Brincar.com *compartilhando tela, rabiscos e afetos* *na clínica psicanalítica* *com crianças e adolescentes*

Playing.com
sharing screen, squiggles and affection
in the psychoanalytical clinic
with children and adolescents

Manuela Dumans e M. Costeira

Resumo

A proposta deste trabalho é apresentar algumas vicissitudes do brincar no atendimento remoto e *on-line* com crianças e pré-adolescentes durante a pandemia de covid-19. Partindo da brincadeira do título com o conceito “sentir com”, de Ferenczi, e o domínio de topo da internet (.com), o intuito desta apresentação é compartilhar algumas práticas clínicas que vêm permitindo alargar a noção do *setting* em termos de escuta, graças à experiência do brincar na rede.

Palavras-chave: Clínica infantil, Brincar, Clínica, Internet, *On-line*.

Introdução

O título deste trabalho é uma brincadeira com a expressão “sentir com”, de Sándor Ferenczi, que vira *brincar.com*, para se referir ao atendimento *on-line* de crianças. Aliás, podemos até pensar que “brincar com”, sem o ponto alusivo aos domínios da internet, seria um pleonasma já que uma das hipóteses da origem da palavra brincar é que vem do latim “brinco” que significa vínculo, cujo significado é fazer laços, ligar-se.

Desse modo, brincar é sempre “brincar com” – mesmo sozinho – visto que nessa atividade a criança desenvolve laços consigo mesma, criando autonomia e aquilo que

Donald Winnicott chamou de capacidade de estar só sem se sentir desamparada. Numa conferência memorial desse autor, André Green (2013, p. 53) inclusive acrescenta que, “mesmo quando a criança brinca sozinha, alguém na sua mente está observando sua brincadeira, alguém que talvez entenda o brincar que ela própria não entende”.

Pensar numa clínica infantil entre telas remete-nos tanto ao “sentir com” ferencziano quanto à premissa winnicottiana segundo a qual “a psicoterapia ocorre na intersecção entre duas áreas do brincar: a do paciente e a do terapeuta”. O psicanalista húngaro insiste numa capacidade empática do analista, que

1. Trabalho apresentado no XXIV Congresso de Psicanálise do Círculo Brasileiro de Psicanálise - *Para além da pandemia: ecos na psicanálise*, realizado pelo Círculo Brasileiro de Psicanálise - Seção Rio de Janeiro, de 4 a 6 nov. 2021, por meio da plataforma Zoom.

precisa alargar as possibilidades de escuta para fazer reverberar em si as predisposições do analisando – não necessariamente sentindo a mesma coisa, mas construindo, através de seu próprio sentir, a possibilidade de criação de algo novo.

Já Winnicott ressalta o espaço “entre” que, no atendimento *on-line*, fica bastante caracterizado por aquilo que acontece entre a tela do analista e aquela do analisando. Brincar à distância é fazer uso das particularidades desse espaço potencial construído pela dupla – presente, apesar da distância física –, e pelos aparatos tecnológicos que redimensionam a experiência compartilhada.

O que pretendo destacar aqui é que o atendimento remoto requer a tal capacidade do analista de adaptar-se não só às necessidades do analisando como também às da situação vigente que, no caso da pandemia do coronavírus, impossibilitou o encontro físico no consultório e levou as sessões para o universo da internet. Brincar *on-line* é deixar-se capturar pela rede, abrindo-se às possibilidades de escuta do sofrimento da criança e se predispondo a adentrar seu mundo, nem que seja pela via de uma partida de videogame, quando ela diz “Me segue!”.

Se o ecrã passou a fazer parte do *setting* analítico, arrisco-me a dizer que o atendimento de crianças, mesmo no consultório, constantemente passa por uma “tela” – a dos brinquedos, dos papéis, da massinha. Indo mais além, em tom de brincadeira, não seria possível também dizer que o primeiro atendimento de uma criança na psicanálise foi intermediado por uma tela, o pai de Hans? De fato, Freud encontrou-se presencialmente com o pequeno Hans uma única vez e o tratamento foi realizado por seu pai, o musicólogo Max Graf, que escrevia e compartilhava com Freud anotações sobre o comportamento do garoto. Esse primeiro atendimento psicanalítico “remoto” com uma criança marcou a psicanálise no início no século XX, não apenas por corroborar as teorias freudianas sobre a sexualidade infantil, mas também

por reconhecer a “aplicabilidade” da escuta psicanalítica frente ao sofrimento da criança.

De lá pra cá, passados mais de 100 anos, a psicanálise continua contribuindo para dar nome às mazelas da alma que acometem os mais jovens, sobretudo, para construir um ambiente propício ao amadurecimento psíquico deles. A proposta deste trabalho é apresentar algumas vicissitudes do brincar em atendimentos remotos e *on-line* com crianças e adolescentes. Partindo da noção de brincar, sobretudo em Freud e em Winnicott, o intuito desta apresentação é compartilhar algumas práticas clínicas que vêm permitindo alargar a noção do *setting* em termos de escuta, graças à experiência do brincar na rede.

Brincar, verbo intransitivo

Desde Freud, o brincar da criança é relacionado à criatividade, ao fazer “sendo”, à atividade poética, à criação de um mundo próprio. Em seu artigo *O poeta e o fantasiar* (1908), o inventor da psicanálise tenta entender a origem da inspiração dos poetas e logo a remete ao brincar das crianças. Winnicott corrobora essa ideia falando da poesia do brincar, comparando-a à poesia do sonho. Tanto para Winnicott quanto para Freud, o brincar é o protótipo da criação (GUT-FREIND, 2019). Para esses autores, brincar e sonhar estão além da fantasia – trata-se de manifestações amplas e polissêmicas, em que passado, presente, futuro, mundo interno e realidade externa se entrelaçam, numa área descrita por Winnicott (1971, p. 31) como “neutra da experiência e que não será posta à prova”.

Quando Freud designou o sonho como via régia para o inconsciente, ele falava desse *pot-pourri* de imagens condensadas e sem nexos aparentes, que eram criadas durante o sono. Imagens disfarçadas ou distorcidas que chegavam ao mundo externo carregadas de desejos, repressões e pistas sobre a matriz, ou seja, sobre a fonte das marcas, a origem da impressão. O sonho carrega a liberdade

do caos e se manifesta de forma codificada – a forma possível de dizer sem ter que falar. Uma forma possível de apaziguar o conflito daquilo que insiste em sair e se satisfazer com aquilo que barra e impede a descarga. Sonho é tela: um encontro viável entre as realidades interna e externa. Trata-se de um encontro-brincadeira, em que uma nova ordem é criada fora do tempo.

Da mesma forma, o brincar situa-se nessa área de intercessão entre o mundo interno e a realidade externa. Winnicott (1971) diz que o brincar da criança contém tudo: daí a brincadeira do subtítulo deste trabalho *Brincar, verbo intransitivo* – uma referência a Mário de Andrade, que, em 1927, publicou o romance *Amar, verbo intransitivo*. Assim como “amar” não precisa de complemento para a literatura, brincar tampouco necessita para a psicanálise. Brinca-se. Aqui o pronome “se” ressalta que a ação acontece sobre aquele que a pratica. Um sujeito oculto que se revela na espontaneidade do brincar.

André Green (2013), na conferência memorial a Winnicott já citada, reapresenta o brincar como

[...] um movimento de interioridade tão profundo quanto um sonho, aparentemente incoerente e feito de retalhos, um produto do rearranjo de ambos os elementos de realidade interna e externa (GREEN, 2013, p. 48).

O brincar é tão inerente à psicanálise que Winnicott se arrisca a dizer que a própria prática terapêutica se refere a duas pessoas brincando juntas. O autor inglês vai mesmo além: segundo ele, quando o paciente não brinca, cabe ao analista favorecer um espaço propício para que isso aconteça.

Winnicott (1971, p. 92-93) sustenta:

É no brincar, e apenas no brincar, que a criança ou o adulto conseguem ser criativos e utilizar toda a sua personalidade. E somente sendo criativo o indivíduo pode descobrir o *self*.

A relação entre o brincar e a descoberta do *self* passa pela mobilização da criatividade. Aqui não se trata de talento para as artes, mas de uma inventividade própria para lidar com a realidade externa. Brincar é “poder ser” e não necessariamente reagir. É sair de um estado de alerta, defensivo e relaxar no tempo, naquilo que brota de dentro sem nenhum esforço, uma vez que é singular. Manifesta-se algo a partir da espontaneidade da brincadeira. Insisto que brincar, aqui, é diferente de jogar. Trata-se da mesma essência de um gesto espontâneo. Trata-se de uma criatividade essencial e universal, inerente ao ser humano. Assim como Freud diz que o oposto à brincadeira não é a seriedade, mas a realidade (externa), Winnicott (1971, p. 108) atribui uma importância vital ao processo intrínseco do brincar: “Mais do que qualquer outra coisa, é a apreciação criativa que faz o indivíduo sentir que vale a pena viver”.

Durante a pandemia do coronavírus, quando os encontros presenciais foram interrompidos, e a tela do computador passou a enquadrar o setting, a brincadeira “presencial” continuou. Mais do que nunca era preciso estar “vivo” nas sessões e fazer uso da tecnologia para a sustentação do encontro. A seguir apresentarei alguns momentos dessa prática.

Vinhetas clínicas: brincar na rede

Neste momento, gostaria de compartilhar vinhetas clínicas que ilustram algumas das experiências do brincar *on-line* que vivenciei durante o período de quarentena imposto pela pandemia. Não se trata aqui da apresentação de histórias clínicas, mas de passagens ocorridas durante sessões *on-line* com crianças e pré-adolescentes.

Nos últimos tempos aprendi certas nuances sobre a presença maciça dos videogames na vida das crianças e dos pré-adolescentes. Aprendi que existem jogos de criação que, como o próprio nome diz, permitem ao jogador cocriar seu mundo de jogo através dos recursos fornecidos pelo sistema ou adqui-

ridos pelo participante graças a sua atuação. Há também os jogos de sobrevivência, nos quais o jogador almeja escapar da morte em meio a outros participantes, conhecidos ou não.

Iniciarei pelo atendimento de um rapaz de 13 anos, que aqui chamo de Pedro e que é um usuário assíduo dos jogos *on-line*. Pedro comenta sobretudo dos jogos de criação. No início do atendimento, ele descrevia uma situação dizendo, por exemplo, que “dessa vez eu não estava no meu mundo, mas no mundo do meu amigo”. Falava sobre a dor de ser “bloqueado” pelo “dono do mundo” e de não ter mais acesso ao jogo. Em outro momento falava dos recursos que precisava encontrar para construir uma casa ou “não poder ser atacado”. Até que um dia perguntei se gostaria de me mostrar o mundo dele. Pedro desde então passou a compartilhar a tela do seu computador comigo e visitamos juntos suas criações, sobretudo casas hiperelaboradas e decoradas (“A beleza traz conforto”, escreveu ele certa vez como legenda de uma de suas casas). Certo dia, no subterrâneo da casa, havia “o inferno”, segundo ele. Fomos lá juntos e cruzamos com lavas e zumbis. Saindo dali, Pedro disse: “Existem recursos que só encontramos no inferno”. Nesse dia, fizemos um *print* da parte externa da casa que ele havia criado e olhamos juntos para ela, destacada do jogo. Pedi a Pedro que escrevesse um título para aquela foto. Acompanhei as letras digitadas por ele até formarem isto aqui: “Casa meio assombrada e esquecida, ainda bonita”. Palavras que descreviam o seu mundo, dentro e fora do jogo.

Durante o tratamento me inscrevi numa plataforma de jogos, o Roblox, e pedi a Pedro que escolhesse um jogo para jogarmos juntos. O escolhido foi *Desastres naturels* e logo em minha primeira aventura nessa plataforma, participei de tempestades de areia, de neve, além de um tsunami. Pedro, percebendo minha inexperiência, dizia as teclas que eu precisava apertar para pular, correr, pegar coisas... além do imperativo: “Me se-

gue”! Apesar do guia, o tsunami me pegou e fui destruída em pedacinhos, literalmente, no jogo. Pedro gargalhou. Logo em seguida, veio a tempestade de areia e conseguimos atravessá-la. Pedro encontrou uma sala, onde disse para eu entrar e sentar no sofá, enquanto a tempestade passava. Ao final, o grito dele de vitória: “Sobrevivemos”!

Numa outra sessão jogamos um jogo diferente. Dessa vez o cenário se passava numa escola, onde tínhamos que escapar dos zumbis. Gostaria aqui de falar de uma cena que me lembrou muito uma das etapas da teoria do amadurecimento, de Winnicott, aquela que fala da capacidade de cuidar, de se preocupar com o outro. Enquanto no jogo, Pedro ia de um lado para outro com a maior destreza, apontando onde deveríamos entrar ou quando deveríamos sentar, eu ainda me confundia nas teclas do computador, o que me fazia perder “vidas”. Num dado momento da partida, vejo que o boneco de Pedro para na frente de um armário, abre a porta e pega algo. Estávamos em fuga e eu não havia entendido o porquê da parada. Perguntei o que havia dentro daquele armário. Pedro responde: “É uma maleta de primeiros socorros”. Logo entendi que a maleta não seria necessariamente para ele, já que na etapa seguinte nos deparamos com uma espécie de dragão, que logo me atacou, pois não fui ágil o suficiente para escapar. Vendo (e ouvindo) minha situação precária, Pedro aparece com a maleta de primeiros socorros. Recebo os cuidados, recupero alguns recursos e podemos continuar um pouco mais, até eu ser capturada e destruída por um zumbi: “Perdemos!”, disse Pedro. “Ganhamos!”, pensei eu: uma partida que forneceu elementos para pensar, entre outras coisas, a própria relação transferencial.

Outra experiência que gostaria de compartilhar aqui foi a que tive com um garoto de 11 anos que atendi durante a quarentena. Chamarei o rapaz de Nuno. No início do atendimento, ele se servia do celular da mãe para entrar no *Skype*, já que o computador da

casa estava sem câmera. Certo dia faltou luz no bairro onde morava e a internet *wi-fi* caiu logo no início da sessão. Mandei mensagem para o telefone da mãe dizendo que poderíamos continuar pelo *Whatsapp*, pelos dados do celular. Nuno topou e apareceu no vídeo, no quarto escuro. Eu só via praticamente seus olhos graças à luz do celular. Perguntei o que ele gostaria de fazer naquele dia e ele sugeriu a criação de uma história na floresta. A cena foi muito bonita: parecíamos mesmo estar dentro de uma floresta escura, iluminados pela luz de uma lanterna. Tive a sensação de que, a partir dessa experiência compartilhada, Nuno ganhou confiança no ambiente para poder brincar. Lembro da história que criou nessa sessão, em que um menino que morava sozinho na floresta encontrou a onça e ficaram amigos.

Durante uma das sessões com Nuno, via *Skype*, quando, mais uma vez, falávamos de uma história que se passava na floresta (na verdade, se passava numa casa com uma área externa), vejo na tela do meu computador nossa própria imagem numa floresta! Tomei um susto! Perguntei o que era aquilo. Nuno, sério, disse não ter sido ele. Daí descobri uma função do *Skype* que permite fundo de tela compartilhado. Nuno riu. Brincamos de aparecer e desaparecer das pedras da tal floresta compartilhada. Tiramos fotos (ou melhor, fizemos *prints*) de nossa imagem na floresta. Para esse menino, em quarentena praticamente fechada durante mais de um ano, tudo o que ele queria era brincar na tal área externa da casa – e consegui criá-la e nos proporcionar essa experiência. O *playground* sonhado pôde ser criado por ele e compartilhado comigo. Podemos pensar, entre outras coisas, no recurso à ilusão – algo entre o mundo interno e o ambiente; algo que não é contestado e que, por isso, é arena de sonhar e de “poder ser”: lugar para estar vivo.

Maria é uma menina de 5 anos que atendi durante seis meses. A maioria das sessões foram presenciais, mas trabalhamos juntas

on-line durante algumas semanas, devido à necessidade de quarentena. Gostaria de compartilhar aqui alguns momentos desses encontros. Maria sempre participava muito ativamente das sessões, sobretudo com seus desenhos e histórias criadas a partir deles ou de brinquedos do seu quarto. Certo dia, Maria me mostrou alguns legumes e frutas de brinquedo, uma panela, além de bonecas. Volta e meia ela saía da tela e aparecia quando eu a chamava, para dizer que estava ali, ao lado do computador, mesmo se fora do campo de visão da câmera. Até que Maria coloca dois cachorrinhos de brinquedo na frente da câmera e volta para sua brincadeira. De tempos em tempos ela colocava o braço na direção da câmera e dizia: “Estou aqui, ó”, sem aparecer por completo. Parei de chamá-la e fiquei ali, de frente para os cachorrinhos, vivenciando a situação. Maria brincava, sozinha. Ela sabia que eu estava ao lado e lembrava de me mostrar mão e braço, como um aceno de sua presença. Participei desse momento intensamente, sem me deixar capturar por distrações que tinha por perto, como o celular, por exemplo. Ao final da sessão, chamei Maria e disse que nosso encontro estava terminando. Ela prontamente apareceu diante da câmera, arrumou alguns brinquedos sobre a cama e fez a pergunta de praxe: “Quem desliga primeiro hoje?” (combinamos de alternar: a cada sessão uma de nós saía primeiro da reunião criada através do Zoom. Aquele, era meu dia). Respondi: “Hoje sou eu”. Como de hábito, ela disse: “Tá bom: vou ficar aqui escondidinha, então”. E desliga a câmera dela, aguardando que eu finalize a sessão”. Esse encontro com Maria me proporcionou um sentimento de grande relaxamento. Havíamos criado um ambiente relaxante e de confiança, onde a criança pôde brincar sozinha em presença de um adulto presente e “vivo”. Achei singela a atitude de Maria em ter colocado dois cachorrinhos de brinquedo na frente da tela (para me fazer companhia?) enquanto ela brincava em seu mundo vizinho.

Uma outra vivência clínica peculiar aconteceu no atendimento de Maria enquanto ela estava de férias na casa da avó e realizou a sessão através de uma chamada de vídeo do celular da mãe. Além de ter “andado comigo”, que estava dentro do celular, pelo espaço todo (o que, confesso, me deixou ligeiramente tonta), no meio da sessão, enquanto criava algo no papel, Maria foi tomada por uma espécie de fúria que se endereçou à analista. Maria colocou a tela do celular bem perto de seu rosto – a ponto de encostar a ponta do nariz no vidro do aparelho – e disse com raiva: “Eu quero saber por que só eu que desenho! Eu nunca vi os seus desenhos!! Em seguida vira bruscamente a frente do celular sobre uma superfície, o que deixa a minha tela de visão toda preta. Minutos depois vejo a tela preta ser invadida por uma luz ambiente que, aos poucos, incidia. Era Maria, retirando lentamente a analista da penumbra e verificando se ela permanecia ali. Sim, a analista havia sobrevivido aos ataques de agressividade, o que possibilitou, após essa constatação, que Maria retomasse seu desenho até o final da sessão – concluída por ela, já que se tratava de seu dia de apertar o botão vermelho de “fim”.

Considerações finais

Levei tempo para entender que o atendimento com crianças era o puro brincar e que esse ato, como citado anteriormente, “contém tudo” e não necessita interpretações. O brincar é a criação de vínculo – o que permite a experiência da confiança, da não contestação, da intimidade, do gesto espontâneo, da criatividade genuína. Na brincadeira, assim como no sonho, é possível manifestar conteúdos impossibilitados de aparecer de outra forma. Brinca-se como se sonha: sem regras ou manual. Trata-se de uma zona intermediária entre mundo interno e realidade externa onde não há ordem, tampouco desordem: nessa nesga, a lógica operante é a do devir – ou seja, pura potência criadora.

Numa das vezes em que Freud citou o brincar em sua teoria, utilizou como exemplo a observação de seu neto de um ano e meio de idade. Freud ([1920] 2020) nos apresentou a brincadeira incansável do menino de lançar um carretel com uma linha para a borda da cama, fazendo-o desaparecer e depois puxá-lo de volta, fazendo-o reaparecer. Freud atribuiu tal entretenimento a uma tentativa de elaboração, por parte do garoto, das ausências e dos retornos da mãe. Ao lançar o carretel para fora da cama, fora de sua vista, e depois trazê-lo de volta, a criança estaria se apropriando da situação, simbolizando uma ausência desprazerosa e controlando a cena, já que na brincadeira é ele quem decide quando o carretel volta ao seu campo de visão.

Como observou André Green (2013, p. 50),

[...] experiências criativas são a única maneira do indivíduo ser ele mesmo. A criatividade não é uma atividade especializada, mas um aspecto da vida e do pleno viver.

Quando o neto de Freud brinca com o carretel, ele está promovendo uma ligação, uma solução própria e singular para lidar com o vazio criado pela ausência da mãe. Green (2013) insiste na diferença entre perda da realidade e substituição da realidade. Ele diz que no brincar não se trata de negar a realidade, mas de encontrar novas saídas para o sofrimento. Em outras palavras, a ligação aqui é Eros: pulsão de vida e saúde, que favorecem o processo maturacional do sujeito.

O brincar *on-line* demandou adaptações. Se, por um lado, o ângulo de visão diminuiu, cercado pela moldura da tela, por outro, uma nova dimensão se abriu graças à possibilidade de compartilhar essa mesma tela. Ousaria dizer que, graficamente, o espaço “entre” analista e analisando ganhou recursos, além de uma nova perspectiva. Seja nos jogos *on-line*, seja nos cenários e até mesmo no jogo

de rabiscos – possibilitado pela folha branca acessível e modificável pela dupla – o atendimento remoto de crianças e adolescentes via videochamada aconteceu. Muitas vezes no quarto delas, com os brinquedos delas: brincadeiras possíveis entre câmeras, que permitiram a manutenção do vínculo e a expressão do sofrimento. Independentemente do espaço físico, o espaço ambiente pôde ser cocriado *on-line*, levando a dupla a encontrar novas vicissitudes para o brincar e para permanecer em linha.

Para finalizar, gostaria de citar um fragmento de caso apresentado pelo psicanalista porto-alegrense Celso Gutfreind (2019) em seu livro *A arte de tratar*. Trata-se de um menino de 10 anos, Raul, que se recusa a entrar no consultório sem a mãe. Uma vez na sala, o garoto brinca sozinho com o Lego e monta um barco, enquanto a mãe falava com o psicanalista. Gutfreind (2019, p. 87) aponta a tentativa de Raul de elaborar a separação da mãe através desse barco que parte “criando um mundo próprio com a mãe por dentro, até conseguir separar-se dela por fora”. Gutfreind fala de “brincar para vincular-se e partir”.

Se, etimologicamente, tudo indica que o verbo brincar tem origem na ideia de vínculo, poder partir e se separar é a constatação de que o laço ganhou o mundo de dentro. Como poetizou Pablo Neruda, citado por Gutfreind (2019, p. 87): “Eu crio porque fui amado e preciso criar novamente para ir embora com o primeiro amor guardado em mim na direção dos próximos”.

Nesse sentido, na hipótese de que “brincar com” seja uma redundância, visto que brincar, em si, é criação de vínculo, *brincar.com* em tempos de pandemia permitiu repetir entre telas a essência daquilo que se fazia fisicamente: ser.

Abstract

The purpose of this paper is to present some vicissitudes of the playfulness in remote and online seances with children and pre-adolescents during the covid-19 pandemic. From the starting point of the pun in the title pitting Ferenczi's “feel together” in relation to the top-level internet domain (.com), the aim of this paper is to share some clinical practices that have allowed for an enlargement of the notion of setting with regards to listening, thanks to the experience of playfulness online.

Keywords: *Child psychoanalysis, Play, Psychoanalytical clinic, Internet, On-line.*

Referências

FREUD, S. *Além do princípio de prazer* (1920). Tradução de Maria Rita Salzano Moraes. Belo Horizonte: Autêntica, 2020. (Obras incompletas de Sigmund Freud).

FREUD, S. Análise da fobia de um garoto de cinco anos, “O pequeno Hans” (1909). In:_____. *O delírio e os sonhos na Gradiva, Análise da fobia de um garoto de cinco anos e outros textos* (1906-1909). Tradução: Paulo César Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 1915. p. 123-284 (Obras completas, 8).

FREUD, S. O poeta e o fantasiar (1908). In:_____. *Arte, literatura e os artistas*. Tradução: Ernani Chaves. Belo Horizonte: Autêntica, 2020. p. 53-64. (Obras incompletas de Sigmund Freud).

GREEN, A. *Brincar e reflexão na obra de Winnicott*: conferência memorial de Donald Winnicott. Tradução: João J. Freitas do Amaral. São Paulo: Zagodoni, 2013.

GUTFREIND, C. *A arte de tratar*. Por uma psicanálise estética. Porto Alegre: Artmed, 2019.

WINNICOTT, D. *O brincar e a realidade* (1971). Tradução: Breno Longhi. São Paulo: Ubu, 1919.

Recebido em: 10/04/2022

Aprovado em: 26/04/2022

Sobre a autora

Manuela Dumans e Mello Costeira

Bacharel em comunicação social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Pós-graduada em antropologia social e cultural pela Universidade de Estrasburgo (França). Psicanalista e membro efetivo do Círculo Brasileiro de Psicanálise - Seção Rio de Janeiro (CBP-RJ). Integrante do Núcleo de Estudos psicanalíticos da Infância e Adolescência (NEPsI) do CBP-RJ.

E-mail: manuela.dumans@gmail.com