eram comuns a todas as idades. Posteriormente, ocorreu um progressivo abandono desses brinquedos pelos adultos. Assim também os contos de fada, miniaturas e bonecas, que eram de interesse dos adultos, foram se tornando exclusivos das crianças (ARIES, 1981).

As bonecas existem desde a pré-história e tinham função religiosa. Atribuíram-se poderes sagrados às bonecas, utilizadas em rituais, ou como objetos de proteção. A boneca é considerada uma pequena representação do Self original, ou seja, da totalidade psíquica. Dessa forma, a boneca representa a sabedoria e a intuição. Nos contos de fada é a boneca que orienta a heroína diante de uma situação de perigo (ESTÉS, 1994).

Muitas crianças entre dois e quatro anos não conseguem dormir sem uma fralda, um urso de pelúcia ou qualquer outro objeto de estimação, sem o qual se sentem expostas aos perigos da noite. Nessa fase a boneca representa uma figura protetora, é o objeto mágico que recebe a primeira projeção do Self e graças ao qual a criança pode conservar sua própria essência (VON FRANZ, 1995).

Assim, bonecos e brinquedos carregam uma dimensão de significados, bem mais profunda do que sua aparente representação.

Os brinquedos se tornaram exclusivos das crianças, porém, não deixaram de encantar aos adultos. Na prática, o adulto se interessa pelo brinquedo, não só adquirindo e presenteando a criança, mas também participando das brincadeiras (OLIVEIRA, 1984).

O adulto, tendo relegado a atividade lúdica ao universo infantil, em diversas situações, necessita resgatar a capacidade de brincar e exercer a criatividade. Mais que isso, se faz necessário o reencontro e a reconciliação com a criança interior, ou seja, com o potencial de desenvolvimento orientado pelo centro organizador da psique, para recuperar a saúde e integridade.

As técnicas expressivas que estimulam a ludicidade e a representação simbólica, cumprem a função de promover essa interação. A seguir, descreveremos como se utilizam as miniaturas no Jogo de Areia e nas Marionetes do Self.

O JOGO DE AREIA (*SANDPLAY*)

Histórico

A psiquiatra inglesa, Margaret Lowenfeld, percebendo a limitação da linguagem verbal no processo terapêutico, começou a utilizar a caixa de areia no atendimento infantil, em 1929. "Técnica do Mundo" foi o nome que atribuiu ao procedimento, porque notou que as crianças construíam pequenos mundos utilizando areia e miniaturas. Inspirou-se no livro *Floor Games* de Herbert George Wells, publicado em 1911, em que o autor descreve jogos de guerra de adultos e crianças, realizados em cenários com miniaturas de soldados e fortes montados no chão.

Lowenfeld apresentou os resultados de seu trabalho no livro *World Techniques - Play in Childhood*, publicado em 1935. Dora Kalff (1904-1990), discípula de C.G. Jung, interessou-se pelo método de trabalho com crianças e, incentivada por ele, foi para Londres em 1956, estudar e trabalhar com Margaret Lowenfeld. Entrou em contato com Fordham e Winnicott, ampliando seu conhecimento em Psicologia Infantil. Ao retornar, desenvolveu sua própria versão da terapia com a caixa de areia. Adaptada e utilizada com embasamento na teoria Junguiana, a nova modalidade terapêutica foi denominada *Sandplay* (Jogo de Areia).

Posteriormente, surgiram duas tendências a partir da proposta de Dora Kalff. O termo *Sandplay* refere-se exclusivamente ao método original, aplicado por terapeutas com formação específica e certificados por uma organização internacional. Por outro lado, há uma linha que admite variações, utilizando o jogo na caixa de areia como um recurso terapêutico que pode ser aplicado em outros contextos, como Psicodiagnóstico e Psicoterapia Breve. Surgem a cada dia novas possibilidades de adaptação e aplicação do Jogo de Areia.

Procedimento

Nenhuma instrução específica é dada. O paciente apenas é estimulado a criar aquilo que desejar na caixa de areia. O objetivo é oferecer a possibilidade de dar livre expressão às suas fantasias e representar seu mundo interior, em um espaço limitado e seguro.

Durante a confecção da cena, o terapeuta senta-se a pouca distância para que possa acompanhar visualmente o conteúdo da caixa. Depois da construção, o paciente pode relatar suas observações, contar uma história sobre a cena que representou ou falar a respeito das figuras que escolheu. Fotografa-se a caixa vista de frente, para futuras elaborações da série produzida. Não se desmonta o cenário na presença do paciente. Este deve sair da sessão com a memória da cena construída.

Materiais utilizados

Os materiais utilizados consistem em uma caixa retangular de 72 x 50 x 7,5 cm, com fundo azul, cheia até a metade com areia seca, outra igual contendo areia que pode ser molhada e miniaturas dos mais diversos objetos como animais, árvores, carros, figuras humanas, figuras da fantasia etc., com os quais é possível representar qualquer cenário.

Areia

A areia é produzida pela desintegração de rochas, por meio da ação constante de forças da natureza como vento, chuva ou correnteza. É, portanto, um elemento natural, primitivo, que representa o substrato sólido que dá sustentação a tudo que se encontra na superfície do planeta. Por isso, o contato com a areia constitui simbolicamente uma espécie de ritual de iniciação, a entrada numa dimensão sem tempo nem espaço, na esfera do sagrado.

Como um material maleável e plástico, a areia tem propriedades ideais para uso terapêutico. A experiência tátil estimula a expressão e não requer habilidades artísticas. A areia seca é fluida, suave ao toque e fácil de manipular, mas é

difícil de controlar ou fixar em formas muito definidas. Molhada, porém, pode ser moldada ou esculpida, permitindo criar uma variedade de formas na caixa.

O manuseio da areia produz reações físicas, ativa memórias e sensações que facilitam um aprofundamento no inconsciente. O Jogo de Areia propicia uma interação entre corpo e psique, que dificilmente pode acontecer na análise apenas verbal (AMMANN, 2002).

Para Turner (2005), a impressão da mão na areia é como uma assinatura pessoal. Tocar a areia num espaço livre e protegido é um modo de afirmar a existência, marcar presença, engajar-se no jogo e se colocar na matéria. Na areia o paciente pode encontrar caminhos e um lugar para onde se dirigir. Esses caminhos podem levar a uma regressão ao passado, integrar aspectos desconhecidos e criar novas possibilidades. Eles podem estar bloqueados ou cheios de obstáculos, impedindo de atingir a meta, mas podem ajudar a descobrir e incorporar novos e profundos aspectos da psique.

Caixa de areia

Dora Kalf (1980) considera a caixa de areia, como espaço livre e protegido, que promove uma regressão temporária à primeira etapa do desenvolvimento psicológico, fase da unidade entre a mãe e a criança, em que experimenta um ambiente de segurança, indispensável ao desenvolvimento de um ego saudável. A caixa, portanto, como um vaso alquímico, acolhe e promove a transformação.

O paciente pode construir a cena que desejar, dar forma às suas fantasias e expressar sua subjetividade. O espaço vazio da caixa o estimula a preenchê-lo, deixando fluir as fantasias e representar imagens internas. Essa receptividade permite entrar em contato com as suas emoções e fantasias sem reprimi-las. Oferece ainda a oportunidade de expressar, de forma segura, um impulso, mesmo que seja considerado inaceitável, como no caso das cenas de destruição. Assim, a caixa funciona como um espaço que contém e viabiliza a transformação das emoções. A caixa de areia permite a união da dimensão horizontal e vertical, do visível com o invisível, mistério e realidade, mundo interno e externo, mente e corpo, inconsciente e consciente (WEINRIB, 1993).

Miniaturas

As miniaturas possibilitam a representação do imaginário, em sua dimensão consciente e inconsciente, portanto, Ammann (2002) recomenda ao terapeuta, dispor de uma diversidade de figuras que remetam, não apenas às sensações positivas, por meio de objetos esteticamente atraentes, mas também às sensações negativas, com figuras feias e assustadoras.

Na atmosfera tranquila do jogo, o paciente seleciona as miniaturas que representam aspectos do seu mundo interior. O fato de uma figura em particular ser escolhida entre muitas possibilidades dentro da coleção é muito significativo. É importante considerar a relação pessoal do paciente com as imagens selecionadas e as características implicadas na escolha. Alguns objetos podem ser relacionados a etapas específicas do desenvolvimento psicológico. O significado da escolha dessas figuras deve ser considerado no contexto único de cada caso.

Figuras ou cenas típicas da vida diária com objetos comuns do mundo externo indicam conteúdo psíquico de fácil acesso à compreensão consciente. Por outro lado, a psique pode se expressar por meio de símbolos completamente distantes da realidade da pessoa. Isso pode indicar que algo proveniente do mundo interior está se manifestando e pode emergir um novo conteúdo inconsciente no seu processo de desenvolvimento e transformação.

Nos cenários construídos na areia, os objetos podem ter qualidades extraordinárias e representar imagens arquetípicas. Frequentemente surgem seres míticos como deuses, deusas, monstros, dragões, heróis etc. Símbolos de germinação, transformação e renovação da vida como ovos, casulos e borboletas, ou objetos

mágicos como bolas de cristal, são temas que se originam nas mais profundas camadas da psique e demonstram que um conteúdo psíquico profundo está sendo constelado (TURNER, 2005).

O significado simbólico de uma figura nunca pode ser considerado isoladamente, fora do contexto do processo. Tudo que o paciente disser sobre a miniatura escolhida é fundamental para a compreensão de seu simbolismo. O significado de uma imagem pode ser amplificado pela comparação com imagens análogas encontradas no folclore, contos de fada e mitologia de várias culturas. A arte e a história antiga, religiões comparadas, características dos animais e plantas também fornecem informações importantes.

O símbolo representa algo profundo e complexo que não pode ser reduzido a um simples conceito verbal. As figuras simbólicas tornam-se importantes instrumentos terapêuticos porque abarcam realidades opostas que se encontram dissociadas (WEINRIB, 1993).

Leitura dos cenários

As figuras escolhidas para construir um cenário na areia têm o seu significado próprio e também devem ser consideradas em conjunto, em relação ao cenário como um todo. As alterações nos cenários revelam movimentos inconscientes e os temas sofrem modificações ao longo do processo.

O significado de um cenário deve ser compreendido em termos da linguagem simbólica particular e construído com as associações pessoais do paciente. Posteriormente, pode ser amplificado, procurando-se nos mitos, religiões e contos de fada, representações de material similar, algo que dá significado e profundidade ao processo de compreensão do símbolo.

Weinrib (1983) considera importante que o terapeuta possua um vasto conhecimento dos símbolos e reconheça o seu significado referente ao inconsciente individual do paciente, assim como em relação ao inconsciente coletivo ou universal. Porém, mais importante do que a interpretação de determinado símbolo, é a relação que se estabelece entre analista e paciente e o efeito da expressão simbólica no processo terapêutico.

A primeira cena na caixa de areia é tão importante como sonhos iniciais em psicoterapia, porque pode indicar como o paciente reage à terapia, sua relação com o inconsciente, seu problema pessoal e uma possível evolução. Nas fases iniciais do processo, aparecem com frequência temas que sugerem bloqueios, dificuldades ou situações traumáticas vivenciadas pela pessoa ao longo da sua vida, enquanto símbolos de transformação e desenvolvimento aparecem em fases mais tardias da terapia, com o Jogo de Areia.

No decorrer do processo, os aspectos inconscientes podem ser integrados à consciência. Conforme se dá a representação simbólica por meio da escolha de miniaturas e da construção de formas na areia, diversos conteúdos ganham novos significados. Posteriormente, a integração se completa com o trabalho de observação e análise da sequência dos cenários produzidos.

MARIONETES DO SELF

Histórico

C.G. Jung abre caminho além da associação livre, propondo amplificar, elaborar, compreender e integrar os símbolos provenientes da imaginação ativa, dos sonhos, das fantasias, assim como das narrativas dos contos de fada, mitos, lendas e até mesmo de textos literários. Foi o pioneiro em adotar outras técnicas além da palavra, tais como desenho, pintura e escultura no processo terapêutico, para favorecer a convivência com os símbolos que resulta ser mais importante do que só sua explicação racional para a elaboração simbólica de seus conteúdos.

De fato, as imagens (cenas e narrativas) estão mais perto do centro da

psique do que o pensamento, elas possuem uma carga energética carregada arquetipicamente, maior do que o pensamento meramente descritivo. Essa carga arquetípica simbólica das imagens tende a ser mais concentrada e primária do que a da palavra racional, por despertar conteúdos emocionais que se encontram mais afastados da consciência e que se apresentam mais diluídos nas palavras.

Dora Kalff foi orientada por Jung, no desenvolvimento do seu trabalho com o Jogo de Areia, sob esse mesmo espírito de romper com o reducionismo feito pela elaboração exclusivamente verbal.

Carlos Byington, seguindo esse mesmo pensamento, desenvolve a técnica das Marionetes do Self, utilizando-se dos conhecimentos provenientes das práticas: *Sandplay*, Ludoterapia e Psicodrama. Com algumas inovações, concebeu a técnica para auxiliar na elaboração simbólica do processo terapêutico em diferentes momentos.

Hoje em dia, já existe o reconhecimento dos analistas quanto às limitações da psicoterapia centrada exclusivamente na palavra com o desenvolvimento de outras técnicas expressivas, além das desenvolvidas por Jung.

A escolha da técnica

Deve acontecer por sincronicidade, como qualquer *timing* na perspectiva plenamente simbólica. Inicialmente, o analista propõe e o paciente tem contato com a técnica. Depois, com o fortalecimento da aliança terapêutica, o paciente faz perguntas sobre o uso das figuras e aprende seu emprego como recurso à disposição da expressividade. Deste modo, o terapeuta apresenta a terapia como um processo de troca e o paciente é mais do que um observado, é um observador participante. No início do processo terapêutico pode ocorrer o uso de técnicas expressivas mais simples como desenho, pintura, representação de situações por almofadas, *role-playing* com o analista e, com o tempo, é possível introduzir as Marionetes do Self e a Imaginação Ativa.

Devemos considerar também, que o *timing* e a preferência pelas técnicas fazem parte do próprio processo de individuação profissional do terapeuta.

A originalidade da técnica está na amplitude da sua representatividade dinâmica no self terapêutico, delineando expressivamente a interação das estruturas criativas e defensivas e a dinâmica da relação transferencial, bem como na sua interação com todas as demais técnicas psicoterapêuticas. (Byington, 1993)

AS MINIATURAS – MARIONETES DO SELF

As miniaturas são bonecos de pano que representam o paciente, membros de sua família e a própria figura do analista, atribuindo a eles símbolos vivenciados na relação transferencial. Medem mais ou menos 20 cm (altura mínima dos adultos é de 12 a 14 cm; filhos de 8 cm; bebês de 4 cm) - semelhantemente a ludoterapia. As demais figuras representam animais, objetos, figuras humanas, veículos, proporcionalmente iguais ou maiores que as figuras humanas para aumentar a representatividade dramática.

Eles têm a finalidade de pessoalizar os símbolos que serão a eles agregados. Se o paciente quer representar a agressividade do irmão por um gorila, por exemplo, ele coloca um boneco de pano representando o irmão e o gorila ao seu lado e assim por diante (Byington, 1993).

As marionetes podem ser empregadas nas terapias individuais, de casal e família, em supervisão e nos processos educacionais como uma representação do estado psicológico, associados à Imaginação Ativa e como expressão do self

terapêutico e self grupal por inteiro.

Há que se imaginar que cada figura poderia ter um papel dramático num teatro de marionetes. A diferença é que as nossas marionetes representarão psicodinamicamente o DRAMA DO SELF individual ou grupal, terapêutico ou pedagógico, dependendo do caso em que esta técnica expressiva seja empregada. (Byington, p.140, 1993)

A coleção de marionetes

É disposta em prateleiras ou no chão, perto de uma parede da sala em um lugar privilegiado. Quanto à beleza estética, as marionetes são mais atraentes para belas representações, mas na coleção deve haver também representações do não belo. A aquisição da coleção pode ser feita em diferentes locais, como museus de história natural (miniaturas de animais), em compras, viagens, contribuição de amigos e pacientes. Neles não há nenhum significado fixo, tudo é simbólico e passível de incontáveis significados.

Sua montagem e disposição, de preferência, deve ser no centro da sala, utilizando como simbolismo as paredes da sala, representando uma mandala.

As figuras são montadas sobre um oleado branco, bem maior do que as dimensões da caixa de areia, em forma retangular que pode medir até 1,20m x 2,00m ou uma toalha clara (branca), que pode ser menor que o oleado (por exemplo 50cm x 80cm).

Pode ocorrer de quatro formas:

- montagem 1 – os seres humanos são colocados primeiro e posteriormente as demais figuras, representando os complexos constelados de modo a polaridade propiciar a elaboração simbólica;
- montagem 2 – são colocadas as figuras imprescindíveis: paciente, terapeuta - como expressão da relação transferencial - e demais figuras representando os problemas, as emoções e as defesas. A posição das figuras pode ser em pé (apoiada em madeira ou pedra), sentada ou deitada. Pessoas falecidas, por exemplo, são representadas deitadas expressando a morte para a elaboração do luto patológico;
- montagem 3 – aproveitando o simbolismo espacial: figuras próximas representam intimidade, figuras distantes representam dificuldade de elaboração, figuras enormes representam elaboração muito difícil e figuras atrás das pessoas representam uma conotação inconsciente;
- montagem 4 - é feita em conjunto: no início, o terapeuta pode ser mais ativo, mas dando espaço, propiciando as manifestações do analisando.

Elaboração Simbólica

O passo seguinte é a Elaboração Simbólica, que é intensa desde a Gestalt da montagem, da escolha dos símbolos que irão representar as emoções, complexos, defesas ou situações desencadeantes, assim como da interpretação da representação produzida.

A Elaboração dessa representação pode ser somente verbal ou através de outras técnicas como desenho, dramatização, imaginação ativa (escrita ou abstrata), técnicas mais poderosas como hipnose (usadas com máximo cuidado, depois do emprego de outras técnicas e com terapeuta experiente), ou uso de drogas químicas, que não é mais autorizado.

Tanto a caixa de areia como as marionetes do self depois de montadas dão margem à complementação pela técnica da imaginação ativa, através da qual o paciente para completar a elaboração simbólica, dinamiza os símbolos representados. (Byington, 2008)

Aplicação da técnica em Psicoterapia

A montagem das marionetes deve ser aplicada no meio da sessão e desmontada em conjunto, pelo analista e pelo analisando, ao final da sessão. É sempre conveniente fotografar a montagem para futuras elaborações.

Assim, em uma sessão de 50 minutos, os primeiros 10 a 15 minutos serão destinados a coletar as informações sobre o estado do paciente naquela sessão, seus sonhos desde o último encontro e os acontecimentos da semana. Os próximos 20 minutos ficarão para elaboração somente verbal ou com técnicas expressivas (por exemplo, as Marionetes do Self), que geralmente são aplicadas quando a elaboração verbal se esgotou ou para ativar símbolos que pedem a continuação da elaboração. Os demais 10 a 15 minutos serão para a elaboração verbal final, quando terapeuta e paciente, já sentados, farão o fechamento da sessão, incluindo sempre a relação transferencial e a preparação para a saída da sala.

Considerações sobre a utilização das miniaturas no jogo de areia e marionetes do self

A construção de cenas na caixa de areia e a representação com as Marionetes do Self têm em comum o objetivo de promover a integração de conteúdos inconscientes estabelecendo uma ligação dinâmica entre inconsciente e consciência, a fim de restabelecer a totalidade e a integridade psíquica do indivíduo.

No Jogo de Areia é o analisando quem escolhe os objetos e monta a cena livremente, enquanto que as Marionetes do Self são escolhidas e manipuladas pelo terapeuta, podendo ser sugeridas pelo paciente. O papel do terapeuta, portanto, é ativo, enquanto no Jogo de Areia ele é receptivo, acolhedor e não interfere na produção do cenário.

Nas Marionetes do Self, a montagem geralmente é feita a partir de um tema, como um sonho, uma situação narrada pelo paciente ou algum ponto a ser explorado na psicoterapia. No Jogo de Areia, o paciente é apenas encorajado a criar o que quiser e a cena produzida pode representar emoções ou conflitos inconscientes que se manifestam espontaneamente.

Podemos, então, observar que ambas as abordagens têm o mesmo objetivo de estabelecer a comunicação entre consciente e inconsciente, mas partem de caminhos diferentes. A caixa de areia parte do inconsciente para o consciente, e como espaço livre e protegido permite uma regressão, favorecendo que o inconsciente se manifeste num plano mais próximo da consciência, a princípio, mais claro para o terapeuta e só aos poucos conscientizado pelo paciente.

O trabalho com as Marionetes do Self parte do consciente para o inconsciente, ou seja, se utiliza de uma questão já colocada como queixa, sonho não compreendido, conflito a ser explorado e o representa, estimulando o fluxo de associações simbólicas em que os aspectos inconscientes da situação podem ser assimilados. Neste processo há uma intensa verbalização, o contrário da construção na areia, que ocorre geralmente em silêncio. Depois disso o paciente relata sua experiência, descreve a cena ou conta sobre ela uma estória, que o terapeuta ouve atentamente, estimulando associações, evitando interpretações que possam bloquear o fluxo de um processo inconsciente ainda em desenvolvimento.

Do ponto de vista das miniaturas, a coleção tem uma série de itens básicos indispensáveis, porém, não pode ser padronizada. Cada terapeuta tem em sua estante, objetos que são adquiridos ao longo do tempo, cada um com sua história e potencial de representação simbólica. Essa diversidade de tipos e procedências parece interessante, pois oferece mais possibilidades de escolha. Observa-se também que cada coleção é única, nenhuma é igual à outra. Pode-se dizer que o armário de miniaturas representa o próprio terapeuta, seu gosto pessoal na escolha e aquisição, sendo que alguns até as confeccionam artesanalmente. A coleção simboliza uma colaboração do terapeuta no processo, por meio dos objetos que ele oferece ao paciente e que estarão disponíveis para sua criação

na caixa de areia ou para representação com as Marionetes do Self.

A quantidade ideal de miniaturas deve partir de um mínimo necessário para contemplar as diversas categorias de símbolos recomendadas e que seja suficiente para criar uma diversidade de cenas. Oferece-se também massa de modelar e outros materiais para que o paciente possa criar suas próprias figuras ou representar objetos que faltam. Por maior que seja a coleção, sempre poderá faltar algo. Algumas vezes o paciente sugere e o terapeuta procura adquirir a miniatura que ele gostaria de utilizar. Considera-se, por outro lado, que uma coleção grande demais poderia causar dispersão ou, em alguns casos até certa ansiedade, porque levaria um tempo considerável para explorar e conhecer todos os objetos antes de escolher quais utilizar. No caso da Técnica das Marionetes do Self, o terapeuta deve conhecer e localizar com rapidez os objetos na estante e uma coleção grande demais dificultaria seu trabalho.

Em ambas as abordagens as miniaturas abrem infinitas possibilidades de representações simbólicas. Os bonecos e os demais objetos da coleção permitem dar forma tridimensional às imagens interiores e expressar sentimentos e emoções a elas associadas. Proporcionam a oportunidade de compreensão do momento e da experiência vivida, além de servir como meio de manifestação do símbolo, fundamental no processo terapêutico. ❏

Referências Bibliográficas

- AMMANN, R. *A Terapia do jogo de areia*. São Paulo: Paulus, 2002.
- ARIÉS, P. *Historia social da criança e da família*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.
- BENJAMIN, W. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984.
- BYINGTON, C.A.B. *Introdução ao estudo das técnicas expressivas pela psicologia simbólica junguiana*. 2008. Disponível em: <http://www.carlosbyington.com.br/site/wp-content/themes/drcarlosbyington/PDF/pt/as_tecnicas_expressivas_na_psicologia_simbolica.pdf>. Acesso em: 13 de jul. 2014.
- BYINGTON, C.A.B. *Uma avaliação das técnicas expressivas pela psicologia simbólica: apresentação da técnica "Marionetes do Self"*. *Junguiana*, n. 11, p. 131-149, 1993.
- ESTÉS, C. P. *Mulheres que correm com os lobos*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- KALFF, D. *Sandplay: a psychotherapeutic approach to the psyche*. Santa Monica, CA: Sigo Press, 1980.
- OLIVEIRA, P. S. *O que é brinquedo*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- TURNER, B. A. *The handbook of sandplay therapy*. Cloverdale: Temenos Press, 2005.
- VON FRANZ, M. L. *O feminino nos contos de fadas*. Petrópolis: Vozes, 1995.
- WEINRIB, E. L. *Imagens do self: o processo terapêutico na caixa de areia*. São Paulo: Summus, 1993.