

Jogo Terapêutico
SÍMBOLOS
DO
INCONSCIENTE

LIVRO DO JOGO

Criação e coordenação:
Clarissa De Franco

Equipe de produção:
Beatriz Ascensão Teixeira
Clarissa De Franco
Eduarda Ribeiro Silva
Erotilde Ribeiro De Franco
Kamila Soares Ascensão
Maria Elayne da Silva Cipriano
Thiago Domingues

Jogo Terapêutico
SÍMBOLOS
DO
INCONSCIENTE

LIVRO DO JOGO

Criação e Coordenação: Clarissa De Franco

Equipe de produção:

Beatriz Ascensão Teixeira

Clarissa De Franco

Eduarda Ribeiro Silva

Erotilde Ribeiro De Franco

Kamila Soares Ascensão

Maria Elayne da Silva Cipriano

Thiago Domingues

SUMÁRIO

1. Currículos da criadora e da equipe

2. Apresentação geral do Jogo

3. Modalidades do Jogo

4. Objetivo do Jogo

5. Elementos do Jogo

5.1 Cartas de Narrativa, de Imagem e de Zona de Sombra

5.1.1 Cartas de Imagem

5.1.2 Cartas de Narrativa

5.1.3 Cartas de Zona de Sombra

5.2 Livro dos Símbolos

5.3 Círculo das Fases Alquímicas: tabuleiro

5.4 Livro do Jogo

5.5 Cartão Orientativo das Interpretações

5.6 Dado

5.7 Fichas

6. Procedimentos e técnicas de aplicação

6.1 Preparando a viagem

6.2 A Partida: Tema de Vida

6.2.2 Exemplos de Tema de Vida.

6.3 Roteiro de Interpretação das Cartas

6.3.1 Roteiro simplificado

6.4 No caminho dos Símbolos

6.5 A volta para casa: Síntese Final (STS)

6.6 Jogos Coletivos

6.6.1 Jogos coletivos com Tema de Vida coletivo

6.6.2 Jogos coletivos com Tema de Vida individual

6.7 Esclarecimento sobre direito de uso de imagens

6.8 Dicas extras

7. Fundamentação teórica

7.1 O trabalho com imagem na Psicologia Analítica

7.2 Amplificação simbólica

7.3 Imaginação ativa

7.4 Fases alquímicas (Calcinatio, Solutio, Coagulatio, Sublimatio, Mortificatio, Separatio, Coniunctio)

7.5 Passos de interpretação dos sonhos

7.6 Teoria dos Complexos e a proposta terapêutica do Jogo

8. Pesquisa de campo

8.1 Objetivos

8.2 Problemas de Pesquisa

8.3 Justificativa

8.4 Apresentação do Método

8.4.1 Tipo de Pesquisa

8.4.2 Participantes

8.4.3 Critérios de inclusão

8.4.4 Seleção da Amostra

8.4.5 Instrumentos de Pesquisa

8.4.6 Procedimentos de pesquisa

8.4.7 Questionário de Avaliação do Jogo

8.4.8 Amplificação simbólica e Imaginação Ativa como métodos.

8.4.9 Forma de Análise dos dados

8.5 Resultados e análises

Perfil acadêmico das pessoas participantes

Tema de Vida (TV)

Desenho (DS)

Desenho e Relação com Tema de Vida

Desenho e Traumas/Complexos

Desenho Sintetizador do Processo

História (H)

Histórias com identificação direta com personagem

Histórias que se conectam com acontecimento de vida

Emoções e Palavras-Chave (EPCH)

EPCH que explicam Desenho e História
EPCH que remetem a histórias de vida anteriores
EPCH diretamente conectadas ao Tema de Vida
Título (T)
Personagens (P)
Personagens com identificação direta com participantes
Personagens que remetem a acontecimentos anteriores
Desfecho (D)
Fases Alquímicas (FA)
Símbolos (S)
Relação da Carta com Tema de Vida (RTV)
Função das Cartas 1, 2 e 3
Sínteses Integrativas Finais (STS)
Resultado do Questionário de Avaliação do Jogo
Comentários, opiniões, críticas e sugestões

8.6 Considerações Finais da Pesquisa

9. Informações de contato

10. Referências

1. CURRÍCULOS:

CRIADORA DO JOGO: Clarissa De Franco

Olá, sou **Clarissa De Franco**, criadora do Jogo Símbolos do Inconsciente. Muito prazer. Sou mãe do Dani e do Leo, sempre gostei de estudar e de articular conhecimentos de matrizes diferentes, o que me fez pesquisar sobre gênero, religião, teatro, jogos de tabuleiro, psicologia, com diversas formações e atuações desde menina.

Formei-me como psicóloga na Universidade Presbiteriana Mackenzie em 2004 e passei a atuar na abordagem junguiana com trabalho clínico. Fiz Mestrado e um primeiro Doutorado em Ciências da Religião (PUCSP), onde também estudei por dois anos como aluna ouvinte no Departamento vizinho, de Psicologia Clínica, Estudos Junguianos. Alguns anos depois, quando morei na Argentina com minha família, cursei um segundo Doutorado em Psicologia (UCES, Argentina) e realizei pesquisas de Pós-doutorado em Estudos de Gênero (UCES, Argentina), e já no Brasil, em Ciências Humanas e Sociais (UFABC), além de um terceiro Estágio Pós-Doutoral no Núcleo de Estudos Junguianos do PPG em Psicologia Clínica da PUCSP, no qual desenvolvi pesquisa sobre este jogo com quarenta terapeutas junguianos/as/es, e a partir desta investigação realizamos a revisão do jogo e deste Livro em 2024. Antes de me graduar como psicóloga e trilhar o caminho acadêmico, também me formei como atriz no Senac/SP, depois como astróloga na Escola Gaia e fiz cursos livres sobre tarô, aspectos que foram permitindo um olhar transdisciplinar e horizontal para o conhecimento.

Possuo diversos livros e artigos publicados, dentre eles: Psicologia pós-junguiana e os debates contemporâneos de gênero e sexualidade (2022), Epistemologia da horizontalidade: tecendo nexos entre saberes e viveres (2023) e Diálogos Horizontais entre Ciência e Esoterismo na Psicologia Junguiana (em fase de publicação), e outros. Sou professora titular dos Programas de Pós-Graduação (Mestrado e Doutorado) em Psicologia da Saúde e em Ciências da Religião da Universidade Metodista de São Paulo e atuo como psicóloga concursada

na Universidade Federal do ABC nos campos de Direitos Humanos, Políticas Afirmativas e Saúde Mental. Também sou professora da Uniaberta em cursos de Especialização em Psicologia Analítica e docente do Instituto Freedom, em que leciono Psicologia Analítica e Gênero e Psicologia Analítica e Interpretação de Sonhos. Sou também coordenadora do Núcleo de Estudos e Pesquisas Junguianas da Universidade Metodista de São Paulo.

Possuo trabalho como psicóloga clínica, com foco em interpretação de sonhos, e tive um canal sobre este tema: [youtube.com/claristica](https://www.youtube.com/claristica). Atuei por muitos anos como colaboradora de canais de autoconhecimento, como o Portal Personare.

Tenho aproximado os campos: espiritual, terapêutico, esotérico, religioso e sagrado de um lado, e político, social, acadêmico, de outro, junto com elementos do lúdico, buscando articular temas como: Gênero, Religião e Psicologia Analítica; Direitos Humanos e Espiritualidade; Psicologia, Saúde e Espiritualidade; Saberes Oraculares com estudos e conhecimentos científicos em uma caminhada de abertura para o conhecimento vindo de fontes diversas, reconhecendo a riqueza de articular saberes de forma transdisciplinar e horizontal. As cartas sempre foram uma fonte importante reflexão sobre meu micro e macrouniverso e elas também me ajudaram a conectar-me com o universo lúdico, dos jogos de tabuleiro, linguagem que propicia uma conexão intuitiva e leve com nosso inconsciente pessoal e coletivo.

O jogo Símbolos do Inconsciente foi criado por mim em 2022 e sua ideia surgiu em um sonho relatado no item de apresentação. Conforme este livro mostra, toda a fundamentação da ferramenta apoia-se na abordagem junguiana. É uma grande alegria e honra compartilhar com vocês esse instrumento de autoconhecimento. Recomendo que ele seja utilizado a partir do curso de Formação oferecido pela criadora e também com base nos fundamentos apresentados nesse livro (informações em: simbolosdoinconsciente.com.br). Que o jogo Símbolos do Inconsciente seja uma fonte de inspiração para amplificar a consciência sobre imagens, símbolos e temas da psique humana, contribuindo com os trabalhos e pesquisa da Psicologia Analítica pelo mundo e com a jornada de autoconhecimento de cada um e cada uma de

nós. Agradeço com muito carinho às pessoas queridas que participaram da jornada de criação e validação do jogo, que serão apresentadas.

EQUIPE DE PRODUÇÃO:

Beatriz Ascensão Teixeira: Artista do corpo, arte educadora e ilustradora independente, pesquisa a fusão de diferentes manifestações e linguagens artísticas em seus trabalhos.

Clarissa De Franco: Psicóloga junguiana, analista de sonhos, doutora em Psicologia e em Ciências da Religião, professora universitária de graduação e de Programas de mestrado e doutorado, taróloga, astróloga, criadora do Jogo *Símbolos do Inconsciente*.

Eduarda Ribeiro Silva: Psicóloga clínica junguiana com cursos de Mitologia Grega e Psicologia Analítica; Fundamentos da prática clínica junguiana e Pós-Graduação em Psicologia Analítica com ênfase em Mitologia, Contos e Arte.

Erotilde Ribeiro De Franco: graduada em Letras pela PUC/SP. Lecionou por 20 anos num colégio particular da Vila Clementino, SP, entre outros. Também foi corretora de redação de vestibulares e revisora de teses.

Kamila Soares Ascensão: Fisioterapeuta especialista em terapia intensiva. Naturopata, Radiestesista, Aromaterapeuta, Reikiana, graduanda de Psicologia.

Maria Elayne da Silva Cipriano: Graduada em Psicologia pela Universidade Santo Amaro. Psicóloga Clínica, focada em atendimentos para adolescentes e adultos pela abordagem da Psicologia Analítica.

Thiago Domingues: Poeta e psicólogo clínico junguiano. Mestrando em Psicologia da Saúde na Universidade Metodista de São Paulo. Colaborador em veículos midiáticos, como Revista Psique e portal YAM. Professor em Arteterapia e Mitologia Criativa da Universidade Paulista.

EQUIPE DE PESQUISA:

Clarissa De Franco: Professora titular dos Programas de Pós-Graduação Stricto-Sensu de Psicologia da Saúde e de Ciências da Religião da Universidade Metodista de São Paulo. Psicóloga concursada atuando na Universidade Federal do ABC, com ações voltadas a direitos humanos e saúde mental. Psicóloga clínica junguiana. Doutora em Psicologia, Doutora em Ciências da Religião, com Pós-Doutorado em Estudos de Gênero, em Ciências Humanas e Sociais, realizando terceiro estágio de Pós-Doutorado em Psicologia Clínica Junguiana

Durval Luiz de Faria: Doutor em Psicologia. Professor associado da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, atua no Programa de Estudos Pós-graduados em Psicologia Clínica da PUC-SP e na graduação do curso de Psicologia. É analista junguiano pela Associação Junguiana do Brasil e membro da International Analytical Psychology Association (Zurich).

Maria Elayne da Silva Cipriano: Graduada em Psicologia pela Universidade Santo Amaro. Psicóloga Clínica, focada em atendimentos para adolescentes e adultos pela abordagem da Psicologia Analítica.

Renata Canal: Psicóloga Clínica junguiana (UNIPSP), com Especialização em Psicoterapia Junguiana (UNIPSP), Aprimoramento em Infância e Adolescência (PUCSP), Mestranda em Psicologia da Saúde (UMESP).

Thiago Domingues: Poeta e psicólogo clínico junguiano. Mestrando em Psicologia da Saúde na Universidade Metodista de São Paulo, com trabalho em Psicologia Analítica. Colaborador em veículos midiáticos, como Revista Psique e portal YAM. Professor em Arteterapia e Mitologia Criativa da Universidade Paulista.

2. APRESENTAÇÃO GERAL DO JOGO

Símbolos do Inconsciente é um jogo terapêutico colaborativo baseado em elementos da Psicologia Analítica ou Junguiana que estudam a análise de imagens, símbolos e sonhos, com conceitos como as Fases Alquímicas, Amplificação Simbólica, Imaginação Ativa, Teoria dos Complexos, Sombra, entre outros. Não se trata de um jogo de interpretação de sonhos, e sim, uma ferramenta terapêutica que utiliza o conhecimento do estudo dos sonhos para apoiar a compreensão de símbolos e imagens que trazem orientações e ampliação de consciência sobre um tema de vida escolhido para ser abordado no jogo. Tampouco se trata de um oráculo, no sentido de um instrumento que permite previsões. Mas sim de um jogo projetivo que pode evocar conteúdos do próprio inconsciente.

O jogo foi criado nos anos de 2022 e 2023 pela psicóloga junguiana e doutora Clarissa De Franco. Além de terapeuta clínica, Clarissa é professora universitária e desenvolveu ao longo de vinte anos trabalho de estudos dos sonhos. A produção do jogo, em especial para a construção do Livro dos Símbolos, contou com uma equipe de profissionais apresentados no item anterior: as/os psicólogas/os junguianas/os Clarissa De Franco, Eduarda Ribeiro Silva, Maria Elayne da Silva Cipriano e Thiago Domingues; a estagiária de Psicologia Kamila Soares Ascensão; a revisora de português Erotilde Ribeiro De Franco; e a ilustradora e designer Beatriz Ascensão Teixeira, ou Bia Teixeira, que cuidou de toda a criação e produção artística do jogo.

A ideia do jogo surgiu em um sonho em que a criadora Clarissa De Franco visualizava os relatos de sonhos de seus pacientes e de pacientes de Carl Gustav Jung em formato de Cartas. No sonho, ela visualizava os nomes das sete fases alquímicas que inspiraram esse Jogo, como se compusessem uma grande roda da vida. As Cartas dos sonhos iam caindo nessa grande roda, algumas se transformavam em imagens, como fogo, vasos de cerâmica, água com sal, partes grudadas e ao mesmo tempo sendo desprendidas com dor de uma pessoa que estava deitada na terra... Assim nasceu Símbolos do Inconsciente, em julho de 2022, em

um momento de férias em que Clarissa e seus filhos estavam no sítio da família na cidade de Extrema, Estado de Minas Gerais.

Durante o ano de 2024, Clarissa desenvolveu uma pesquisa científica de Pós-Doutorado junto ao Núcleo de Estudos Junguianos do Programa de Estudos Pós-Graduados em Psicologia Clínica da PUCSP, realizando sessões online do jogo com quarenta terapeutas junguianas/os/es. Podemos ver os resultados dessa pesquisa no item: Pesquisa de Campo desse livro, mas adiantamos que as avaliações do jogo foram muito positivas e abriram caminhos de validação do instrumento na prática clínica e de pesquisa. A equipe de pesquisa, também apresentada no item anterior, contou com a participação das mestrandas Cláudia Antunes Moraes, Renata Canal e Thiago Domingues, da doutora Clarissa De Franco, do doutor Durval Luiz de Faria, da psicóloga Maria Elayne da Silva Cipriano, todos/as psicólogos/as do campo junguiano.

Existem duas versões do Jogo Símbolos do Inconsciente, uma impressa, indicada para sessões presenciais coletivas e individuais com o jogo e a outra disponível para pessoas cadastradas e autorizadas no site: www.simbolosdoinconsciente.com.br, que é voltada a sessões individuais, no formato online.

Mesmo se tratando de uma ferramenta terapêutica, que pode ser utilizada na área clínica e também em pesquisas do campo clínico junguiano, por ser um jogo, evoca o universo lúdico, convocando para a cena um importante e controverso arquétipo do inconsciente coletivo – o Trickster – conhecido por diversas manifestações culturais como o Coringa, o Bobo ou o Louco do Tarô de Marselha, o Bufão da Idade Média, Hermes, entre outros. Carl Gustav Jung (2000) aponta que Trickster é um personagem ligado ao arquétipo da sombra e que atua em bases instintivas. O Trickster tem um caráter ambíguo que representa um desafio à racionalidade oficial dos sistemas vigentes. Tem regras próprias, opera nas margens da oficialidade, provoca riso mesmo diante das dificuldades da vida, desafiando-nos a relativizar o olhar para a nossa caminhada existencial, a partir de uma lógica incomum, da diversão, do confronto a regras rígidas, da desestabilização da ordem conhecida.

A partir da lógica arquetípica tricksteriana, o jogo se torna uma ferramenta que desafia o contexto clínico tradicional, ativando funções

psíquicas menos valorizadas na cultura ocidental, como a intuição e o sentimento. Sendo a Psicologia um campo científico nascido em uma tradição racionalista e empirista, como boa parte das ciências modernas que se estruturaram nos séculos XVIII e XIX, e estando portanto ligada mais fortemente às funções pensamento e sensação, a proposição de um jogo terapêutico convida a desestabilizar momentaneamente as bases nas quais estão apoiadas a prática clínica tradicional ocidental para abrir-se a novos caminhos cognitivos de compreensão dos fenômenos e desenvolvimento do processo de individuação.

Símbolos do Inconsciente enquadra-se na modalidade de jogo terapêutico, que propicia entretenimento, junto com apoio para a elaboração de processos de vida. Existe todo um debate sobre a perspectiva do “terapêutico”. Sendo “therapeia” o sentido grego da palavra terapia, ligado ao cuidado e tratamento de enfermos na busca de cura dos males, consideramos que o jogo Símbolos do Inconsciente se apresenta como uma ferramenta que oferece caminhos de cuidado, tratamento, elaboração e manejo dos conteúdos psicológicos e emocionais ligados a um tema de vida. Não se trata em si de uma terapia, mas de uma ferramenta de apoio ao processo terapêutico, ou pontualmente uma ferramenta que desperta elementos ligados à arte do cuidado e do tratamento do campo psicológico.

O Jogo é colaborativo, sendo indicada a presença de uma figura facilitadora, tanto nos jogos individuais, quanto coletivos. Caso as pessoas se sintam devidamente instruídas a manejar o jogo Símbolos do Inconsciente, é possível realizar jogadas ou sessões sem a presença de uma pessoa facilitadora, após capacitação no instrumento. É possível que pessoas que já passaram pela Formação do Jogo e por sessões acompanhadas por pessoas facilitadoras, possam jogar sozinhas.

Símbolos do Inconsciente é indicado para um/a a seis jogadores/as. As sessões do Jogo podem ser online ou presenciais. Conforme indicamos, recomendamos que haja a presença de uma pessoa facilitadora para conduzir os conteúdos simbólicos do Jogo. Tal pessoa facilitadora poderá ser do campo da Psicologia ou não, mas é indicado que realize a Formação do jogo para fins de treinamento e capacitação para o manejo da ferramenta diante da prática clínica terapêutica. As

informações sobre a Formação do Jogo Símbolos do Inconsciente estão disponíveis em: www.simbolosdoinconsciente.com.br.

Lembramos que para os jogos online, é preciso fazer o cadastro no site e obter a autorização para jogar. As informações para obter a licença e também para obter o jogo presencial também estão disponíveis no site.

3. MODALIDADES DO JOGO

Símbolos do Inconsciente pode ser jogado nas seguintes modalidades:

- **Jogo individual com apoio de pessoa facilitadora:** Nessa modalidade, a sessão pode ser online (por meio de cadastro no site: simbolosdoinconsciente.com.br) ou presencial com o jogo físico. A pessoa facilitadora deve passar pelo curso de Formação do jogo, cujas informações estão disponibilizadas no site.

- **Jogo individual sem apoio de pessoa facilitadora:** Nesse caso, a pessoa que já passou pelo curso de Formação do jogo pode jogar sozinha, seja na modalidade online ou física.

- **Jogo coletivo (até 6 pessoas) com Tema de Vida Coletivo e com o apoio da pessoa facilitadora:** Indicamos que os jogos coletivos sejam desenvolvidos na modalidade presencial. A pessoa facilitadora deve passar pelo curso de Formação do Jogo, cujas informações estão disponibilizadas no site: www.simbolosdoinconsciente.com.br. Nessa modalidade, escolhe-se um único Tema de Vida comum ao grupo e são feitas três rodadas de interpretação com três cartas comuns a todo o grupo, que deve compartilhar impressões e percepções, passando por todas as etapas de interpretação coletivamente (H ou DS, EPCH, T, P, D, FA, S). Para maiores informações, consultar o item de Jogos Coletivos com Tema de Vida Coletivo.

- **Jogo Coletivo (até 6 pessoas) com Tema de Vida Coletivo e sem o apoio da pessoa facilitadora:** Nessa modalidade, o grupo segue as informações do item anterior, sem a presença de uma pessoa facilitadora.

- **Jogo Coletivo (até 3 pessoas) com Tema de Vida Individual para cada jogador/a com apoio da pessoa facilitadora:** Esta modalidade tem regras próprias que devem ser lidas no item do Jogo

Coletivo com Tema de Vida Individual. Cada pessoa do grupo escolhe seu Tema e receberá palpites e sugestões do grupo.

- Jogo Coletivo (até 3 pessoas) com Tema de Vida Individual para cada jogador/a sem apoio da pessoa facilitadora:

Nessa modalidade, o grupo segue as informações do item anterior, sem a presença de uma pessoa facilitadora.

4. OBJETIVO DO JOGO

O jogo Símbolos do Inconsciente tem como objetivo promover ampliação de consciência para as pessoas jogadoras sobre um tema de vida trazido para o jogo, gerando orientação sobre este tema, seja ligado a uma questão desafiadora, a uma temática que está trazendo dúvidas ou angústias, ou simplesmente um ponto da vida para o qual a pessoa busca reflexões e aprimoramentos. O jogo pode auxiliar na integração de processos emocionais e psicológicos relativos a este tema, por meio de processos como amplificação simbólica e imaginação ativa, e pode ser também utilizando como instrumento lúdico em arteterapia ou voltado a encenações, improvisações teatrais.

Também pode ser uma ferramenta de apoio a tomadas de decisões ou deixar mais claras algumas direções internas a respeito de situações e contextos de vida, fazendo emergir conteúdos inconscientes sobre o tema em questão, e tornando-se um instrumento que permite que nosso self, como guia interno, nos conduza. Indicamos que não se trata de uma ferramenta oracular, que realiza previsões de futuro, mas sim, um instrumento projetivo.

Além de oferecer um exercício de amplificação de consciência sobre o Tema de Vida trazido para a sessão com o jogo, a ferramenta também pode servir como exercício simplificado para a análise de sonhos, já que a base teórica do jogo é a teoria junguiana de interpretação de sonhos e muitos dos elementos presentes são relativos a esta teoria, inclusive o roteiro de interpretação das Cartas. Conforme indicamos no item anterior, o Jogo tem contornos terapêuticos, no sentido de oferecer um cuidado e um encaminhamento no manejo dos conteúdos que surgem.

5. ELEMENTOS DO JOGO

- 1 dado personalizado com faces N, I, ZS, N, I, N/I

- 14 fichas para cálculo dos níveis do Jogo (jogos coletivos)
- 30 Cartas de Narrativa (N)
- 37 Cartas de Imagem (I)
- 23 Cartas de Zona de Sombra (ZS)
- 1 Livro do Jogo
- 1 Livro dos Símbolos
- 1 Círculo das Fases Alquímicas (Tabuleiro)
- 1 Cartão Orientativo de Interpretação das Cartas (frente) e das Sínteses Interpretativas (verso).

5.1 CARTAS DE NARRATIVA, IMAGEM E ZONA DE SOMBRA

O jogo possui 90 cartas divididas em três tipos: Imagem, Narrativa e Zona de Sombra e a seleção destas cartas teve dois tipos de critérios: os níveis de integração da sombra pelo ego e as sete operações alquímicas.

Para discernir as três categorias de cartas do jogo primeiramente nos baseamos em níveis de integração da sombra pelo ego, considerando que para a Psicologia Junguiana, a sombra contém elementos negados, reprimidos, desconhecidos ou não reconhecidos em nossa psique. Jung aponta que a sombra representa “um lado menos perfeito, menos luminoso que, sendo assim, não corresponde aos ideais de perfeição” (Jung, 2014, p. 50). No entanto, a sombra pode conter também elementos criativos que seriam como potências ocultas nossas, que ainda não identificamos em nós e que podem ser criativas e construtivas, caso venhamos a integrar estes aspectos à nossa consciência.

Apesar de conter também aspectos criativos e potências não reconhecidas, de uma maneira geral, a sombra envolve conteúdos que não queremos ver e com os quais não queremos lidar, seja porque dói, porque não estamos maduros/as para lidar com o tema, ou porque envolve um tema constrangedor, dolorido, embaraçoso e desconcertante. Marie Louise Von Franz indica que a sombra é como “um outro” com quem precisamos nos relacionar, às vezes cedendo e outros momentos resistindo. E que este outro poderá se tornar hostil quando ignorado ou mal compreendido (Von Franz, 2016).

Todo indivíduo possui sombra, já que se trata de todo potencial inconsciente. Quanto menos a sombra estiver incorporada e integrada à vida consciente, tanto mais densa e difícil ela se tornará.

Em termos de níveis de integração da sombra pelo ego, compreendemos que Cartas de Imagem evocam aspectos mais intuitivos e sensoriais, permitindo caminhos de integração mais fluidos, espontâneos e menos racionais. Nesse sentido, as funções sensação e intuição, chamadas por Jung de irracionais, assumem a cena, convocando caminhos em que o símbolo encontra perspectivas de pontes entre a consciência e o inconsciente.

Um segundo nível de integração da sombra está ligado ao contato com as Cartas de Narrativa, que produzem um caminho que pode ser menos invasivo psicologicamente para o sujeito, mas também menos fácil de criar pontes, ou seja, entendemos que os relatos de sonhos lidos como uma história “vivida” por outras pessoas produzem um distanciamento inicial, permitindo que o ego organize suas defesas e vá aos poucos se relacionando com o conteúdo dos relatos por meio das etapas orientadas pelo roteiro de interpretação. Nesse sentido, no contato com as Cartas de Narrativa, a integração de conteúdos sombrios ocorre de forma um pouco mais controlada que em relação às Cartas de Imagem, pois permite que as funções racionais (pensamento e sentimento) organizem os passos da integração.

Finalmente, as Cartas de Zona de Sombra, que contêm conteúdos normalmente associados a pesadelos: queda, acidente, morte, separação, perda, caos, fantasma, prisão, dor, sufocamento, entre outros temas, foram chamadas de Zona de Sombra porque invadem o ego de maneira mais evidente e menos controlada. Composta por cartas tanto de relatos de sonhos, quanto de imagens, a Zona de Sombra está especificada por seu conteúdo e não pela forma. Nesse sentido, a integração de tais conteúdos tende a acontecer de forma menos organizada e estruturada pelo ego, sendo sua integração mais difícil, porque negada e reprimida.

A partir da seleção dos três tipos de Cartas (Imagem, Narrativa e Zona de Sombra), partimos para a seleção das cartas propriamente ditas em cada uma das três categorias. Para isso, utilizamos as sete fases alquímicas, operações referenciadas no item de Fundamentação Teórica desse Livro e que podem ser melhor compreendidas a partir dos estudos

de Edward Edinger (1990): *Calcinatio*, *Solutio*, *Coagulatio*, *Sublimatio*, *Mortificatio*, *Separatio* e *Coniunctio*.

A atribuição de cada fase alquímica a cada carta se deu por meio das imagens ou símbolos que se destacam, seja na pintura (Cartas de Imagens), nos relatos de sonho (Cartas de Narrativa) ou nas Cartas de Zona de Sombra, ligadas a situações que representam pesadelos. Compreendendo os símbolos e imagens que são frequentes em cada fase alquímica e como estas se expressam nos sonhos (Edinger, 1990), identificamos nas cartas estas fases, sendo que algumas poucas cartas não possuem fases alquímicas e outras (também poucas) possuem mais de uma fase alquímica para que a pessoa jogadora possa escolher no momento do jogo.

5.1.1 CARTAS DE IMAGEM (I)

As cartas de Imagem (trinte e sete no total) são identificadas pela letra I tanto no dado quanto no verso das cartas e são compostas por quatro tipos de imagens: I-A: Pinturas ou fragmentos de pinturas de artistas renomadas/os e que já entraram em domínio público, I-B: Imagens alquímicas de Matthäus Merian retiradas do Livro *Atalanta Fugiens* (Maier, 1617), I-C: Obras do pintor suíço Peter Birkhäuser, que trabalhou com Carl Gustav Jung, e e sobre as quais (cartas de imagem de Peter Birkhäuser) a criadora do jogo obteve autorização da família para seu uso, e por último, I-D: Imagens criadas especialmente para o jogo *Símbolos do Inconsciente* pela artista brasileira Bia Teixeira.

Reconhecemos que a seleção das imagens e de pintores/as tem um caráter eurocentrado e ocidentalizado. Algumas autoras latinas, como Bia Teixeira, Abigail de Andrade e Frida Kahlo fizeram parte da seleção, ainda assim, é preciso reconhecer que tivemos dificuldades de encontrar autoras dentro do critério de domínio público (que faleceram há mais de setenta anos). E, em função de desconhecimento da autora do jogo *Símbolos do Inconsciente* a respeito da arte oriental, também reconhecemos essa defasagem de conteúdo.

Exemplo de carta de imagem:



5.1.1.1: CATEGORIAS DAS CARTAS DE IMAGEM

I-A: Pinturas ou fragmentos de pinturas de artistas renomadas/os e que já entraram em domínio público

- 1.I: Roda da Rosa – Edward Pothast – Fase alquímica: Coniunctio.
- 5.I: Ponte sobre uma lagoa de lírios d'água – Claude Monet – Fase alquímica: Solutio.
- 7.I: Nabucodonosor – William Blake – Fase alquímica: Coagulatio.
- 8.I: A glorificação – Edmund Blair Leghton – Fase alquímica: Separatio.
- 9.I: As idades e a morte – Hans Baldus Grien – Fase alquímica: Mortificatio.
- 13.I: Peter Birkhäuser. Sem Fase alquímica.
- 15.I: O ancião dos dias – William Blake – Fase alquímica: Separatio.
- 18. I: A dança da vida – Edvard Munch – Fase alquímica: Coniunctio.

- 19.I: A senhorita do mar – Edvard Munch - Fase alquímica: Solutio.
- 20.I: Disparates: modos de voar – Francisco de Goya – Fase alquímica: Sublimatio.
- 22.I: A árvore da vida – Gustav Klimt – Fase alquímica: Coniunctio.
- 27.I: Quarto em Arles – Vicent Van Gogh – Sem fase alquímica.
- 30.I: O barbeiro de Suez – Leon Bonnat – Fase alquímica: Coniunctio.
- 31.I: San Giorgio Maggiore no crepúsculo – Claude Monet – Fase alquímica: Solutio.
- 32.I: O beijo – Gustav Klimt – Fase alquímica: Coniunctio.
- 35.I: Estrada do Mundo Novo com Pão de Açúcar ao Fundo – Abigail de Andrade – Sem fase alquímica.

I-B: Imagens alquímicas de Matthäus Merian retiradas do Livro Atalanta Fugiens, de Michel Maier (1617)

- 2.I: Emblema 2: “A Terra é sua enfermeira” – imagem de Matthäus Merian – Fase alquímica: Coagulatio.
- 3.I: Emblema 23: “Quando Pallas nasceu, e Sol estava em conjunção com Vênus, choveu ouro em Rodes” – imagem de Matthäus Merian – Fase alquímica: Coagulatio.
- 6.I: Emblema 18: “O fogo gosta de queimar, mas não transforma as coisas em ouro” – imagem de Matthäus Merian – Fase alquímica: Calcinatió.
- 10.I: Emblema 29: “Como uma salamandra vive no fogo, uma pedra também” – imagem de Matthäus Merian – Fase alquímica: Calcinatió.
- 21.I: Emblema 14: “Este é o dragão que devora seu rabo” – imagem de Matthäus Merian – Fase alquímica: Coniunctio.
- 25.I: Emblema 19: “Se você matar um dos quatro, todos morrerão imediatamente” – imagem de Matthäus Merian – Fase alquímica: Separatio.

I-C: Obras do pintor suíço Peter Birkhäuser

- 4.I: Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Coagulatio.
- 11.I: Fogo gera nascimento – Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Calcinatio.
- 14.I: Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Separatio.
- 17.I: Puer – Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Sublimatio.
- 23.I: Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Calcinatio.
- 24.I: O urso na árvore de luz – Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Calcinatio.
- 29.I: O andarilho – Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Sublimatio.
- 33.I: A dançarina de fogo – Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Calcinatio.
- 34.I: Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Coniunctio

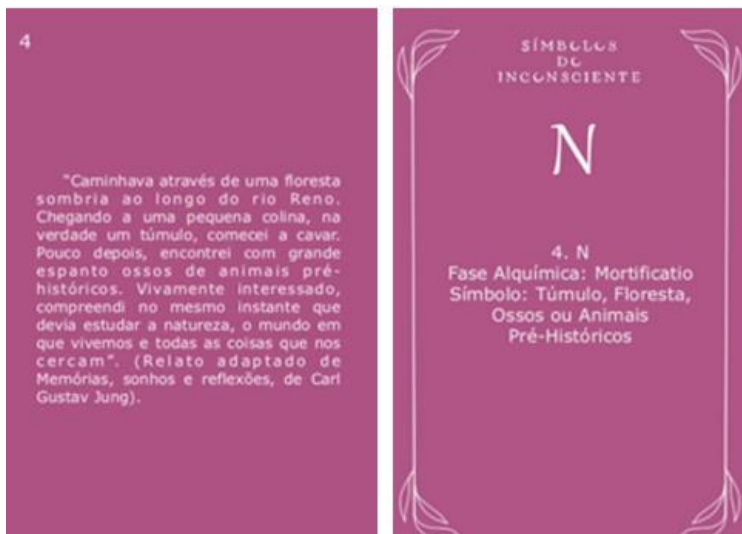
I-D: Imagens criadas especialmente para o jogo Símbolos do Inconsciente pela artista brasileira Bia Teixeira.

- 12.I: Espelho – Bia Teixeira – Fase alquímica: Coniunctio.
- 16.I: Café – Bia Teixeira – Fase alquímica: Solutio.
- 26.I: Baleia – Bia Teixeira – Fase alquímica: Solutio.
- 28.I: Borboleta – Bia Teixeira – Fase alquímica: Sublimatio.
- 36.I: Floresta – Bia Teixeira – Fase alquímica: Sublimatio.
- 37.I: Animais – Bia Teixeira – Fase alquímica: Solutio.

5.1.2 CARTAS DE NARRATIVA (N)

As trinta Cartas de Narrativa são compostas por N-A: relatos de sonhos já publicados em obras junguianas ou N-B: relatos de sonhos presentes em casos clínicos, com autorização para uso.

Exemplo de Carta de Narrativa:



N-A: Relatos de sonhos publicados em obras junguianas

- 1.N: Relato adaptado do livro: Anatomia da Psique, de Edward Edinger. – Fase alquímica: Coagulatio.
- 2.N: Relato adaptado do livro: Anatomia da Psique, de Edward Edinger. – Fase alquímica: Separatio.
- 4.N: Relato adaptado do livro: Memórias, sonhos e reflexões, de Carl Gustav Jung. – Fase alquímica: Mortificatio.
- 5.N: Relato adaptado do livro: Anatomia da Psique, de Edward Edinger. – Fase alquímica: Calcinatio.
- 7.N: Relato adaptado do livro: Anatomia da Psique, de Edward Edinger. – Fase alquímica: Sublimatio.
- 11.N: Relato adaptado do livro: Anatomia da Psique, de Edward Edinger. – Fase alquímica: Sublimatio.
- 13.N: Relato adaptado do livro: Memórias, sonhos e reflexões, de Carl Gustav Jung. – Sem fase alquímica.
- 16.N: Relato adaptado do livro: Sonhos: símbolos religiosos do inconsciente, de James A. Hall. – Fase alquímica: Solutio.
- 17.N: Relato adaptado do livro: Anatomia da Psique, de Edward Edinger. – Fase alquímica: Calcinatio

- 24.N: Relato adaptado do livro: Sonhos: símbolos religiosos do inconsciente, de James A. Hall. – Fase alquímica: Coagulatio.
- 26.N: Relato adaptado do livro: Freud e Jung: sobre a religião, de Michael Palmer. – Fase alquímica: Mortificatio.
- 27.N: Relato adaptado do livro: Sonhos: símbolos religiosos do inconsciente, de James A. Hall. – Fase alquímica: Mortificatio.
- 28.N: Relato adaptado do livro: Anatomia da Psique, de Edward Edinger. – Fase alquímica: Coagulatio.
- 30.N: Relato adaptado do livro: Breve curso sobre sonhos, de Robert Bosnak. – Fase alquímica: Separatio.

N-B: Relatos de sonhos presentes em casos clínicos, com autorização para uso

- 3.N – Fase alquímica: Coagulatio.
- 6.N – Fase alquímica: Solutio.
- 8.N – Fase alquímica: Coniunctio.
- 9.N – Fase alquímica: Sublimatio.
- 10.N – Fase alquímica: Solutio.
- 12.N – Fase alquímica: Coniunctio.
- 14.N – Fase alquímica: Coagulatio.
- 15.N – Fase alquímica: Sublimatio.
- 18.N – Fase alquímica: Separatio.
- 19.N – Fase alquímica: Calcinatio.
- 20.N – Sem fase alquímica.
- 21.N – Sem fase alquímica.
- 22.N – Sem fase alquímica.
- 23.N – Fase alquímica: Sublimatio.
- 25.N – Fase alquímica: Coniunctio.
- 29.N – Fase alquímica: Solutio

5.1.3 CARTAS DE ZONA DE SOMBRA (ZS)

As vinte e três Cartas de Zona de Sombra contêm tanto imagens quanto relatos de sonhos, mas se referem a conteúdos que podemos

associar aos pesadelos, como imagens e símbolos ligados a: caos, separação perda, morte, sufocamento, fantasma, contaminação, queda, acidente, entre outros temas. As Cartas de Zonas de Sombra são áreas do jogo que convidam a lidar com elementos de sombra de maneira mais evidente que em outros processos do jogo. Isso quer dizer que a integração pelo ego dos conteúdos das Cartas de Zona de Sombra é mais trabalhosa e difícil, porque se trata de conteúdos que normalmente reprimimos, negamos, que nos incomoda e com os quais não queremos lidar.

No Jogo Símbolos do Inconsciente, as Cartas de Zona de Sombra evocam conteúdos relativos as “ilhas de consciência própria” que podem estar subterrâneas à consciência do ego que tenta organizar e orientar a psique. São aspectos que em geral podem tocar em pontos mais sensíveis e menos elaborados psicologicamente.

Em jogos coletivos, durante a interpretação das Cartas de Zona de Sombra existe uma regra diferente das demais Cartas. A pessoa que está passando pela sessão do Jogo deverá escolher uma pessoa que sirva de guia para aquela jogada. Isso deve ocorrer apenas em jogos coletivos. A pessoa guia deverá servir de apoio para as percepções e reflexões da/o/e jogador/a/e, apoiando seu processo e momentaneamente assumindo o papel da pessoa facilitadora, que deverá permanecer orientando, mas de forma menos direta naquela rodada específica.

Exemplo de Carta de Zona de Sombra:



5.1.3.1 CATEGORIAS DAS CARTAS DE ZONA DE SOMBRA

As Cartas de Zona de Sombra são compostas por Imagens e Narrativas. Dividimos em três subtipos ligados às imagens de Zona de Sombra e dois subtipos ligados aos relatos de sonho: ZS-I-A: Pinturas ou fragmentos de pinturas de artistas renomadas/os e que já entraram em domínio público, ZS-I-B: Obras do pintor suíço Peter Birkhäuser, que trabalhou com Carl Gustav Jung, e e sobre as quais (cartas de imagem de Peter Birkhäuser) a criadora do jogo obteve autorização da família para seu uso, e por último, ZS-I-C: Imagens criadas especialmente para o jogo Símbolos do Inconsciente pela artista brasileira Bia Teixeira; ZS-N-A: relatos de sonhos publicados em obras junguianas; e ZS-N-B: relatos de sonhos presentes em casos clínicos, com autorização para uso.

ZS-I-A: Pinturas ou fragmentos de pinturas de artistas renomadas/os e que já entraram em domínio público

- 1.ZS: Separação – Edvard Munch – Fase alquímica: Separatio
- 4.ZS: Caveira com o cigarro aceso – Vicent Van Gogh – Fase alquímica: Mortificatio.

- 8.ZS: O Grito – Edvard Munch – Fase alquímica: Solutio.
- 10.ZS: O fim do mundo – Peter Martin – Fase alquímica: Coagulatio.
- 13.ZS: O colosso – Francisco de Goya – Fase alquímica: Coagulatio.
- 14.ZS: A queda de Ícaro – Peter Raul Rubens – Fase alquímica: Sublimatio.
- 23.ZS: O veado ferido – Frida Kahlo – Fase alquímica: Mortificatio

ZS-I-B: Obras do pintor suíço Peter Birkhäuser

- 2.ZS: Peter Birkhäuser. – Fase alquímica: Sublimatio.
- 22.ZS: A alma de quatro olhos, Peter Birkhäuser. Fase Alquímica: Mortificatio

ZS-I-C: Imagens criadas especialmente para o jogo Símbolos do Inconsciente pela artista brasileira Bia Teixeira.

- 5.ZS: Sufocar – Bia Teixeira – Sem fase alquímica.
- 11.ZS: Avião caindo – Bia Teixeira – Fase alquímica: Sublimatio ou alcinatio.
- 15.ZS: Cemitério – Bia Teixeira – Fase alquímica: Mortificatio.
- 17.ZS: Miséria – Bia Teixeira – Fase alquímica: Mortificatio.

ZS-N-A: Relatos de sonhos publicados em obras junguianas

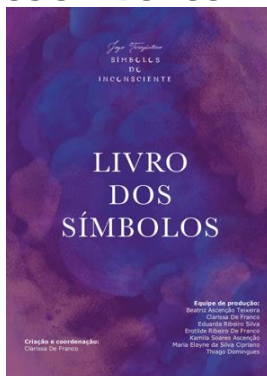
- 21.ZS: Relato adaptado do livro: Memórias, sonhos e reflexões, de Carl Gustav Jung. – Fase alquímica: Mortificatio.

ZS-N-B: Relatos de sonhos presentes em casos clínicos, com autorização para uso

- 7.ZS: Fase alquímica: Mortificatio
- 9.ZS: Fase alquímica: Mortificatio.
- 12.ZS: Fase alquímica: Calcinatio.
- 16.ZS: Fase alquímica: Separatio ou Solutio.

- 18.ZS: Fase alquímica: Separatio.
- 19.ZS: Fase alquímica: Calcinatió ou Separatio.
- 20.ZS: Sem fase alquímica.

5.2 LIVRO DOS SÍMBOLOS



As Cartas de Narrativa, de Imagem e as Cartas de Zona de Sombra oferecem símbolos associados a elas. A cada rodada a pessoa escolhe um símbolo e pode ler sobre o seu significado no Livro dos Símbolos, criado para o Jogo por meio de uma tarefa de pesquisa e compilação de interpretações de símbolos baseadas em Dicionários de Símbolos especializados na área junguiana e psicológica. Tal Livro não tem pretensão de ser um Dicionário de Símbolos, mas de oferecer um compilado de imagens, informações e conteúdos para apoiar as reflexões no momento das sessões do Jogo.

Lembramos que o Livro dos Símbolos é um ponto de partida e de inspiração para abordar os símbolos e facilitar o processo a que Carl Gustav Jung chama de amplificação (JUNG, 1999), que basicamente se refere à tarefa de amplificar o significado de um símbolo a partir de referências de várias culturas, retornando depois ao significado que faz sentido ao/à sonhador/a. O Livro dos Símbolos traz uma discussão simplificada acerca dos símbolos presentes no jogo e não deve, nem de

longe, esgotar ou limitar a discussão sobre os significados dos símbolos, sendo uma breve fonte de inspiração para refletir e ampliar a consciência.

Ao final do jogo, cada Símbolo que fica com o/a jogador/a traz um significado que poderá ser visto como um talismã a ser evocado em sua vida desperta quando tiver que lidar com o Tema de Vida escolhido para o Jogo.

5.3 CÍRCULO DAS FASES ALQUÍMICAS (TABULEIRO)



O tabuleiro do jogo foi criado em formato circular, já que o círculo simbolicamente é associado à eternidade, aos eternos ciclos que não têm exatamente um início e um final, mas representam um processo contínuo, fazendo analogia aos processos de desenvolvimento da consciência durante a jornada existencial humana, processos tais em eternos recomeços, retomadas, reestruturações e aprendizados.

A criação do Jogo Símbolos do Inconsciente esteve apoiada nas referências das sete operações alquímicas: Calcinitio, Solutio, Coagulatio, Sublimatio, Mortificatio, Separatio e Coniunctio. As referências científicas dessa abordagem podem ser encontradas em várias obras do Jung (2002; 2008a; 2011a; 2011b) e também na obra de Edward Edinger (1990; 2008). Neste Livro do Jogo, a pessoa facilitadora pode ler sobre essas fases alquímicas na Fundamentação Teórica. É muito importante que a pessoa facilitadora aprenda sobre este conteúdo porque

faz parte da dinâmica do Jogo refletir sobre os estágios de consciência que cada pessoa se encontra em relação ao Tema de Vida (TV).

O círculo é dividido em sete fases alquímicas e mais o setor para serem colocadas as fichas. Nesse sentido, a perspectiva desse tabuleiro é que cada fenômeno humano está momentaneamente ligado a determinados aprendizados que podemos conectar às fases alquímicas.

O Círculo das Fases Alquímicas é utilizado em jogos grupais presenciais. Os jogos individuais dispensam as fichas no tabuleiro, mas ainda sim utilizam as frases de referência de cada fase alquímica indicadas.

5.4 LIVRO DO JOGO



O Livro do Jogo (este material que estamos lendo) traz orientações procedimentais e teóricas para pessoas facilitadoras da ferramenta, compilando dados de pesquisa realizada com terapeutas junguianos/os/es a partir de sessões com o uso do jogo Símbolos do Inconsciente.

Foi desenvolvido com as seguintes seções principais: 1) Currículo da criadora e da equipe de produção, 2) Apresentação dos objetivos e elementos do jogo, 3) Procedimentos e técnicas de aplicação do Jogo, 4) Fundamentação teórica, 5) Pesquisa de Campo e 6) Referências.

5.5 CARTÃO ORIENTATIVO DAS INTERPRETAÇÕES

ROTEIRO SIMPLIFICADO DE INTERPRETAÇÃO DAS CARTAS
1) N: Número: Anotar o número da rodada de interpretação da Carta (1, 2 ou 3). 2) H: Criação da História (H) em cartas de Imagem ou de Zona de Sombra (imagem): Criar uma história a partir da imagem. Anotar o principal. 3) DS ou C: Desenho ou Cena em cartas de Narrativa ou Zona de Sombra (narrativa): Após a leitura, fazer um desenho, à sua maneira, que represente o relato lido, seja parcialmente, totalmente, ou de forma apenas inspirada. Em jogos coletivos, fazer uma encenação grupal sobre a carta. 4) EPCH: Emoções e palavras-chave: Anotar as principais emoções e palavras-chave que a imagem ou o relato evocaram. 5) T: Título: Criar e anotar um título para a cena ou relato. 6) P: Personagens: Identificar personagens presentes, com destaque para as características. 7) D: Desfecho: Criar e anotar um desfecho para continuar a história para além do que foi indicado na carta. 8) FA: Fase Alquímica: Anotar a Fase Alquímica e as principais indicações. 9) S: Símbolo: Escolher um símbolo, ler no Livro dos Símbolos seu significado e anotar as principais temáticas. 10) RTV: Relação da carta com o Tema de Vida: Refletir e anotar sobre associações entre a Carta interpretada e o Tema de Vida. 11) Não repetir cartas sorteadas.
ROTEIRO SIMPLIFICADO DA SÍNTESE INTERPRETATIVA FINAL (STS)
1) EPCH: Emoções e palavras-chave: Escolher duas palavras de cada uma das cartas interpretadas para compor as sínteses. 2) T: Título: Ler os três Títulos (das três cartas interpretadas) e criar um título final para a jornada do jogo, a partir da leitura. 3) P: Personagens: Identificar personagens presentes, procurando reconhecer padrões entre os/as personagens das três cartas. 4) D: Desfecho: Ler os três Desfechos (das três Cartas) e criar um Desfecho final. 5) FA: Fase Alquímica: Relembrar as Fases Alquímicas e as principais indicações. 6) S: Símbolo: Relembrar os três símbolos escolhidos e seus significados e criar uma frase que sintetize os sentidos integrados. 7) RTV: Relação das cartas com o Tema de Vida: Responder à questão trazida para o jogo a partir das sínteses anteriores.

Na parte da frente, o Cartão contém o roteiro de interpretação das Cartas, indicado neste livro no item de Procedimentos e técnicas de aplicação do Jogo. Já o verso do Cartão traz indicações para realizar a Síntese Interpretativa Final. Este Cartão serve para guiar de maneira mais

rápida e acessível as interpretações das Cartas sem precisar recorrer ao Livro do Jogo a todo momento.

5.6 DADO



O dado foi desenvolvido para o Jogo e possui as faces: N, I, N, I, ZS e N/I. Cada uma das faces indica: N: Cartas de Narrativa, I: Cartas de Imagem, ZS: Cartas de Zona de Sombra e N/I: a pessoa pode escolher entre Carta de Narrativa ou de Imagem.

O dado, como instrumento para conduzir a escolha das Cartas, evoca os movimentos de sincronicidade e de acesso entre o inconsciente pessoal da pessoa jogadora ao inconsciente coletivo, permitindo que o fluxo de imagens chegue até a jogadora de forma sincrônica.

5.7 FICHAS



O jogo contém 14 fichas na cor lilás. As fichas são utilizadas para marcar as fases alquímicas alcançadas durante o jogo no Círculo das Fases Alquímicas nos jogos coletivos. Já nas sessões individuais, as fichas não se fazem necessárias.

6. PROCEDIMENTOS E TÉCNICAS DE APLICAÇÃO DO JOGO

O Jogo tem basicamente três grandes momentos: 1) Escolha e anotação do Tema de Vida; 2) Rodadas de interpretação das cartas (geralmente três) e 3) Síntese Interpretativa Final.

Em jogos individuais (seja com a pessoa facilitadora e uma pessoa participante ou somente com a pessoa participante), essa dinâmica pode ser realizada de uma só vez, o que dura em média de uma hora e meia e duas horas, ou pode ser realizada em mais de uma etapa, por exemplo: Encontro 1: definição do Tema de Vida e interpretação da primeira carta. Encontro 2: interpretação da segunda carta. Encontro 3: interpretação da terceira carta e Síntese. Outros formatos de encontros são cabíveis e possíveis, respeitando o roteiro de interpretação das cartas, descrito nos próximos passos, como por exemplo, pode ocorrer a interpretação de apenas uma carta para um tema específico. A pessoa facilitadora poderá escolher o modelo que mais for adequado. Encorajamos que novas modalidades e formas de aplicação sejam realizadas, desde que respeitados passos fundamentais do jogo (definição de Tema de Vida (TV), roteiro de interpretação das Cartas, Síntese Final (STS)).

O Jogo se inicia com a anotação do Tema de Vida. Em seguida, a primeira pessoa jogadora lança o dado e pega aleatoriamente uma carta que corresponde com a categoria indicada no dado (I (Carta de Imagem), N (Carta de Narrativa) ou ZS (Carta de Zona de Sombra) ou N/I: pessoa jogadora pode escolher Carta de Narrativa (N) ou Carta de Imagem (I). Há um roteiro de interpretação das cartas a ser seguido, mostrada no Cartão Orientativo de Interpretação das Cartas e também aqui nos próximos itens.

Em sessões individuais, a pessoa facilitadora deve trabalhar na direção de amplificar a consciência da pessoa jogadora sobre os significados e sentidos que surgem a cada jogada. Em jogos coletivos, a pessoa facilitadora deverá estimular uma troca de ideias entre o grupo para auxiliar na interpretação. Nos jogos coletivos, a primeira rodada é de partilha e anotação dos temas de vida de cada jogador/a/e, em caso de jogos coletivos com temas específicos para cada jogador/a. Verificar procedimentos no item: Jogos Coletivos deste Livro.

6.1 PREPARANDO A VIAGEM

Quem passar pela sessão do Jogo deverá disponibilizar papel e caneta para as anotações, da mesma forma que a pessoa facilitadora deverá realizar anotações. Esse procedimento não é banal e será necessário durante a etapa das Sínteses Finais.

6.2 A PARTIDA: TEMA DE VIDA (TV)

O Jogo Símbolos do Inconsciente começa com o Tema de Vida de cada jogador/a. A primeira rodada do Jogo envolve a escolha e anotação do Tema de Vida de cada jogador/a. O Tema de Vida representa um desafio ou uma questão de momento, algo que está impactando a vida do/a jogador/a, e refere-se à história de base que servirá de tema central por todo o jogo. Pode ser algum relacionamento difícil, alguma situação que trouxe dores, um objetivo que você ainda não atingiu, uma decisão a ser tomada, um tema para o qual se quer pedir orientações, ou simplesmente um tema para o qual se quer aprofundar as reflexões.

O ideal, seja em jogos individuais como grupais, é que o Tema de Vida (TV) seja exposto ou compartilhado com o grupo, de forma a contribuir na dinâmica grupal de interpretação que o jogo propõe e receber sugestões. Caso escolha não compartilhar o Tema de Vida, pode ser importante para a dinâmica do Jogo compartilhar ao menos a ideia geral (exemplo: amor, profissão, saúde, família, etc.), pois assim poderá receber auxílio das sugestões e palpites interpretativos do grupo conectando as interpretações ao seu tema.

Indicamos que a pessoa facilitadora ou, no caso de estar jogando sozinha, a pessoa jogadora, anote os dados de sessão, pois estes dados serão necessários para a Síntese Final do Jogo (STS).

6.2.1 EXEMPLOS DE TEMAS DE VIDA

- Como elaborar/lidar com tal situação?
- O que o jogo Símbolos do Inconsciente orienta a fazer nessa situação?
- Tal caminho será positivo? É uma boa escolha?
- Quais imagens arquetípicas o jogo oferece para refletir sobre determinada situação?

- vida?
- O que significa/representa essa pessoa ou situação em minha vida?
 - Por que estou sentindo isso? O que quer dizer esse sentimento?
 - O que eu tenho que aprender com essa situação ou tema?
 - Devo tomar essa decisão, o que vem junto com esse passo?
 - Quais as motivações envolvidas nessa situação?
 - O que esse caminho representa?
 - O que esse caminho atrai?
 - Qual é o meu lugar/papel nessa situação?
 - O que devo fazer para realizar tal situação?
 - Como reescrever os elementos de dor que compõem essa história?

Após a escolha e anotação do Tema de Vida, a pessoa jogadora deve lançar o dado. Em jogos coletivos, decide-se quem vai começar e a sequência de jogadores/as/es. O/a jogador/a lança o dado e, ao cair sobre uma face N, I, ZS ou N/I, escolhe aleatoriamente uma Carta correspondente (N = Carta de Narrativa, I = Carta de Imagem, ZS = Carta de Zona de Sombra, ou N/I, quando o/a jogador/a pode escolher entre Carta N ou Carta I). Nos jogos online, o sorteio é feito de forma eletrônica pelo dado no site: simbolosdoinconsciente.com.br. Existe um procedimento interpretativo a ser realizado para a interpretação das Cartas, indicado nos próximos itens e também nos Cartões orientativos que podem ser consultados a cada jogada.

As cartas que são escolhidas aleatoriamente por cada jogador/a a cada rodada nos jogos físicos/presenciais devem ser colocadas à sua frente, não voltando mais para o baralho. No caso de sorteio online, não se deve repetir as Cartas, necessitando de um novo sorteio, caso haja repetição.

6.3 ROTEIRO DE INTERPRETAÇÃO DAS CARTAS

Após a definição do Tema de Vida (TV), três Cartas deverão ser interpretadas a partir do roteiro que segue abaixo, além da Síntese Interpretativa Final (STS). Essa regra pode passar por alterações, como já apontamos, caso a pessoa facilitadora entenda ser mais adequado manter interpretação de menos cartas. Nos jogos grupais, o número de

cartas pode variar, conforme indicado no item de Jogos coletivos. Abaixo, indicamos o roteiro de interpretação das cartas de forma mais detalhada. No próximo item, apresentamos o roteiro de forma resumida, para facilitar a jogabilidade. O roteiro de interpretação nos dois casos (jogos individuais e coletivos) deverá seguir os itens:

1) **N: Número:** A pessoa facilitadora deve anotar o número da rodada de interpretação da Carta (1, 2 ou 3) e também o número da Carta (exemplos: 10.N, 27.I, 13.ZS).

2) **H: Criação da História (H) em cartas de Imagem ou de Zona de Sombra (imagem):** Ao perceber que a pessoa jogadora visualizou a Carta de Imagem ou de Zona de Sombra (imagem), a pessoa facilitadora deve dizer: “O que está acontecendo nessa cena? Crie, a partir da imagem, uma breve história”. Observação: não é preciso se prender à imagem, e sim ser inspirado/a por ela. O relato é livre e não precisa inicialmente estar conectado ao Tema de Vida. Depois essa conexão vai se estabelecendo. O relato deve ser compartilhado com o grupo e com a pessoa facilitadora no caso de sessões individuais. A pessoa facilitadora pode fazer perguntas sobre a cena de forma a estimular a elaboração e a criação de mais detalhes, mas é importante que a história seja uma criação da pessoa jogadora ou participante e não da facilitadora. O ideal é que a pessoa facilitadora anote detalhes marcantes da história criada pela pessoa participante. A pessoa jogadora pode anotar, se quiser. Jung (2000) chama esse processo de **imaginação ativa**, quando deixamos os personagens e situações do sonho criarem vida.

3) **DS: Desenho em cartas de Narrativa ou Zona de Sombra (narrativa):** O relato descrito na Carta de Narrativa deve ser lido em voz alta, seja pela pessoa jogadora ou pela pessoa facilitadora. Após a leitura, a pessoa facilitadora deve dizer: “faça um desenho, da sua maneira, sem se preocupar com estética, para representar essa cena que foi lida no relato. Pode desenhar o que for importante ou o que se destacou na história para você, ou pode desenhar a cena toda, ou ainda algum elemento inspirado pela história lida”. Observação: o desenho pode representar somente alguns aspectos, símbolos e elementos da narrativa, pode indicar o relato continuando, não sendo necessário reproduzir exatamente do modo como está e sim como intuitivamente a

pessoa jogadora foi tocada pela Carta. Em alguns casos, quando a pessoa se sentir envergonhada ou fiscalizada em relação a fazer o desenho, a pessoa facilitadora pode dizer: “essa etapa do desenho não vai ser avaliada como um teste psicológico. O objetivo é permitir um espaço para que seus conteúdos comecem a se relacionar com o relato da Carta lida. Não se preocupe com estética, nem com outras questões formais. Esteja livre para desenhar da sua maneira”. Depois do desenho, a pessoa facilitadora deve pedir que a jogadora fale sobre o desenho. A pessoa facilitadora deve anotar o que saiu a partir do desenho e a jogadora pode anotar se quiser. Assim como o item anterior, este processo se configura como parte da **imaginação ativa**.

4) **EPCH: Emoções e palavras-chave:** A pessoa facilitadora deve perguntar sobre as principais emoções e palavras-chave que a imagem ou o relato evocaram. “Quais emoções e palavras se destacam nessa cena para você? O que você sentiu? O que os personagens sentiram? Que imagens se destacam?” A facilitadora deve fazer anotações. A pessoa jogadora pode anotar se quiser.

5) **T: Título:** A pessoa facilitadora pede à pessoa jogadora para criar um título para a carta interpretada. “Que título você daria para essa cena ou essa história?” A pessoa facilitadora deve fazer anotações. A pessoa jogadora pode anotar se quiser.

6) **P: Personagens:** A pessoa facilitadora questiona sobre personagens presentes, com destaque para características quando for o caso, exemplo: “Homem assustado”. “Quem são os personagens que se destacam nessa cena? Quais são as principais características deles?” A pessoa facilitadora deve fazer anotações e a jogadora pode anotar se quiser.

7) **D: Desfecho:** A pessoa facilitadora deve perguntar: “Como essa história se encaminha depois desse ponto? O que acontece depois dessa cena? Quais seriam as cenas do próximo capítulo?” A pessoa facilitadora deve fazer anotações e a jogadora pode anotar se quiser.

8) **FA: Fase Alquímica:** A pessoa facilitadora deve indicar para a pessoa jogadora olhar o verso da Carta. No jogo online, é possível acessar o verso da Carta voltando na seta disposta na tela. A pessoa facilitadora deve explicar sobre a Fase Alquímica correspondente,

procurando estabelecer associações com o Tema de Vida (TV). Nesse ponto, a pessoa facilitadora precisa ter conhecimento prévio sobre as Fases Alquímicas para conduzir as reflexões. No item de Fundamentação Teórica desse Livro do Jogo poderá ser encontrado material formativo sobre as Fases Alquímicas e também nas aulas de Formação do Jogo, que acompanham o jogo. Após as anotações, em jogos coletivos, é necessário colocar uma ficha no tabuleiro na fase alquímica correspondente. A cada duas fichas colocadas pelo grupo no tabuleiro, uma ficha extra é recebida pela pessoa jogadora que escolhe em que posição a colocará. Essa informação está esclarecida no item dos Jogos Coletivos. A pessoa facilitadora deve fazer anotações e a jogadora pode anotar se quiser.

9) **S: Símbolo:** A pessoa facilitadora deve pedir para a pessoa jogadora escolher, dentre os símbolos indicados no verso da Carta, um símbolo para ser realizada a amplificação simbólica. Nesse momento, deve-se buscar este símbolo no Livro dos Símbolos e fazer a leitura em voz alta de seu significado. Após a leitura, a pessoa facilitadora deve estimular reflexões sobre o tema. Anotar o que for relevante. A pessoa facilitadora deve fazer anotações e a jogadora pode anotar se quiser. Jung chama esse processo de **Amplificação**, conforme indicamos na Fundamentação Teórica desse Livro.

10) **RTV: Relação da carta com o Tema de Vida:** A pessoa facilitadora deve propiciar reflexões finais relativas à Carta, indicando possíveis relações da Carta com o Tema de Vida (TV) trazido no início do Jogo. A pessoa facilitadora ajudará com as associações. A pessoa facilitadora deve fazer anotações e a jogadora pode anotar se quiser.

11) **Não repetir cartas sorteadas:** Em jogos presenciais, deixar a Carta na mesa em frente. A Carta não deve retornar ao baralho. Em jogos online, caso seja sorteada uma mesma Carta em rodadas diferentes, deve-se repetir o sorteio, buscando uma nova Carta.

No caso de a pessoa fazer um jogo sozinha, sem a presença da pessoa facilitadora e sem interlocução com nenhuma outra figura, seguir os passos simplificados a seguir (estes passos também estão indicados no Cartão Orientativo do Roteiro das Interpretações):

6.3.1 Roteiro Simplificado

12) **N: Número:** Anotar o número da rodada de interpretação da Carta (1, 2 ou 3) e número da carta sorteada.

13) **H: Criação da História (H) em cartas de Imagem ou de Zona de Sombra (imagem):** Criar uma história a partir da imagem. Anotar o principal.

14) **DS: Desenho em cartas de Narrativa ou Zona de Sombra (narrativa):** Após a leitura, fazer um desenho, à sua maneira, que represente o relato lido, seja parcialmente, totalmente, ou de forma apenas inspirada.

15) **EPCH: Emoções e palavras-chave:** Anotar as principais emoções e palavras-chave que a imagem ou o relato evocaram.

16) **T: Título:** Criar e anotar um título para a cena ou relato.

17) **P: Personagens:** Identificar personagens presentes, com destaque para as características.

18) **D: Desfecho:** Criar e anotar um desfecho para continuar a história para além do que foi indicado na carta.

19) **FA: Fase Alquímica:** Anotar a Fase Alquímica e as principais indicações.

20) **S: Símbolo:** Escolher um símbolo, ler no Livro dos Símbolos seu significado e anotar as principais temáticas.

21) **RTV: Relação da carta com o Tema de Vida:** Refletir e anotar sobre associações entre a Carta interpretada e o Tema de Vida.

22) **Não repetir cartas sorteadas.**

6.4 NO CAMINHO DOS SÍMBOLOS

O Jogo Terapêutico Junguiano Símbolos do Inconsciente possui entre seus componentes o Livro dos Símbolos, criado e construído a partir de pesquisas em Dicionários de Símbolos especializados. O Livro dos Símbolos é utilizado na etapa 9 do Roteiro de Interpretação das Cartas, quando a pessoa jogadora deve escolher um dos símbolos indicados na Carta para realizar o exercício de Amplificação Simbólica, que basicamente se refere à prática de buscar significados paralelos de um mesmo símbolo em diversas culturas, de forma a identificar como aquele conteúdo reverbera no inconsciente coletivo e pode ser integrado à experiência da pessoa.

O Livro dos Símbolos oferece o conteúdo compilado e resumido sobre cada símbolo, de modo a facilitar a experiência de jogabilidade. O ato de escolher um símbolo faz com que a pessoa participante da experiência se implique em seu próprio processo terapêutico, selecionando aquela imagem ou símbolo que mais gerou identificação no processo de interpretação da Carta.

6.5 A VOLTA PARA CASA: SÍNTESE INTERPRETATIVA FINAL (STS)

No caso de sessões individuais, a dinâmica do Jogo é completada ao terminar a terceira carta interpretada, que deve ser seguida da Síntese Interpretativa Final (STS). Em jogos coletivos, indicamos verificar os procedimentos no próximo item. Reforçamos que a ferramenta criada (jogo Símbolos do Inconsciente) permite novos formatos de trabalho e encoraja que nossas pesquisas sejam realizadas com o instrumento.

Ao final da interpretação das três cartas, o/a jogador/a deverá elaborar uma síntese, a partir dos passos que se seguem, indicando o caminho que o inconsciente dele/a utilizou para avançar em seu processo de individuação referente ao Tema de Vida. A pessoa facilitadora deve indicar que a pessoa jogadora relembre o **Tema de Vida** trazido para a sessão com o Jogo e faça as sete sínteses do Jogo:

6.5.1 ROTEIRO DA SÍNTESE INTERPRETATIVA FINAL (STS)

1. Primeira Síntese: Emoções e Palavras-chave (EPCH). A pessoa facilitadora deve ler o item EPCH de todos os níveis e pedir que a pessoa jogadora **escolha duas emoções ou palavras representativas de cada carta**. Em casos excepcionais, pode ser escolhida uma palavra a mais. Nesse item estamos atentas/os a apontar repetições, similaridades e destaques, ao realizar a Primeira Síntese. A facilitadora deve dizer: “O que você sentiu durante o jogo de mais relevante? O que se destacou? Vamos indicar as palavras-chave mais importantes para registrar como síntese? Escolha duas palavras de cada carta”. Fazer anotações.

2. Segunda Síntese: Título (T). A pessoa facilitadora **deve ler o Título de todas as Cartas interpretadas** (para cada jogador/a/e) e indicar que a pessoa jogadora faça a Segunda Síntese do Jogo, dizendo:

“**Crie um título final** para a jornada do Jogo Símbolos do Inconsciente, sintetizando as imagens trazidas nos três títulos. O ideal é que se crie um título novo, a partir da síntese dos três títulos, mas pode-se repetir um dos títulos, se assim você preferir, ou repetir palavras dos títulos”. Fazer anotações.

3. Terceira Síntese: Personagens (P). A pessoa facilitadora deve ler o item **Personagens de todos as Cartas interpretadas e buscar padrões** ou destaques e dizer: “Faça a Terceira Síntese: Com quem você esteve? Quem te ajudou no caminho? Quem são os/as personagens e quais as características deles/as? Reflita porque determinados personagens (mãe, pai, irmão/irmã, filhos/as, vizinhos/as, chefe...) apareceram hoje”. Essa etapa é difícil, pois requer habilidade de identificar padrões entre figuras que podem aparecer com “nomes” diferentes (por exemplo: pai e marido ou borboletas e nuvens), mas que contenham características ou funções similares nas jogadas. Nesse momento, também pode ser relevante identificar padrões de animus e anima. A pessoa facilitadora deve ajudar e guiar esta etapa. Fazer anotações.

4. Quarta Síntese: Desfecho (D). A pessoa facilitadora deve ler o Item Desfecho em cada um dos níveis interpretados e indicar que a pessoa jogadora: “Faça a Quarta Síntese do Jogo: elabore uma **frase que sintetize os diferentes desfechos vividos** nas Cartas. Para onde sua jornada pelos símbolos do inconsciente lhe conduziu?” Fazer anotações.

5. Quinta Síntese: Fases Alquímicas (FA). A pessoa facilitadora deve lembrar quais Fases Alquímicas foram visitadas para cada jogador/a/e, tentando conectá-las com a experiência que a pessoa jogadora precisa vivenciar a partir de seu Tema de Vida (TV). Buscar compreender os recados orientativos de cada fase. A pessoa facilitadora, após essas trocas, deve dizer: “Faça a Quinta Síntese: **o que as fases alquímicas orientam?**” Fazer anotações.

6. Sexta Síntese: Símbolos (S). A pessoa facilitadora deve relembrar os símbolos escolhidos pela pessoa jogadora e os significados vindos do exercício de amplificação simbólica com o Livro dos Símbolos. Dizer: “Faça a Sexta Síntese do Jogo: **elabore uma frase que unifique os significados dos diferentes símbolos que você escolheu.** Qual é a mensagem dos símbolos?”. Fazer anotações.

7. Sétima Síntese: Relação com Tema de Vida (RTV).

Chegou o momento de responder à questão/tema trazida/o para a sessão do Jogo. A pessoa facilitadora deve dizer: “Faça a Sétima e Última Síntese do Jogo: **“Quais orientações finais o Jogo apontou para lidar com seu Tema de Vida? Como respondemos à questão trazida?”**”

Existe um roteiro simplificado das Sínteses, no verso do Cartão Orientativo.

ROTEIRO SIMPLIFICADO DAS SÍNTESES FINAIS (STS):

- 1) **EPCH: Emoções e palavras-chave:** Escolher duas palavras de cada uma das cartas interpretadas para compor as sínteses.
- 2) **T: Título:** Ler os três Títulos (das três cartas interpretadas) e criar um título final para a jornada do jogo, a partir da leitura.
- 3) **P: Personagens:** Identificar personagens presentes, procurando reconhecer padrões entre os/as personagens das três cartas.
- 4) **D: Desfecho:** Ler os três Desfechos (das três Cartas) e criar um Desfecho final.
- 5) **FA: Fase Alquímica:** Relembrar as Fases Alquímicas e as principais indicações.
- 6) **S: Símbolo:** Relembrar os três símbolos escolhidos e seus significados e criar uma frase que sintetize os sentidos integrados.
- 7) **RTV: Relação das cartas com o Tema de Vida:** Responder à questão trazida para o jogo a partir das sínteses anteriores.

6.6 JOGOS COLETIVOS

Indicamos que os Jogos coletivos com Temas particularizados para cada jogador/a sejam de até três participantes, além da pessoa facilitadora, que ocorram presencialmente com o jogo físico (impresso) e com a presença de uma pessoa facilitadora. Nos jogos coletivos com temas compartilhados, indicamos que até seis pessoas possam participar, além da pessoa facilitadora. Estas orientações podem sofrer adaptações, caso o grupo se sinta devidamente instruído para realizar a sessão coletiva sem uma pessoa guiando ou com mais pessoas participantes. Em nossa

experiência, com mais pessoas, as sessões dos jogos coletivos acabam sendo muito longas e cansativas.

Assim como nos jogos individuais, as etapas de definição, compartilhamento e anotação do Tema de Vida (TV), Roteiro de Interpretação das Cartas e Síntese Interpretativa Final (STS) devem acontecer. Inicialmente, propomos duas maneiras de realizar os jogos coletivos.

6.6.1 JOGOS COLETIVOS COM TEMA DE VIDA COLETIVO (ATÉ 6 PESSOAS + PESSOA FACILITADORA)

A primeira modalidade envolve escolher um Tema de Vida comum a todo o grupo e ao interpretar as três cartas, realizar todos os passos coletivamente. A etapa do Desenho pode ser substituída por uma dramatização coletiva. As demais etapas são elaboradas coletivamente, como a escolha das Emoções e Palavras-Chave, do Título, a caracterização dos/as Personagens, a criação do Desfecho, a leitura e discussão sobre as Fases Alquímicas e a escolha e amplificação do Símbolo, o aprofundamento da Relação da Carta com o Tema de Vida e as Sínteses. Essa modalidade pode acontecer com a presença de uma pessoa facilitadora ou não.

Apesar de todas as etapas serem coletivas e da troca de ideias, percepções e compartilhamento de emoções ser estimulado nessa modalidade, cada pessoa pode fazer suas próprias anotações, acerca de temas trouxeram maior reverberação em sua história pessoal. Trata-se de uma dinâmica mais leve que as sessões individuais e pode ser indicada para situações em que um grupo quer se aprofundar em temas comuns (resolução de conflitos, metas coletivas, entre outras).

6.6.2 JOGOS COLETIVOS COM TEMAS DE VIDAS INDIVIDUAIS PARA CADA JOGADOR/A (ATÉ 3 PESSOAS + PESSOA FACILITADORA)

A segunda modalidade de jogo coletivo é mais complexa. Nessa modalidade, cada jogador/a escolhe seu próprio Tema de vida e compartilha com o grupo. A primeira rodada consiste na escolha, compartilhamento e anotação dos temas de vida de cada jogador/a. A

pessoa facilitadora precisa anotar todos os passos de todas as pessoas jogadoras.

Cada rodada consiste em fazer uma interpretação de cada carta para cada jogador/a da roda, recebendo sugestões e palpites dos/das demais jogadores/as. Ou seja, cada jogador/a deve completar um nível de interpretação e somente se avança para as próximas rodadas ao final das interpretações de todos/as os/as jogadores/as. A pessoa facilitadora deverá estimular uma troca de ideias entre o grupo para auxiliar na interpretação. Assim como nas outras modalidades, a presença da pessoa facilitadora é opcional, e pode ser dispensada somente se o grupo se sentir suficientemente seguro e instruído sobre as regras do jogo.

Em Cartas de Zona de Sombra, nos jogos coletivos, a pessoa jogadora deverá escolher alguém do grupo para guiar a interpretação junto com a pessoa facilitadora. Nesse caso, apenas nas Cartas de Zona de Sombra, as demais pessoas deverão permanecer em silêncio, já que se trata de um momento do jogo em que é preciso aprender a “se guiar no escuro”.

Nessa modalidade de jogos coletivos leva-se em conta a regra das fichas e do tabuleiro, indicada a seguir. A meta coletiva ou o objetivo prático dessa modalidade é completar o Círculo das Fases Alquímicas, colocando uma ficha em cada uma das fases no tabuleiro antes de completar três cartas interpretadas por cada jogador/a.

O Jogo contém sete Fases Alquímicas: Calcinitio, Solutio, Coagulatio, Sublimatio, Mortificatio, Separatio e Coniunctio, marcadas no Círculo das Fases Alquímicas. Para saber mais sobre as Fases Alquímicas, leia o item referente a este tema na Fundamentação Teórica deste Livro. Uma das formas de completar a jornada coletiva do jogo é passar pelas sete fases em grupo, o que simbolicamente representaria um processo alquímico completo de transformação da consciência. Essa é a meta para jogos coletivos, com 2 ou 3 jogadores/as com temas individuais: passar pelas sete etapas do Círculo das Fases Alquímicas respeitando o máximo de três cartas interpretadas por cada jogador/a. Conforme vimos anteriormente, em jogos individuais, o Jogo se encerra com a interpretação de três cartas e não há o objetivo de passar por todas as fases alquímicas, apenas identificar as fases de destaque.

A cada carta ligada a uma fase alquímica que sai para qualquer jogador/a dos jogos coletivos com temas individuais, existe uma indicação de fase alquímica (algumas cartas não possuem tal indicação e nesse caso, nada precisa ser feito). O/a jogador/a da vez deve colocar uma ficha na fase correspondente no Círculo das Fases Alquímicas e ler em voz alta a reflexão sobre a fase presente no tabuleiro, anotando-a, além de anotar também outras reflexões promovidas pela pessoa facilitadora acerca das fases alquímicas. Algumas cartas possuem uma indicação de duas fases alquímicas. Nesse caso, o/a jogador/a da vez deve escolher em qual das duas colocar a ficha e pontuar.

Caso as fichas caiam nas mesmas fases alquímicas, as rodadas seguem em busca de completar pelo menos uma ficha em cada uma das fases.

FICHA EXTRA: Em jogos de duas pessoas, a cada duas fichas colocadas em fases alquímicas no tabuleiro (Círculo das Fases Alquímicas), o grupo ganha uma ficha extra para escolher em qual fase colocar. O grupo deve escolher uma fase alquímica ainda sem ficha. No caso de jogos com três participantes, a cada três fichas colocadas em fases alquímicas, ganha-se uma a mais. Desse modo, com as fichas extras, é possível que os jogos de 2 ou 3 jogadores/as atinjam as sete fases alquímicas antes das três cartas interpretadas por jogador/a. Caso o grupo atinja um número máximo de interpretações de cartas por jogador/a (3 cartas para cada jogador/a) antes de completar o Círculo das Fases Alquímicas (tabuleiro), o jogo se encerra, e as interpretações seguem trazendo elementos valiosos para elaborar o Tema de Vida de cada jogador e jogadora.

Em resumo, a quantidade máxima de cartas a serem interpretadas por cada jogador/a é de no máximo 3 cartas em jogos de 1 a 3 jogadoras/es.

Portanto, o Jogo Coletivo com Temas Individuais termina em duas situações: 1) quando o grupo atingir coletivamente pelo menos um ponto (uma ficha) em cada um dos sete níveis alquímicos no caso de jogos com 2 ou 3 jogadoras/es, considerando uma ficha extra a cada duas fichas colocadas no tabuleiro para jogos de duas pessoas e a cada três fichas para jogos com três jogadores/as; ou 2) quando todos/as os/as jogadores/as atingirem três cartas interpretadas.

Obs. Pode acontecer do Círculo das Fases Alquímicas ser completado antes das três rodadas completas de interpretação. Nesse caso, alguns/mas jogadores/as finalizam seu jogo e vão para a Síntese Interpretativa Final (STS) com menos cartas interpretadas e fazem a síntese com duas cartas, por exemplo.

A cada rodada das Cartas de Narrativa ou de Imagem em jogos grupais, todas as pessoas jogadoras podem dar palpites e sugestões interpretativas durante toda a interpretação, partilhando impressões e sensações sobre a Carta, no entanto, o roteiro final de interpretação é do/a jogador/a da vez. Já nas Cartas de Zona de Sombra, conforme indicado, o/a jogador/a da vez deverá escolher um/a integrante do Jogo para ser seu guia e partilhará as impressões apenas com esta pessoa guia, podendo a pessoa facilitadora apoiar orientações formais sobre o processo.

6.7 ESCLARECIMENTO SOBRE DIREITO DE USO DE IMAGENS

O Jogo Símbolos do Inconsciente contém imagens de pintores/as e ilustradores/as, alguns/mas conhecidos/as pelo grande público. Pela Lei no. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, sobre direitos autorais, art. 41: “os direitos patrimoniais do autor perduram por setenta anos contados de 1º de janeiro do ano subsequente ao de seu falecimento, obedecida a ordem sucessória da lei civil”. Isso significa que pinturas de autores/as que faleceram há mais de setenta anos entram em domínio público, como é o caso de muitos/as pintores/as que utilizamos nesse Jogo. Além desses casos, temos a utilização de obras criadas exclusivamente para o jogo pela artista brasileira Bia Teixeira.

Declaramos que no caso do pintor suíço Peter Birkhäuser, que faleceu há menos de setenta anos, temos a licença para o uso de suas imagens, concedida pelo Birkhäuser-oei Foundation. As imagens aqui utilizadas de Peter Birkhäuser estão publicadas nos livros: *Light from the Darkness: the paintings of Peter Birkhäuser* (Birkhäuser, 2014), *Windows on Eternity: Paintings of Peter Birkhäuser* (Wertenschlag-Birkhäuser, Eva, 2008) e *Der rote Faden: Malerei und Grafik von Peter Birkhäuser* (Wertenschlag-Birkhäuser, Eva; B Birkhäuser, Kaspar,

2013). Peter Birkhäuser pintou várias imagens de sonhos de pacientes de Carl Gustav Jung.

6.8 DICAS EXTRAS

1) O Jogo Símbolos do Inconsciente pode apoiar tomadas de decisão. Nesse caso, podem ocorrer variações dos procedimentos apresentados. Uma forma de atuar em jogos de tomadas de decisão é interpretar apenas duas cartas, uma que aponta na direção de uma opção e outra que aponta na direção da outra opção. O roteiro de interpretação deve ser o mesmo, mas nesse caso, não há Síntese Interpretativa Final, sendo a Carta a própria indicação do inconsciente acerca daquele caminho ou possibilidade.

2) Às vezes, uma carta com um sentido geral negativo pode apresentar partes que são entendidas como positivas no Jogo. Por exemplo, uma narrativa que fala da necessidade de separação com um desfecho positivo. Como o Jogo valoriza as pequenas partes (título, personagens, desfecho, símbolos...), a síntese final vai depender de como estas partes se encaixam e são interpretadas. Por isso, não se apresse em julgar uma carta.

3) O Jogo Símbolos do Inconsciente também pode funcionar como um indicativo do caminho que o Tema de Vida está sendo orientado a percorrer, desde um diagnóstico do que está mais aparente na situação atual, em geral apresentado na primeira carta, passando pelo desdobramento e aprofundamento do tema, representado pela segunda carta, até chegar ao encaminhamento, à tendência que o jogo aponta para o tema, mostrado na terceira e última carta. Nossa escolha pelo roteiro de três cartas envolve a perspectiva de que, pela pesquisa realizada, a dinâmica de interpretação de três cartas traz normalmente um caminho da primeira à terceira carta. Este caminho das três cartas está explicitado no item deste Livro: 8.5.1.12: Categoria 12: Função das Cartas 1,2 e 3.

4) Lembramos que o Jogo Símbolos do Inconsciente, embora possa atuar de forma similar, não funciona como um oráculo, no sentido de indicar o que vai ou deve acontecer, e sim como um guia interno, psicológico e projetivo, que auxilia a compreender os caminhos que o inconsciente está trilhando acerca de determinado tema, como os medos,

fantasias e mecanismos de defesa envolvidos, ou o que aponta a intuição da pessoa sobre aquele assunto, e outros elementos simbólicos e psicológicos despertados diante do Tema.

5) O Jogo Símbolos do Inconsciente pode ser aplicado na prática clínica psicoterapêutica, quando se busca aprofundar ou enriquecer o repertório simbólico e analítico de determinado tema do processo terapêutico. Ele pode ser aplicado repetidas vezes para temas diferentes ou para novas perspectivas de um mesmo tema. E também pode ser aplicado no contexto de pesquisa. Nossa investigação, apresentada nas próximas páginas deste Livro do Jogo trouxeram elementos de validação da técnica na abordagem junguiana.

6) Indicamos que o Jogo Símbolos do Inconsciente seja acompanhado por uma figura facilitadora ou terapeuta. O Jogo pode ser facilitado por pessoas que não tenham formação em Psicologia. Em qualquer dos casos, recomendamos que a pessoa facilitadora realize a formação do Jogo, com a criadora psicóloga Clarissa De Franco. Disponível em: www.simbolosdoinconsciente.com.br. Após a formação, a pessoa poderá realizar jogos de forma individual, para ela mesma, e também aplicar terapeuticamente em outras pessoas participantes.

7. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

7.1. O TRABALHO COM IMAGENS NA PSICOLOGIA ANALÍTICA E ARQUETÍPICA

Paulo Afrânio Sant'Anna (2005, p. 19) indica que “para a Psicologia Analítica, a imagem não é apenas uma representação visual, resultado da percepção sensorial, da atividade mnemônica ou da transferência da energia psíquica, mas a linguagem básica da psique, criativa e autogeradora em si mesma”.

Nesse sentido, a imagem não se restringe a uma representação de algo na consciência, não tendo apenas papel visual ou estético, nem se refere a algo estático, com conteúdo fixo. A imagem se liga à capacidade da psique de agrupar elementos em imagens primordiais que lhes atribuem significado, constitui-se no próprio ato da consciência.

A escola clássica de Psicologia Analítica traz foco à vivência do eixo ego-self e ao caráter religioso dessa experiência, segundo o qual a consciência passa a se relacionar com a dimensão transcendente, ou o si mesmo, e as imagens ocupam um lugar de mediadoras entre consciente e inconsciente.

Para construir e identificar as pontes entre consciente e inconsciente, são utilizadas técnicas como imaginação ativa e amplificação simbólica, presentes na estruturação desse jogo. Por meio dessas técnicas, o diálogo com as imagens psíquicas favorece a conscientização e a integração das dimensões inconscientes da psique.

O olhar complementar trazido pela escola arquetípica considera a imagem como expressão direta da psique.

Contrariamente à perspectiva simbólica, que tende a classificar as imagens em arquetípicas ou não a partir de sua forma – mais ou menos universais –, a perspectiva imagética da escola arquetípica propõe também a operacionalização desse conceito: o que torna uma imagem arquetípica é o modo como ela é tocada, não a forma dela. Recorre-se ao sentido dado por Jung, segundo o qual os arquétipos são portadores de significado, razão pela qual o que determina o caráter arquetípico de uma imagem é sua capacidade

de evocar significado, e não sua forma. (Sant`Anna, 2005, p. 25).

Hillman (1977, 1978) chama de “consciência da alma” ou “criação da alma” o desenvolvimento de uma consciência metafórica apoiada em imagens. É proposta uma abordagem direta e vivencial da imagem, a partir da qual “a explicação ou a interpretação egóicas são substituídas pela vivência, pelo tratamento lúdico e pela conexão emocional. Enfatizam-se os aspectos funcionais e valorativos do arquétipo e não os formais e descritivos. (...) Trabalhar no plano da imagem permite o reconhecimento dos movimentos da alma e sua integração à consciência”. (Sant`Anna, Paulo Afrânio, 2005, p. 25).

Na criação da alma, qualquer imagem pode tornar-se arquetípica, pois no trabalho com a imagem ela passa a significar algo para o sujeito, com um sentido emocional, afetivo, vivencial e poético.

7.1 AMPLIFICAÇÃO SIMBÓLICA

O jogo Símbolos do Inconsciente tem, entre seus componentes, o Livro dos Símbolos, criado a partir de conteúdos de vários dicionários de símbolos, sendo uma ferramenta reduzida, desenvolvida para a finalidade dinâmica do jogo, não tendo pretensão de ser um dicionário de símbolos, e sim, de apresentar estímulos para que uma breve amplificação simbólica ocorra durante as jogadas, um processo que, espera-se que seja conduzido e facilitado por uma pessoa com formação no jogo e, que, portanto, possa aproveitar os elementos que surgem no contexto do jogo e articulá-los com as questões e os mecanismos de quem está passando pela sessão. No jogo, cada carta contém diversos símbolos e a pessoa participante deve escolher um deles para realizar o exercício de amplificação com o apoio inicial do Livro dos Símbolos, funcionando como um ponto de partida para as reflexões.

A amplificação simbólica é um processo de expansão do significado de um símbolo ou imagem, de modo a torná-lo aplicável em diferentes situações e contextos. Andrew Samuels (2002, p. 7-8) a define como: “(...) uma técnica que envolve o uso dos paralelos míticos, históricos e culturais de forma a esclarecer, tornar mais amplo e, por

assim dizer, aumentar o volume do material factual, emocional e de fantasia, que pode ser obscuro, tênue e difícil de tratar”.

O método de amplificação foi introduzido de forma estruturada na psicologia por Carl Gustav Jung no livro *Símbolos da Transformação* (JUNG, 1986), obra que busca firmar a Psicologia Junguiana com a perspectiva de uma psique coletiva, saindo do vies personalístico da Psicanálise.

Jung alertava sobre a importância de não se fixar literalmente na imagem (Jung, 1984), pois a psique utiliza metáforas para expressar um sentido desconhecido. O método de amplificação inclui aspectos coletivos, fazendo analogias com fontes míticas, históricas e culturais para expandir o conteúdo simbólico. Isso permite que o indivíduo vá além do seu limite individual e se conecte com uma coletividade simbólica arquetípica, ampliando as possibilidades de interpretação. Jung caracterizou a amplificação como um “método de abordagem dos significados oníricos” (Jung, 1999, p. 170).

A hermenêutica junguiana clássica utiliza a técnica da amplificação para explorar os mitos e alcançar estruturas arquetípicas do inconsciente. Essa técnica envolve o uso de analogias para enriquecer o sentido das imagens, tornando mais amplo e esclarecedor o material factual, emocional e fantasioso. A amplificação utiliza uma linguagem circular e poética do mito e do símbolo para conectar o pensamento dirigido com camadas profundas do espírito humano.

Não se deve perder uma proximidade com o conteúdo imagético original, conforme observa Jacobi (2001, p. 101): “A amplificação é, portanto, uma espécie de associação limitada, vinculada e dirigida que retorna continuamente ao centro de significado dado no sonho, girando, por assim dizer, em torno deste mesmo centro”. Esse movimento de girar em torno de um mesmo centro da imagem é conhecido como *circumambulação* e faz parte da amplificação, que tem basicamente três momentos: contato inicial com o símbolo, amplificação coletiva por meio de paralelos míticos, históricos, culturais, e retorno ao subjetivo com o auxílio das analogias universais.

Na amplificação, através de formas de expressão, foram percebidos padrões, temas que se repetiam em diferentes pessoas em seus processos de imaginação ativa, permitindo com que Jung compreendesse

e classificasse um material disponível para a psique que seria coletivo, ou a base arquetípica da psique. Nesse sentido é que a imaginação ativa e a amplificação simbólica estão conectadas como técnicas.

7.2 IMAGINAÇÃO ATIVA

Além do Livro dos Símbolos, o jogo oferece a possibilidade de produzir um conteúdo artístico, de desenho ou pintura, a partir das cartas de Narrativa ou de Zona de Sombra (Narrativa). Essa dinâmica foi inspirada no exercício chamado na Psicologia Junguiana de imaginação ativa. A seguir, contextualizamos cientificamente, este conceito.

A imaginação ativa consiste no desdobramento de “uma imagem onírica e uma associação do paciente para lhe dar como tarefa elaborar ou desenvolver estas imagens, deixando a fantasia trabalhar livremente” (Jung, 1984, p. 139).

Por meio de expressões variadas como modelagem, pintura, desenho, teatro, cria-se uma cadeia de significados e fantasias ligadas à imagem inicial. Esta cadeia vai se transformando, se desenvolvendo, a partir de uma lógica própria, podendo assumir um caráter de encenação. A imaginação ativa requer a participação criativa do ego e promove uma interação entre conteúdos inconscientes e o estado de vigília.

“Pelo pensamento-fantasia se faz a ligação do pensamento dirigido com as camadas mais antigas do espírito humano, que há muito se encontram, abaixo do limiar da consciência [...]” (Jung, 1999, p. 25). O desdobramento livre e pessoal da imagem na imaginação ativa encontra-se com elementos arquetípicos, estimulados pela amplificação.

7.3 FASES ALQUÍMICAS

Para além dos conceitos de imaginação ativa e amplificação simbólica, o Jogo Símbolos do Inconsciente tem como um de seus fundamentos o estudo das fases alquímicas, desenvolvido em profundidade na obra: *Anatomia da Psique*, de Edward Edinger (1990). As fases alquímicas foram utilizadas como critério para a seleção das cartas do jogo e também para a confecção do tabuleiro, que contém uma frase-guia para cada uma das sete fases alquímicas.

Carl Gustav Jung (2008; 2011a; 2011b) acreditava que a alquimia era uma metáfora para o processo de individuação, ou seja, o processo de integração dos aspectos conscientes e inconscientes da psique. O processo de individuação é composto por várias fases ou etapas, que poderiam corresponder de forma metafórica às fases alquímicas.

Edinger (1990) descreve sete principais fases alquímicas: Calcinitio, Solutio, Coagulatio, Sublimatio, Mortificatio, Separatio e Coniunctio. Estas fases fazem parte de outras etapas alquímicas, como a Nigredo – fase em que o indivíduo confronta sua sombra e sente-se perdido e desorientado. É um momento de crise e caos, mas também de potencial transformação; Albedo, ou "branqueamento", quando começa a integrar sua sombra e a ganhar clareza mental e emocional, sendo um momento de purificação e renovação; Citrinitas, ou "amarelecimento", em que o indivíduo começa a desenvolver seus aspectos criativos e intuitivos, sendo um momento de expansão e descoberta, e Rubedo ou "vermelhidão", em que o indivíduo alcança a realização do self e se torna plenamente integrado, um momento de transcendência e união com o divino.

Em relação às sete fases, de modo resumido, conforme já apontamos, podemos compreendê-las como um processo de transformação da consciência, análogo à individuação. Os/as alquimistas buscavam um valor supremo e essencial em sua tarefa de transformação dos elementos. A Pedra Filosofal simboliza o ápice desta tarefa que integra matéria e espírito, após um árduo e sagrado trabalho conhecido como opus, ou a realização das fases alquímicas em busca do elixir sagrado.

Na Alquimia, tudo começa pela prima matéria, que é caótica e indiferenciada, estruturada em torno dos quatro elementos (fogo, terra, ar e água). Os processos alquímicos vão promovendo a diferenciação destes elementos até que seja possível uma integração novamente em um estado já transformado.

De forma análoga, na consciência, o processo conhecido como Prima Matéria dá origem ao ego estruturado em quatro funções: intuição, sensação, pensamento e sentimento. O processo de individuação nos leva a nos diferenciar dos outros seres e a encontrar a nossa Pedra Filosofal: a integração entre consciente e inconsciente.

CALCINATIO

Um destes processos que leva à diferenciação e transformação da consciência é Calcínio, uma operação alquímica do elemento fogo. Edinger (1990, p. 45), afirma a respeito das qualidades do fogo da Calcínio: “é um fogo purgador, embranquecedor. Atua sobre a matéria negra, a nigredo, tornando-a branca”.

O processo alquímico da Calcínio compreende o aquecimento de um sólido, retirando toda sua água e resultando em um pó fino, seco. Em nível psicológico, a Calcínio retrata um embate entre ego, sombra e self. Os desejos do inconsciente sombrio, carregados de energia e ávidos por serem satisfeitos de forma imediata, encontram no ego seu caminho de realização, em função dele querer ocupar o centro da psique. O self ou si-mesmo entra no embate, “secando” e frustrando os desejos instintivos, de forma que se possa restabelecer uma relação saudável entre consciente e inconsciente, ampliando e aprofundando a consciência do ego. A frustração gera raiva e outras reações emocionais típicas da Calcínio, que precisam ser controladas pela consciência.

Jung (2008, p. 247) lembra: “não desprezes as cinzas, porque elas são o diadema do teu coração, e as cinzas das coisas que duram” Ou ainda: “o xisto branco é a coroa da vitória, cinza extraída da cinza” (Jung, 2008b, p. 318). Analogamente, no processo alquímico, a transformação das cinzas do fracasso na coroa da vitória equivale a equiparar as cinzas com o sal, que simboliza tanto amargor, quanto sabedoria. “Lágrimas, sofrimento e decepção são amargos, mas a sabedoria é o consolo de qualquer dor psíquica” (Jung, 2008b, p. 234).

As paixões desenfreadas representadas pelas chamas ou pelo fogo do ciúme são uma forma de provação ao ego, que pode ser purificado após a experiência da Calcínio. Em terapia, os pensamentos e memórias que trazem vergonha, culpa ou ansiedade precisam ter plena expressão. “O afeto liberado torna-se o fogo capaz de secar o complexo e purificá-lo de sua contaminação inconsciente. A necessária frustração do desejo é a principal característica do estágio de Calcínio”. (Santana, 2005, p. 31). Edinger (1990, p. 61), escreve: “Um importante componente da psicoterapia envolve a secagem de complexos inconscientes que vivem na água” (p.61).

SOLUTIO

Já Solutio é uma operação alquímica do elemento água. Envolve o processo de dissolver uma substância, fazendo desaparecer o elemento original, para, por meio da mistura, fazer parte de um novo processo de purificação para formar um novo elemento. O movimento alquímico envolve os processos de diferenciação e indiferenciação da matéria até que a Opus chegue à Pedra Filosofal. Solutio faz parte da indiferenciação.

A fase da Solutio nos convida a dissolver o ego. É hora de chorar as dores, deixar as águas lavarem e dissolverem mágoas, equívocos ou ilusões. Algumas vezes, este chamado é tão profundo, que nos perdemos no grande oceano emocional. É preciso permitir essa entrega, mesmo com medo.

O retorno ao útero – uma forma de compreender a Solutio (Edinger, 1990) – configura um mergulho no inconsciente, para fins de purificação e renascimento. Aspectos endurecidos na nossa personalidade, que rejeitam as mudanças, quando submetidos à fase da Solutio, desmancham e suavizam. Mas em alguns momentos, o ego imaturo pode ficar preso nessa experiência, que dissolve partes de nós. Nesse caso, escapes como alcoolismo e abuso de drogas, ou estado de nostalgia, podem acabar ocupando mais espaço do que o saudável, por conta de um desejo de aniquilamento do próprio ser. É preciso, portanto, encaminhar esse processo para um novo nascimento.

COAGULATIO

Coagulatio é uma operação alquímica do elemento terra. Envolve o processo de transformar um líquido em um sólido. Mitos de criação indicam que do barro, uma substância que envolve água e terra, fez-se o ser humano. É um processo de criação e nascimento, de concretização daquilo que antes, em Solutio, estava em estado embrionário.

Ligada psicologicamente à função sensação, esta fase alquímica envolve dar forma ao que se quer, por meio dos cinco sentidos, de maneira prática, concreta, com o chamado “pé no chão”. É preciso se responsabilizar por cada etapa do processo e assumir concretamente o que se quer.

Pedras, lama, construção e barro costumam representar a Coagulatio, que materializa as primeiras expressões de uma consciência

reformada, que passa a fechar feridas e olhar para novos desejos. Para que uma nova forma se estruture, é preciso compreender o que quer e afirmar a própria vontade, sem medo dos julgamentos externos, e com muita firmeza para construir uma nova realidade.

Uma ideia presente no processo de Coagulatio, segundo Edinger (1990) é a personalização. Ele indica que “a experiência e a percepção consciente das imagens arquetípicas inatas só têm sequência se as encontrarmos em formas encarnadas, personalizadas” (Edinger, 1990, p.115), ao que Neumann complementa: “a personalização acha-se diretamente vinculada com o crescimento do ego, da consciência e da individualidade”. (Neumann, 1954, p. 336).

SUBLIMATIO

Sublimatio, por sua vez, é uma operação alquímica do elemento ar e representa um líquido se transformando em estado gasoso. Nesse processo, nossa consciência encontra-se em um momento de elevação, como se pudéssemos por alguns momentos nos tornar observadores/as de nós mesmos. Uma forma interessante de se imaginar essa operação é a perspectiva de um drone, que vai se afastando do chão e filmando de cima. Após queimar as frustrações do ego em Calcinatio, deixar as águas dissolverem as emoções negativas e se misturarem ao todo em Solutio, afirmar novos desejos para recomeçar com nova forma em Coagulatio, a consciência pode se deslocar do foco do problema e olhar desde uma perspectiva mais ampla, um olhar de cima, de quem vê sob novas perspectivas, sem ficar preso/a à dor ou à matéria. “O simples fato de encontrar palavras ou conceitos adequados para um estado psíquico pode ser suficiente para que a pessoa se afaste dele o bastante para olhá-lo de cima” (Edinger, 1990, p. 135).

Sublimatio é uma operação que nos convida a utilizar nosso aspecto interior mais sábio, como se estivesse abordando e aconselhando sobre um problema de outra pessoa. Por meio da Sublimatio, processos emocionais densos e pesados podem se tornar mais leves, possíveis de serem compreendidos e digeridos. O movimento da matéria ao espírito, da terra ao céu, é presente em Sublimatio. “O céu é a morada das formas eternas platônicas, os universais, as imagens arquetípicas. Por isso, sempre que recebem uma interpretação do ponto de vista arquetípico, um

sonho ou uma situação de vida promove uma Sublimatio” (Edinger, 1990, p. 136).

Como desafio, Sublimatio pode trazer um movimento excessivo de descolamento da realidade, fazendo-nos refugiar na fantasia ou nos excessos analíticos da função pensamento, que nos deslocam.

Um dos principais símbolos da Sublimatio é a escada, que em geral representa a ascensão gradual, que vai avançando a cada degrau, de forma progressiva, mas que, como todo símbolo, deve ser interpretado dentro do contexto específico em que se insere. Nos Sonhos, Sublimatio é representada por elementos que nos fazem subir ou que voam, como escada, asa, balão, avião, pássaros, alto de uma torre ou situações em que flutuamos ou observamos as coisas de cima. (Edinger, 1990).

MORTIFICATIO

Mortificatio é uma operação alquímica que representa o apodrecimento e a decomposição das substâncias. Na natureza, a carne morta e os excrementos geram adubo para a terra, assim como o apodrecimento de um alimento pode criar um fungo que servirá de fermento. A morte, representada pela Mortificatio nos conduz a experiências densas, às vezes pesadas e difíceis, porém necessárias para nosso desenvolvimento. É fundamental reconhecer o que acabou e apodreceu, sem fugir da sujeira. Durante a Mortificatio, sentimos a dor de nos desprender de partes nossas que não mais servem para o caminho de individuação.

O processo psicológico da Mortificatio nos leva a olhar para a própria sombra. A “descida” às profundezas do inconsciente pode trazer uma série de sentimentos difíceis, já que a sombra contém elementos negados, reprimidos, desconhecidos ou não reconhecidos em nossa psique. Mas enxergar o que apodreceu é fundamental para fechar processos e poder abrir novos caminhos em paz. Nos sonhos, a Mortificatio é representada por imagens de enterros, caixões, esqueleto, sujeira, estrume, fezes, seres mortos, e também por coisas que se regeneram, como adubo.

SEPARATIO

Já a Separatio é uma operação alquímica que representa o processo de purificar e separar os elementos. É um processo de produção de ordem a partir do caos, um processo de diferenciação da matéria. Nos mitos de criação, a imagem de um ovo cósmico dividido ao meio, ou mesmo a Teoria do *Big Bang* que permite que o universo e suas partes se formem, são imagens da Separatio. A ideia de polos complementares da Psicologia Junguiana vem da perspectiva de separação, de possibilitar a tomada de consciência das partes que envolvem uma situação. Como processo psicológico, a Separatio nos leva à necessidade de separar o “joio do “trigo” e fazer um “divórcio simbólico” de algumas situações que nos prendem, discriminando e identificando as partes que muitas vezes estão conectadas entre si de maneira ilusória ou equivocada. Cortar o que não pertence à situação faz parte desse processo, que simbolicamente vem após o reconhecimento da fase Mortificatio, quando a morte deixa seus rastros.

Separatio indica separação, ligada ao princípio do *logos*, do discernimento, análise e discriminação. Quando nascemos, estamos mergulhadas e mergulhados em grande oceano inconsciente, e aos poucos vamos encontrando nosso caminho individual de consciência. O Ego é o princípio ativo da consciência que vai promover a diferenciação nesse mar. O Ego se expõe aos perigos da vida, ao sair do colo quente da mãe, enfrenta os monstros, faz escolhas, assume as consequências destas escolhas. Amadurecer envolve lidar com os opostos, e se posicionar diante deles, de forma respeitosa e harmoniosa. Assim, criamos identidade, com a consciência do que é meu e o que é do outro. Segundo Edinger (1990), as imagens de Separatio nos sonhos geralmente envolvem objetos cortantes como espadas e facas, ou também elementos de medição, como esquadro, régua, ampulheta, relógio.

CONIUNCTIO

Por último, Coniunctio é a operação alquímica que finaliza todos os processos, e que pode finalmente produzir a Pedra Filosofal, uma pedra, como diz Marie Louise Von Franz (2022a) “mediadora dos elementos”, que “oculta toda a ciência” em si, ou todo o conhecimento. O milagre desta etapa consiste em integrar matéria e espírito, aspectos

inferiores e superiores. A chamada “união de opostos” é uma síntese, após queimar as prisões do ego em Calcinatio, deixar as águas dissolverem as emoções negativas em Solutio, afirmar novos desejos para recomençar em Coagulatio, elevar a consciência em Sublimatio, reconhecer a podridão do processo e identificar as mortes em Mortificatio, fazer os cortes necessários e identificar e o que sobra de essencial em Separatio, chegou a hora da Coniunctio, hora de realizar o casamento alquímico, o ouro que você busca, que sintetiza todo seu trabalho para elaborar seus processos. A fase alquímica da Coniunctio evolue integrar os aprendizados realizados, conectar-se à sua história e finalizar o ciclo específico com gratidão, leveza, pronta para o próximo capítulo da vida. Imagens de Coniunctio nos sonhos envolvem casamentos, sexo, reflexos que parecem misturar céu e Terra ou céu e mar (Unus Mundus), expressões espirituais e ligadas ao self, como mandalas.

Edinger (1990) destaca que essas fases não são lineares e podem se sobrepor ou ocorrer simultaneamente. Além disso, cada indivíduo vive essas fases de forma única e pessoal.

7.4 ETAPAS DE INTERPRETAÇÃO DOS SONHOS

Finalmente, um outro conceito estruturante presente na dinâmica do jogo Símbolos do Inconsciente é relativo aos passos de interpretação de sonhos. Nesse contexto, destacamos o trabalho de Marion Rauscher Galbach (2000; 2021). Marion (2000) propõe uma estrutura de processamento dos sonhos, dividida em etapas como:

“1. Exposição (local, personagens, indicação de tempo e de tema, questão inicial); 2. Intriga (ações e dinâmicas expressas pelo sonho); 3. Culminação (sequências, mudanças e questões levantadas); 4. Lise ou desenlace (resultado, solução ou catástrofe)” (Gallbach, 2000. p. 14-18), além de dar foco nos/as protagonistas, suas ações e sentimentos e no processo de “recriação imaginativa do sonho” (Gallbach, 2000, p. 18).

Para a dinâmica do jogo, os passos de interpretação de sonhos foram adaptados e simplificados, de modo que a interpretação das cartas do jogo Símbolos do Inconsciente passa pelas etapas indicadas nos procedimentos presentes nesse Livro do Jogo e no Cartão Orientativo de

Intepretação das Cartas. Percebe-se que este roteiro mantém alguns passos fundamentais em roteiros clássicos de interpretação de sonhos: principais emoções e imagens, personagens, desfecho da história, símbolos... No entanto, ele foi adaptado para uma dinâmica de jogo.

Este roteiro adaptado para o jogo, já indicado, contém os seguintes passos:

1) N: Número: Número da rodada de interpretação da Carta (1, 2 ou 3) e número da Carta sorteada.

2) H: Criação da História (H) em cartas de Imagem ou de Zona de Sombra (imagem)

3) DS ou C: Desenho ou Cena em cartas de Narrativa ou Zona de Sombra (narrativa)

4) EPCH: Emoções e palavras-chave

5) T: Título

6) P: Personagens com características

7) D: Desfecho

8) FA: Fase Alquímica

9) S: Símbolo (escolha e amplificação)

10) RTV: Relação da carta com o Tema de Vida

11) Não repetir cartas sorteadas

7.5.A TEORIA DOS COMPLEXOS E A PROPOSTA TERAPÊUTICA DO JOGO

Conforme destacado na Introdução o Jogo apresenta-se como ferramenta de amplificação e elaboração da vida inconsciente, e também um caminho terapêutico a partir de narrativas mitopoéticas em direção ao núcleo existencial do conflito sincronicamente constelado pela pessoa participante no momento da sessão do jogo. Para que essa concepção tenha relevo é preciso considerar o cruzamento epistemológico e empírico da noção junguiana dos complexos, isso é, de forças concretas descobertas por estudos experimentais de Jung¹ e que colocam em

¹ Para este ponto remetemos o leitor aos estudos apresentados em Psicogênese das doenças mentais (O.C. III) pois contemplam um período fecundo de pesquisas psiquiátricas em parceria com Auguste Forel e Eugen Bleuler na Clínica Psiquiátrica da Universidade Burgölzli em Zurique.

movimento a ambivalência da psique através de agrupamentos fractais de imagens ou ideias carregadas de sentimento que, com o correr do tempo, se acumulam ao redor de determinados arquétipos, “mãe e “pai” por exemplo. Quando estes complexos se constelam, fazem-se acompanhar invariavelmente pelo afeto. (Shardp,1991, p..37).

Devemos ao pioneirismo e esforço de Jung a contribuição para uma perspectiva panorâmica da psique, da qual esse jogo é devedor, procurando contribuir para balancear a visão monocular da consciência em direção a perspectivas mais abertas, poéticas e dinâmicas, que nos reconduzam a uma compensação simbólica da realidade. Não podemos esquecer que Jung, a partir de sua formação teórica com Pierre Janet e de seus experimentos de associação automática, nos proporcionou com a ideia dos complexos uma sofisticada leitura dos fenômenos intrapsíquicos abrindo com isso a possibilidade de reimaginar os traumas, de humanizar as falhas como caminho para o processo de individuação e personificar nossos sintomas e fantasias atribuindo-lhes um olhar metafórico e simbólico. Em sua articulação teórica a respeito dos princípios e dinâmicas do ordenamento psíquico, seja enquanto contribuição e herança fundamental para um *logos* metafórico e não linear no campo de sua *episteme*, reconhecemos o quanto a noção de complexo desempenha papel fundamental e de diferenciação para a Psicologia Junguiana.

A partir do cenário exposto, a proposta terapêutica do Jogo Símbolos do Inconsciente está alinhada a este pano de fundo teórico que contempla a convergência das imagens e afetos produzidos nesse lastro de tensões a fim de revelar o capital inconsciente das tendências que norteiam o psiquismo e a coagulação desse movimento a partir de novos repertórios de identidade, comportamento, introspecção e engajamento no processo de individuação.

A partir da perspectiva de *therapeia*, que envolve cuidado, tratamento e manejo dos conteúdos simbólicos, psicológicos e emocionais, nosso olhar se volta para a teoria dos complexos, desenvolvida dentro da Psicologia Analítica, como um olhar atento para os traumas e “nós emocionais” que aglutinamos em nossas histórias.

Se o indivíduo conseguir reconhecer o inconsciente a modo de fator co-determinante, ao lado do consciente, vivendo do modo mais

amplo possível as exigências conscientes e inconscientes (isto é, instintivas), então o centro de gravidade da personalidade total deslocar-se-á. Não persistirá no eu, que é apenas o centro da consciência, mas passará para um ponto por assim dizer virtual, entre o consciente e o inconsciente: *o si-mesmo* (Selbst). (Jung, 1987, p. 59).

Ao contrário do que supõe a tradição cartesiana e sua ênfase no pensamento e nas coisas tangíveis, o ego (para a Psicologia junguiana entendido como complexo do ego) não tem por vocação ser exclusivamente racional. A psicologia de Jung vem mostrar que essa é apenas uma dimensão da personalidade e que a amplificação da experiência do existir demanda aceitação e reconhecimento da vida interior, da criatividade e da sensibilidade imaginativa. É dessa perspectiva colaborativa, desse impulso mediado pelas imagens que desloca o sujeito identificado com seus funcionamentos prosaicos para uma jornada em direção ao self existencial que

[os] complexos são pontos centrais, pontos nodais da vida anímica, que não deveríamos prescindir, sim, que nem deveriam faltar, do contrário a atividade psíquica acabaria estacionando [...]. De qualquer modo [os complexos] identificam sempre aquilo que no indivíduo “não está resolvido”. (Jacobi, 2013, p. 67).

Jung (2009) trouxe o conceito de complexos como conjuntos de representações organizadas em torno de um núcleo arquetípico, através de experiências emocionais e afetivas (que nos afetam) significativas, que terminam convertendo-se em núcleos autônomos e sensíveis, que são facilmente ativados por imagens ou conteúdos evocados na cultura e em situações cotidianas. “Toda constelação de complexos implica um estado perturbado de consciência” (Jung, 2013a, p. 43). Autônomos que são, quando ativados, os complexos nos tomam e agem sobre nós como se tivessem uma personalidade própria. Nesse sentido, fortes reações emocionais como a abjeção são indicadores de complexos.

Elaine Labonde (2014, p. 17) afirma que a partir do momento em que se ativa um complexo, “[...] a pessoa realmente reage de modo emocionalmente exagerado porque não está reagindo apenas à situação do momento, mas a todas as experiências semelhantes que foram

marcantes no que tange ao tema do complexo no decorrer da sua vida” (Labonde, 2014, p. 17).

Os complexos se tornam, diante da falta de manejo terapêutico da sombra, autônomos. Chama-se esse processo de constelação de complexos, um núcleo emocionalmente sensível e facilmente reativo por uma série de estímulos diferentes que se ligam ao mesmo conteúdo emocional sombrio.

De acordo com Jolande Jacobi (1986), o efeito perturbador de um complexo depende de alguns fatores, como a autonomia do complexo, a intensidade do afeto associado a ele e ainda da capacidade da pessoa em administrar esse afeto.

Ao permear as defesas racionalistas, reparando, diferenciando e reintroduzindo novas perspectivas às feridas, o trabalho com os complexos pode funcionar como itinerário criativo ou pontos cardeais da vida psíquica auxiliando na orientação e no estabelecimento de conexões criativas com a alteridade (psíquica), com a natureza e o divino.

Nesse sentido, o manejo terapêutico do jogo Símbolos do Inconsciente propicia uma tomada de consciência inicial do complexo central envolvido no tema de vida trazido para a sessão, como se fosse uma “puxada de fio” do emaranhado dos complexos. É uma etapa de identificação da dor e dos traumas, que pinça os elementos centrais dos complexos, a partir de imagens que são evocadas do inconsciente para a consciência. Abre-se, a partir da experiência do jogo, uma perspectiva que pode ser fortalecida e complementada com o trabalho clínico e terapêutico mais profundo e prolongado. Considerando, portanto, terapêutico um manejo de cuidado com os processos psíquicos e não necessariamente um processo completo de terapia, indicamos que o jogo Símbolos do Inconsciente apresenta-se como uma ferramenta terapêutica.

8. A PESQUISA DE CAMPO

Durante o ano de 2024, a criadora do Jogo Símbolos do Inconsciente, a psicóloga e professora doutora Clarissa De Franco, desenvolveu pesquisa envolvendo os Programas de Pós-Graduação em Psicologia da Saúde da Universidade Metodista de São Paulo e em

Psicologia Clínica no Núcleo de Estudos Junguianos da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, no qual a pesquisadora desenvolveu Estágio de Pós-Doutorado, sob a supervisão do professor doutor Durval Luiz de Faria. Foi realizada aplicação do jogo em sessões individuais no formato online com quarenta (40) terapeutas junguianas/os, que responderam a um questionário de avaliação do jogo.

Tal pesquisa contou com a participação de uma equipe de pesquisadores/as associados/as, além da pesquisadora principal Profa. Dra. Clarissa De Franco: Prof. Dr. Durval Luiz de Faria, Mestrando e Psicólogo Junguiano Thiago Domingues, Especialista e Psicóloga Junguiana Maria Elayne da Silva Cipriano. Nossa investigação obteve aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Metodista de São Paulo, sob o número de CAAE: 80328824.5.0000.5508.

A fundamentação da pesquisa seguiu as mesmas bases conceituais e teóricas utilizadas para o desenvolvimento do jogo, apoiadas substancialmente nos conceitos de Amplificação Simbólica, Imaginação Ativa, Fases Alquímicas, Etapas de Interpretação de Sonhos e Teoria dos Complexos. A partir da pesquisa desenvolvemos alguns artigos: 1) Validação do jogo terapêutico Símbolos do Inconsciente entre terapeutas de abordagem junguiana: uma nova técnica para a clínica e a pesquisa em Psicologia Analítica (Franco, Faria, Cipriano, Canal, Domingues, no prelo) ; 2) Imagens arquetípicas numinosas de uma mulher em metanoia: diálogos entre Psicologia Analítica e epistemologias feministas por um caminho autoetnográfico com o jogo Símbolos do Inconsciente (Franco, 2024); 3) Imagens arquetípicas de feminino e masculino em mulheres líderes de Círculos Sagrados femininos (Franco, Canal, Morais, no prelo). Os artigos estão em fase de publicação.

8.1 OBJETIVOS

8.1.1 Geral

Apontar caminhos e fornecer subsídios para validação do jogo terapêutico junguiano Símbolos do Inconsciente dentro da prática clínica junguiana, por meio de análises sobre sessões terapêuticas desenvolvidas com quarenta terapeutas de abordagem junguiana com uso do jogo.

8.1.2 Específicos

1. Verificar a avaliação de terapeutas junguianas/os sobre o Jogo Símbolos do Inconsciente;
2. Avaliar como o conteúdo emergido durante as sessões com o Jogo Símbolos do Inconsciente atuou terapeuticamente, analisando quais são os alcances terapêuticos da ferramenta;
3. Analisar se a fundamentação dos pressupostos epistemológicos, conceituais e clínicos da Psicologia Analítica é reconhecida pelo grupo pesquisado;
4. Contribuir para o campo de estudos dos sonhos da Psicologia Analítica, em temáticas como fases alquímicas, imaginação ativa, amplificação simbólica, etapas de interpretação dos sonhos, teoria dos complexos, entre outras;

8.2 PROBLEMAS DE PESQUISA

Nossas perguntas centrais de pesquisa são:

A partir das sessões com o Jogo Terapêutico Junguiano Símbolos do Inconsciente realizadas com quarenta terapeutas junguianas/os, é possível validá-lo como um instrumento terapêutico junguiano, com potencial de uso no trabalho clínico? Quais são os alcances desta ferramenta terapêutica? Ela está fundamentada nos pressupostos epistemológicos, conceituais e clínicos da Psicologia Analítica, segundo a análise de terapeutas de abordagem junguiana?

8.3 JUSTIFICATIVA

As principais relevâncias desse estudo se centram no processo de avaliação e validação de um instrumento que pode ser utilizado na prática clínica junguiana, o Jogo Símbolos do Inconsciente, que contém fundamentos teóricos e metodologia da Psicologia Analítica.

Outra importante relevância social desta pesquisa é a parceria com o Instituto suíço *Peter and Sibylle Birkhäuser-Oeri Foundation*, que constitui uma cooperação internacional de impacto, uma vez que a Suíça é a terra natal de Carl Gustav Jung, fundador da Psicologia Analítica, e também é sede da mais renomada associação da área, a *Internacional Association of Analytical Psychology, IAAP*, órgão internacional de credenciamento e regulamentação das sociedades junguianas do mundo.

Dentro do campo teórico da Psicologia Analítica, nossa pesquisa tem como perspectiva contribuir com estudos ligados às investigações do campo onírico, como estudos alquímicos, imaginação ativa, amplificação simbólica, passos de interpretação dos sonhos, teoria dos complexos, entre outros, fornecendo um quadro conceitual em movimento e aplicabilidade concreta na prática clínica junguiana.

8.4 APRESENTAÇÃO DO MÉTODO

8.4.1 TIPO DE PESQUISA

O estudo tem natureza qualitativa e é composto de amostra não aleatória. As pesquisas de abordagem qualitativa procuram compreender os fenômenos a que se propõem a estudar em profundidade. Trata-se de uma abordagem complexa, na qual a pesquisadora se envolve com a vida cotidiana daquelas e daqueles a quem pesquisa. Esse tipo de pesquisa requer interação e confiança entre participantes, uma vez que os conteúdos analisados na pesquisa envolvem, muitas vezes, o manejo de aspectos da trajetória de vida.

8.4.2 PARTICIPANTES

Quarenta terapeutas de abordagem junguiana que concordaram com os termos da pesquisa.

8.4.3 CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO

Foram definidos como critérios de inclusão:

- Atuar como profissional terapeuta de abordagem junguiana
- Falar português
- Concordar com os termos da pesquisa

Excluimos psicoterapeutas e terapeutas de outras abordagens, profissionais de outras áreas, pessoas que não falam o idioma português, em função do idioma do Jogo Símbolos do Inconsciente ser português, e também tomamos como critérios de exclusão pessoas que não concordam com os termos da pesquisa (passar por uma sessão com o Jogo, assinar o TCLE, responder ao questionário). Nossa pesquisa foi realizada com

quarenta participantes que se encaixaram nos critérios de seleção. Chamaremos as/os participantes por números de 1 a 40.

8.4.4 SELEÇÃO DAS PESSOAS PARTICIPANTES

A seleção ocorreu por meio de convite em grupos de WhatsApp que contêm profissionais terapeutas de abordagem junguiana e depois, estes e estas profissionais foram indicando novos e novas participantes da pesquisa. Esta forma de abordagem das pessoas participantes é conhecida como Bola de Neve, uma técnica de amostragem não probabilística amplamente utilizada em pesquisas sociais. Nesse método, os participantes iniciais são selecionados com base em critérios específicos e, em seguida, pede-se a eles que indiquem outros possíveis participantes que se encaixem nos critérios estabelecidos.

Através das redes sociais dos/as participantes iniciais, a amostra pode se expandir rapidamente, permitindo uma maior diversidade e representatividade. No entanto, como observa Vinuto (2014), é importante destacar que a amostragem em Bola de Neve possui limitações. A principal delas é o viés de seleção, pois as/os participantes tendem a indicar pessoas semelhantes a elas/es mesmas/os. Isso pode resultar em uma amostra não representativa da população geral.

Para amenizar o impacto de tal viés, partimos inicialmente de uma seleção bastante diversificada de grupos de WhatsApp de terapeutas junguianas/os, com relação a diferentes regiões do país e variados locais de Formação como analista.

8.4.5 INSTRUMENTOS DE PESQUISA

Foram utilizados como instrumentos de pesquisa, primeiramente o **Jogo Símbolos do Inconsciente** para as sessões individuais, que já foi devidamente apresentado neste Livro do Jogo. Depois foi aplicado o **Questionário de Avaliação do Jogo Símbolos do Inconsciente**, formulado para esta investigação com base nos objetivos de pesquisa, o qual segue descrito no próximo item.

8.4.6 QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO DO JOGO SÍMBOLOS DO INCONSCIENTE

As 11 perguntas abaixo, além do campo para comentários, foram respondidas pelos/as participantes da pesquisa a partir da escala:

- a) Concordo totalmente
- b) Concordo parcialmente
- c) Sou neutra/o
- d) Discordo parcialmente
- e) Discordo totalmente

1) O jogo Símbolos do Inconsciente cumpre seu objetivo de trazer orientações sobre um tema de vida levado para a sessão.

2) O jogo Símbolos do Inconsciente convida à ampliação de consciência em relação ao tema de vida.

3) Os elementos abordados durante a sessão do jogo Símbolos do Inconsciente trouxeram reflexões e percepções que foram elucidativas para mim e minha trajetória.

4) O jogo Símbolos do Inconsciente abordou conteúdos, símbolos e significados que fizeram sentido em minha história e que pareceram estar relacionados a mim e ao tema de vida trazido para o jogo.

5) Os conteúdos abordados durante a sessão do jogo Símbolos do Inconsciente trouxeram novos elementos para sentir e pensar sobre o tema de vida levado para o jogo.

6) O jogo Símbolos do Inconsciente promove uma experiência terapêutica.

7) Considero o jogo Símbolos do Inconsciente um instrumento de abordagem junguiana.

8) Ficaram claros para mim os procedimentos durante a sessão.

9) A experiência estética/visual do jogo Símbolos do Inconsciente é satisfatória e cumpre com a finalidade do instrumento.

10) O tempo de desenvolvimento da atividade foi satisfatório.

11) Eu usaria o jogo Símbolos do Inconsciente como instrumento terapêutico, caso me sentisse instruída/o sobre o instrumento.

- 12) Espaço para comentários, críticas e sugestões.

8.4.7 PROCEDIMENTOS

A pesquisa consistiu nas seguintes etapas:

1ª. Etapa: Inicialmente foi feito o levantamento bibliográfico sobre pontos que envolvem os pressupostos do Jogo Símbolos do Inconsciente, discutidos brevemente na apresentação deste projeto: 1. Uso da imagem no trabalho da Psicologia Analítica, 2. Amplificação simbólica. 3. Imaginação ativa; 4. Fases Alquímicas, 5. Teoria dos Complexos e 6. Etapas de Interpretação de sonhos.

2ª. Etapa: Submissão do projeto ao Comitê de Ética.

3ª. Etapa: Em seguida, partimos para a seleção das pessoas participantes.

4ª. Etapa: Após selecionadas/os as/os participantes da pesquisa, foi encaminhado Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, que foi lido e assinado.

5ª. Etapa: Foi agendada uma sessão online, que ocorreu via Plataforma Google Meet e teve duração aproximada de uma hora e meia a duas horas. A sessão teve como procedimento:

1) Definir um tema de vida que traz um desafio ou dificuldade para o momento da pessoa participante,

2) Sortear aleatoriamente uma Carta a partir da indicação do dado,

3) Por meio da amplificação simbólica e da imaginação ativa, seguir o roteiro de interpretação das cartas apontado no Jogo, com passos como H: criar uma história a partir da cena, DS: desenhar o que a cena inspirou, EPCH: Emoções e Palavras-chave, T: Título, P: Personagens, D: Desfecho, FA: Fase Alquímica, S: Símbolo, e RTV: Relação com o Tema de Vida,

5) Repetir o procedimento por mais duas vezes, completando a interpretação de três cartas,

6) Realizar a Síntese (STS) que resume a orientação do jogo sobre o tema de vida trazido para a sessão.

6ª. Etapa: Como etapa final da pesquisa de campo, após as sessões individuais, as/os participantes responderam ao Questionário de Avaliação do Jogo Símbolos do Inconsciente.

7ª. Etapa: Após a coleta de campo, partimos para as análises do material produzido pelas sessões com o jogo, primeiramente, do ponto de vista teórico-clínico.

8ª. Etapa: Analisamos as respostas dos questionários.

9ª. Etapa: Finalmente, os resultados da pesquisa foram articulados com a teoria.

10ª. Etapa: Síntese final da pesquisa, elaboração das considerações finais.

11ª. Etapa: Elaboração de artigos derivados da pesquisa e submissão dos artigos a revistas de Qualis do extrato A e em livros da área.

8.4.8 AMPLIFICAÇÃO SIMBÓLICA E IMAGINAÇÃO ATIVA COMO MÉTODOS

Amplificação simbólica e imaginação ativa são dois métodos muito utilizados por Carl Gustav Jung no trabalho de análise de sonhos. Jung descreveu a imaginação ativa como método da seguinte maneira:

Um método de introspecção indicado por mim e que consiste na observação do fluxo de imagens interiores: concentra-se a atenção em uma imagem onírica que causa impacto, mas é ininteligível, ou em uma impressão visual, observando-se as mudanças que ocorrem na imagem. (Jung, 2000, p.192).

Suely Silveira (2020) aponta que a primeira etapa de tal procedimento seria similar a um “esvaziamento da mente, na tentativa de interromper o fluxo de pensamento do ego” (p. 37). A isto seguem-se a permissão para que as imagens interiores se manifestem e a observação dos movimentos do psiquismo diante destas imagens.

Deve-se tomar, portanto, o estado afetivo inicial como ponto de partida do procedimento, a fim de que se possa fazer uso da energia que se acha no lugar

errado. O indivíduo torna-se consciente do estado de ânimo em que se encontra, nele mergulhando sem reservas e registrando por escrito as fantasias e demais associações que lhe ocorrem. Deve permitir que a fantasia se expanda o mais livremente possível, mas não a tal ponto que fuja da órbita de seu objeto, isto é, do afeto, realizando, por assim dizer, uma interminável cadeia de associações cada vez mais ampla (Jung, 2013, p. 28).

Neste contexto, as imagens passam a se transformar, como se tivessem vontade própria. O método da imaginação ativa nesse projeto encontra-se com outra técnica complementar, também utilizada por Carl Jung no estudo dos sonhos, a amplificação simbólica, que basicamente consiste em ampliar as possibilidades de um tema, revelando paralelos culturais, mitológicos e históricos ligados a ele. Segundo Marie Louise Von Franz (1981, p. 49), “amplificar significa alargar um tema através da junção de numerosas versões análogas. Quando já se colecionou bastantes paralelos de um tema, então pode-se passar para o tema seguinte, e deste modo, adentrar a história”

8.4.9 FORMA DE ANÁLISES DOS MATERIAIS DE SESSÃO

A análise dos materiais das sessões terapêuticas com o Jogo ocorreu por meio de Processamento Simbólico, em que:

a integração das funções da consciência nesse processo promove uma produção de conhecimento de ordem intelectual, perceptiva, valorativa e intuitiva. Dessa forma, mais do que um pensamento simbólico, como foi proposto por Jung, trata-se de um processamento simbólico do material. Tal processamento se realiza, também, a partir de alguns parâmetros que devem ser rigorosamente observados, tanto na apreensão como na compreensão dos fenômenos: a causalidade, a finalidade e a sincronicidade presentes nos eventos simbólicos. Dessa forma, a função transformadora do símbolo é efetivada, isto é, o potencial transformador do

símbolo se realiza e a transformação necessária, exigida pela totalidade, é alcançada. O conhecimento é produzido à medida que aspectos do inconsciente ou da realidade existencial, antes desconhecidos, passam a fazer parte do sistema ego-consciência, operando uma ampliação da consciência, o que, em termos científicos, significa a produção de conhecimento, e para o indivíduo, o processo de individuação. (Penna, 2005, p. 87).

A partir da premissa junguiana de que “sempre exprimimos através de símbolos as coisas que não conhecemos” (Jung, 1984, p. 114), e que o símbolo se torna uma via de acesso ao arquétipo, elemento ou fenômeno que pode ser efetivamente apreendido pela consciência, por meio de amplificação, compreensão e elaboração, identificamos que o Processamento Simbólico se constitui como um método de análise dos materiais de sessão junguiano por excelência.

Nesse caso, a relação entre pesquisador/a e fenômeno pesquisado é uma relação simbólica e dialética, em que ambos – sujeito e objeto – participam ativamente do conhecimento produzido. A objetividade caminha ao lado da dimensão subjetiva.

8.5 RESULTADOS E ANÁLISES

CATEGORIAS E TABELAS

A criação de categorias para a análise dos dados se baseou no método de pesquisa descrito por Penna (2005) de Processamento Simbólico. Particularmente, três pontos centrais dos argumentos da autora guiaram as análises desta pesquisa: 1) A integração das funções da consciência promovendo uma “produção de conhecimento de ordem intelectual, perceptiva, valorativa e intuitiva” (p. 87), e, nesse ponto, os métodos desta pesquisa que envolveram as técnicas de amplificação simbólica e imaginação ativa, favoreceram integrar funções mais abstratas e inconscientes como a Intuição e o Sentimento com funções mais analíticas e concretas como Pensamento e Sensação, ou, do modo como indica Jung (1991), funções irracionais (Intuição e Sensação) e Racionais (Pensamento e Sentimento); 2) Os critérios para tal

processamento destacados por Penna (2005), que são: causalidade, finalidade e sincronicidade, sendo as conexões significativas ou a sincronicidade ligadas a uma finalidade ou finalismo modulado pela experiência, que segundo Liliana Liviano Wahba (2019, p. 05): “está atrelado à concepção da psique promotora de um processo de autossustentação compensatória, visando ao melhor alcance possível de sua plenitude”. Cabe entender nesse contexto que a causalidade da Psicologia Analítica não é linear em termos temporais e sim uma causalidade complexa, sincrônica; e 3) Ampliação de consciência promovida pela integração de aspectos inconscientes com a consciência, o que foi cumprido pela proposta desta pesquisa clínica envolvendo uma técnica que tem por objetivo principal promover ampliação de consciência sobre determinado tema de vida.

Orientadas/os por estes argumentos e critérios, estruturamos cada categoria apresentada a seguir.

CATEGORIA 1: PERFIL ACADÊMICO DAS PESSOAS PARTICIPANTES

O perfil do grupo pesquisado é fortemente especializado, contendo seis participantes com Doutorado, sete com Mestrado, cinco mestrando/as, ou seja, com Mestrado em andamento, e a maioria dos/as demais participantes com Pós-Graduação (especialização) em Psicologia Analítica. Ou seja, praticamente a metade do grupo pesquisado tem inserção em trabalhos de pesquisa científica em nível de Pós-Graduação Stricto-Sensu. Todos os participantes declararam atuar com a abordagem junguiana, por este ser um critério de seleção da amostra. Outras áreas de estudo que apareceram como complementares foram: Arteterapia, Comunicação, Gestão de Recursos Humanos, Psicologia do Desenvolvimento, Educação, Saúde, Ciências da Religião, Luto, Terapias corporais, Marketing.

Portanto, o grupo de participantes dessa pesquisa cumpriu o critério de atuar como terapeuta de abordagem junguiana, com currículos fortemente especializados. Aproximadamente metade das pessoas participantes atua no campo de pesquisa científica, com investigações de mestrado e doutorado. Isso contribui para constituir um corpo de “jurados/as” capacitados/as para avaliar o potencial clínico, terapêutico e

de pesquisa do jogo Símbolos do Inconsciente, bem como identificar sua adequação aos fundamentos da Psicologia Analítica.

CATEGORIA 2: TEMA DE VIDA (TV):

TABELA 1: TEMA DE VIDA

TEMA DE VIDA (TV)	PARTICIPANTES
Trabalho, caminhos profissionais, rumos de carreira e finanças	4, 15, 20, 23, 24, 29, 38, 40
Relacionamentos amorosos	5, 6, 7, 8, 27, 33, 39
Decisões, mudanças e rumos de vida	2, 9, 11, 28, 34, 37
Decisões sobre formação, estudos	16, 25, 26, 30, 32, 36
Relacionamentos familiares	1, 3, 31, 35
Relacionamentos sociais	10, 17, 22
Saúde	12, 18
Traumas	13, 19
Espiritualidade	14, 21

Conforme observamos na Tabela 2, os Temas de Vida (TV) mais trazidos para as sessões com o Jogo com o grupo pesquisado foram, respectivamente: “Trabalho, caminhos profissionais, rumos de carreira e finanças” (oito participantes), seguido de “Relacionamentos amorosos” (sete participantes), “Decisões, mudanças e rumos de vida” (seis participantes) e “Decisões sobre formação, estudos” (seis participantes). Depois vieram as categorias: “Relacionamentos familiares” (quatro participantes) e “Relacionamentos sociais” (três participantes). Os demais temas, como “Saúde”, “Espiritualidade” e “Traumas”, tiveram menos presença, com dois ou duas participantes.

Cabe indicar que alguns Temas de Vida (TV) trazidos por Participantes poderiam ser enquadrados em mais de uma categoria, como são os casos que indicaremos abaixo:

PARTICIPANTE 8: TV: “Vale a pena manter o relacionamento (casamento) apesar dos desgastes? Esse relacionamento vai me levar a uma evolução espiritual?” poderia ser enquadrado tanto na subcategoria: “Relacionamentos amorosos”, quanto na: “Espiritualidade”. Entendemos que o principal foco do tema era associado aos relacionamentos amorosos.

PARTICIPANTE 14: TV: O que significa espiritualmente a separação entre meu ex-marido e eu? Foi algo do destino, já estava

marcado na história? Qual o significado mais profundo desse acontecimento? Poderia ser enquadrado tanto na subcategoria “Relacionamentos amorosos”, quanto na “Espiritualidade”. Nossa opção pela segunda categoria se deu em função da ênfase e do sentido dado pela Participante, que reforçou o significado “maior”, “espiritual”, e expressões como “algo do destino”.

PARTICIPANTE 16: TV: “Devo investir na carreira docente? Devo fazer um Doutorado e me dedicar à vida acadêmica e de estudos?” Tal tema, enquadrado em “Decisões sobre formação, estudos”, também poderia ter sido associado à subcategoria: “Trabalho, caminhos profissionais, rumos de carreira e finanças”, mas nossa opção envolveu o foco no desenvolvimento ou não do doutorado.

PARTICIPANTE 17: TV: “Como prosseguir no caminho dentro da comunidade junguiana?” O tema poderia ser atrelado às subcategorias: “Trabalho, caminhos profissionais, rumos de carreira e finanças” ou “Relacionamentos sociais”. Optamos pela segunda em função dos encaminhamentos interpretativos na Síntese (STS), quando a Participante 17 indicou como desfecho “a possibilidade de se integrar com o todo” e também a necessidade de “dissolver mágoas” relativas à comunidade junguiana, a partir das Fases Alquímicas.

PARTICIPANTE 37: TV: “Qual a orientação do jogo para uma mudança de casa, que envolve também o consultório, nesse momento? O que essa decisão trará? Quais as consequências e imagens envolvidas?” O tema poderia ser enquadrado tanto na categoria que escolhemos: “Decisões, mudanças e rumos de vida”, quanto na categoria: “Trabalho, caminhos profissionais, rumos de carreira e finanças”. Novamente o foco dado pela Participante 37 foi determinante para nossa escolha.

PARTICIPANTE 15: TV: “O que eu posso fazer para me sentir mais incluída no meio acadêmico e no caminho profissional que eu escolhi?” poderia ser categorizado como: “Trabalho, caminhos profissionais, rumos de carreira e finanças” e “Decisões sobre formação, estudos”. Enquadramos na primeira categoria, em função da Participante 15 ter demonstrado ao longo da sessão preocupação com inserção e reconhecimento no meio profissional, sendo o acadêmico parte do profissional.

CATEGORIA 3: DESENHO (DS)

O Desenho (DS) é uma categoria associada às Cartas de Narrativa e também às Cartas de Zona de Sombra (narrativa). É o primeiro exercício solicitado após a leitura dos relatos de sonhos presentes nas Cartas e está relacionado ao conceito de imaginação ativa, apresentado no item da Fundamentação Teórica.

Observamos que em geral os desenhos, por estarem associados ao exercício de imaginação ativa, referem-se a uma etapa intuitiva e que aborda geralmente determinados aspectos, símbolos e imagens das narrativas e não a narrativa como um todo. Esse tipo de destaque traz indicativos importantes do conteúdo que está sendo conectado entre participante e narrativa, fornecendo indícios daquilo que precisa ser trabalhado com a carta sorteada. Em geral, percebemos que os Desenhos (DS) se conectam fortemente ao Tema de Vida (TV) e à Relação com o Tema de Vida (RTV). Inúmeros exemplos podem ser dados com essa característica.

CATEGORIA 3.1 DESENHO E RELAÇÃO COM TEMA DE VIDA

A Participante 27, por exemplo, fez um desenho que destacou apenas uma cena ou um elemento da narrativa, sendo que se tratou de uma criação livre, que não estava descrita desse modo na Carta 3.N. Ela apontou que se tratava de “uma mulher cuidando da outra”.

"Tinha acontecido um acidente na estrada. Havia muito sangue e várias pessoas machucadas. Meu pai tinha uma caminhonete, então, começou a colocar as pessoas nessa caminhonete para levá-las para o hospital. Eu ficava com medo, pois havia muito sangue. Tínhamos que estancar o sangue, mas não sabíamos se íamos conseguir. Depois eu aparecia na sala de meu apartamento. Estávamos eu e meu marido e uma pessoa que eu não conhecia, um estrangeiro, que se esparramava no sofá, apressando-se do controle remoto. Pensei: 'Que estrangeiro folgado!'" (Relato de trabalho clínico).



Carta 3.N

Desenho (DS): Produção da
Participante 27 para a Carta 3.N |

Uma das discussões ligadas à imaginação ativa e ao desenho que ampliaram a consciência sobre as conexões iniciais da Carta 3.N com o Tema de Vida (TV) foi que a Participante 27 trouxe a perspectiva de um feminino que cuida, conforme indicado no desenho, em que uma mulher está fazendo curativos na outra que está machucada, segundo relato da própria participante. Ela identificou-se como uma mulher que costuma cuidar de seus parceiros amorosos. Seu Tema de Vida foi: “Como posso melhorar em relação aos relacionamentos amorosos?”

Já a Participante 26 fez um desenho (DS) que registrou apenas a cena final da narrativa presente na Carta 11.N e tal desenho orientou toda sua interpretação, estando diretamente conectado ao Desfecho (D) criado, em que a personagem principal, após subir as escadas, chega em um lugar bonito e passa horas sentada conversando com o mestre, reconhecendo uma longa história de sua vida, a qual ela comparou com um desfile de escola de samba, em que as pessoas que desfilam compõem uma pequena parte de um grande espetáculo harmônico. Seu Tema de Vida (TV) estava relacionado a iniciar um mestrado acerca de padrões geracionais hereditários ligados a casamentos consanguíneos, algo presente em sua própria história. E o Desenho (DS) já logo de início trouxe conexões importantes com o tema. Carta 11.N:

11

"Vi uma enorme escada que alcançava o céu e era muito estreita. Em ambos os lados, havia implementos de ferro – espadas, lanças, ganchos – de maneira que aqueles que não ficassem eretos enquanto subiam eram feitos em pedaços e ali ficavam, dependurados. Abaixo da escada, um dragão assustava quem subia. Sáturo subiu antes, assim como preferiu morrer antes, por amor a nós, porque ele foi nosso mestre, mas não estava conosco quando fomos atirados na prisão. Disse: 'Perpétua, estou te segurando, mas não deixe o dragão te morder'. Respondi: 'Ele não me fará mal em nome de Jesus Cristo'. O dragão tirou sua cabeça da escada, como se tivesse medo de mim, eu piseli nele e atingi o topo. Vi um vasto jardim, e sentado no centro, um alto homem grisalho tinha ao redor milhares de pessoas vestidas de branco. Ele disse: 'Que bom que tenha vindo, filha'. Estendeu queijo e comi. Todos disseram 'Amém'. (Relato adaptado de Anatomia da Psique de E. Edinger).



(DS): Produção da Participante 26
para a Carta 11.N

Carta 11.N

O próximo Desenho (DS) também ilustra uma forte Relação da Carta com o Tema de Vida (RTV) do Participante 20 em relação à Carta 29.N.

29

"Eu estava em um campo amplo atrás da Igreja. Descobri uma cova sombria. Vi uma escada que conduzia ao fundo. Com medo, desci. Embaixo, deparei com uma porta em arco, com cortina verde, grande e pesada. Afastei-a e deparei com um espaço retangular; no meio estendia-se um tapete vermelho. A poltrona era esplêndida, um trono real. Sobre ela, uma forma quase alcançava o teto. Pareceu-me um grande tronco de árvore. O objeto era estranhamente construído; de pele e carne viva, sua parte superior terminava numa espécie de cabeça arredondada, sem rosto nem cabelos. No topo, um olho único fitava o alto. Sobre a cabeça brilhava uma claridade. O objeto não se movia, mas eu tinha a impressão de que poderia descer do trono e rastejar em minha direção. Ouvi a voz de minha mãe: 'Olhe-o bem, isto é o devorador de seres humanos!' (Relato adaptado de Memórias, sonhos e reflexões de C. G. Jung).



Carta 29.N

Desenho (DS): produção do Participante 20
para a Carta 29.N

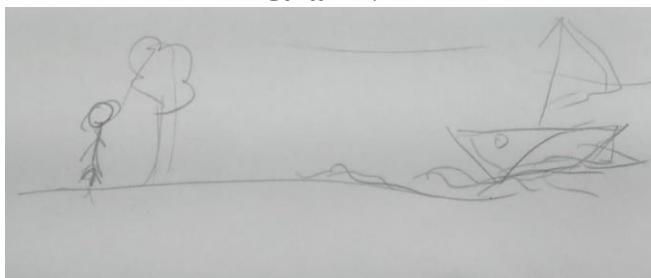
O Participante 20 destacou no Desenho (DS) a criatura final descrita na narrativa comentou: “ficou parecendo do Monstros SA”, em referência aos monstros “fofos”, e seguiu: “mas eu queria fazer algo mais assustador, uma boca mais feroz”. Ele referiu que o “monstro está em transe e demora a perceber que tem alguém lhe observando”. Na Relação com o Tema de Vida (RTV) foi destacado que a criatura (Instituto) pode “devorar os seres humanos” e é preciso “deixar morrer partes da sua alma investidas no projeto, abrindo mão de controlar tudo para não ser devorado pelo trabalho”. O Participante 20 trouxe a imagem de Shiva, deus hindu associado à destruição, uma das fases do processo de criação. Seu Tema de Vida (TV) foi: “Como continuar desenvolvendo e expandindo o projeto do Instituto, com vistas em oferecer uma formação de Pós-graduação, de uma forma economicamente sustentável, mas que me permita manter meus outros projetos?”

Cabe indicar que a narrativa presente na Carta 29.N, após processos de revisão do jogo, passou a ser representada como a Carta 21.ZS, já que entendemos que seu conteúdo estaria mais adequado para compor as Cartas de Zona de Sombra. A Carta 29.N foi, então, substituída por outro relato. No entanto, no momento da aplicação do jogo com o Participante 20 a Carta 29.N ainda estava na configuração acima indicada.

Dano continuidade à categoria DS 1: DS e RTV, apresentamos um último exemplo. O Desenho (DS) do Participante 11 para a Carta 27.N também foi decisivo para guiar as interpretações e para a Relação com o Tema de Vida (RTV). O Desenho (DS) destaca a figura de um homem parado observando o navio partir. O Participante disse: “Ele só sairá dali quando o navio sumir do horizonte”. O Tema de Vida (TV) foi: “Quais caminhos devo seguir para encontrar os referenciais internos de vida, diante do luto em relação a uma figura que era central para minha jornada?”

"Estou no porto e vejo uma antiga namorada prestes a embarcar em um navio. Ansioso para vê-la, subo correndo a prancha de embarque, mas sou subitamente interrompido por uma figura masculina que diz: 'Se você insistir, talvez da próxima vez'. Então, percebi que todas as pessoas do navio estavam mortas." (Relato adaptado de *Sonhos: símbolos religiosos do inconsciente*, de James A. Hall).

Carta 27.N



Desenho (DS): Produção do Participante 11 para a Carta 27.N

CATEGORIA 3.2: DESENHO E TRAUMAS/COMPLEXOS

Um segundo elemento que observamos como central nesta categoria é que, como os Desenhos (DS) exprimem impressões mais intuitivas que podem trazer pistas de como a pessoa se sente em relação à inquietação trazida para o Jogo, configura-se como uma categoria fundamental para o despertar de imagens que podem ser reveladoras de traumas, complexos ou outros desafios psicológicos em relação ao Tema de Vida.

Esse foi o caso do Desenho (DS) da Participante 19 para a Carta 2.N, que remeteu de forma automática e espontânea a um ambiente em que relatou ter sofrido abuso sexual por parte de um primo.

"É noite. Há uma sensação de que a madrugada se aproxima. Dois pastores vestidos de pele de cordeiro, que portam cajados e que têm aparência idêntica, estão num caminho de montanha. Há um intenso brilho em seus olhos que indica estarem eles conscientes da necessidade de seguirem caminhos distintos. Um tem o ar de desejo de vingança e o outro tem um sentimento de tristeza. Eles se abraçam e se beijam mutuamente na face com um beijo de paz, e aquele que tinha um sentimento de tristeza começa a subir a montanha. O outro pastor faz uma pausa e olha como se dissesse: 'Eu poderia ter te matado'; e então se vira e desce a montanha. A madrugada havia chegado. (Relato adaptado de Anatomia da Psique de Edward Edinger).

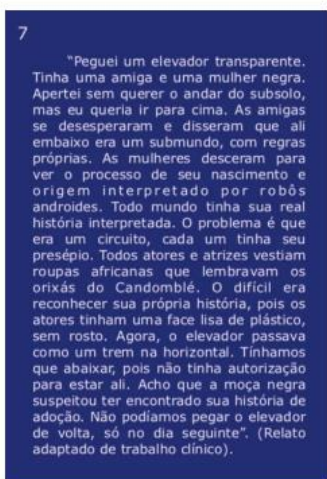


Carta 2.N

Desenho (S): produção da Participante
19 para a Carta 2.N

Embora a narrativa original da Carta 2.N não tenha relação explícita com nenhuma denúncia de abuso, ela indicou que ao fazer o Desenho (DS) sobre a Carta foram aparecendo imagens da floresta densa, do rio, “um lugar fechado e escuro” que lhe fez se recordar do local em que sofreu abuso na infância. Segundo a Participante 19, ela somente havia contado sobre este episódio para sua irmã até aquele momento e era algo que estava “guardado dentro dela”, “algo obscuro”. O Desenho (DS) registrado a seguir mobilizou toda a interpretação dos próximos passos, desde EPCH até RTV.

No caso do Participante 22, seu Desenho (DS) para a Carta 7.ZS (mostrado a seguir) também foi revelador de um trauma. Seu Tema de Vida foi: “Orientação para lidar com dificuldade imensa de manter relações interpessoais, como amizades. Me sinto incapaz. É insuportável ficar mais do que duas horas em um convívio social. Detesto festa. Isso me gera uma dor grande e muita solidão”.



Carta 7.ZS



Desenho (DS) do Participante 22
para a Carta 7.ZS

O Participante 22 disse: “o problema todo está em ficar preso nesse elevador com essas mulheres”. Embora o semblante do personagem principal (à direita) possa sugerir simpatia ou alegria, ele relatou que “aquela cara era uma fachada social”. Seu Tema de Vida (TV) referia-se à dificuldade em manter vínculos sociais, de amizade. E a dificuldade em ficar preso no elevador com

as mulheres remeteu-se ao que ele qualifica como uma espécie de fobia social, que dificulta a manutenção de conversas longas e da permanência dele ao lado de pessoas que não são de sua família. Todos os demais elementos da carta se tornaram secundários a partir desse incômodo gerado pela Carta e deflagrado no momento de fazer o Desenho.

CATEGORIA 3.3: DESENHO SINTETIZADOR DO PROCESSO

Uma terceira subcategoria do Desenho (DS) apareceu devido a uma produção que surgiu como exercício complementar à sessão, por iniciativa livre da Participante 6, que é arteterapeuta. Ela fez um desenho após a sessão com o jogo, permitindo que sua psique expandisse livremente a experiência. Além do desenho, ela também criou uma história: “Naquelas terras infundáveis, havia muita vida, árvores, rios, nascentes e um solo muito fértil. Mas também havia uma tribo escondida onde habitavam seres que praticavam rituais em que tiravam a vida das pessoas capturadas por eles. Um dia, os deuses presentearam estas terras enviando um sol com um brilho irradiante que resgatava as vidas roubadas pela tribo e as devolvia para os corpos. Neste dia, os deuses enviaram também um jovem rapaz com seu cavalo que tinha a missão de manter o jovem numa jornada de luz, já que ele era metade homem e metade Deus, os dois ajudariam a manter a vida por ali, eles deveriam seguir o grande Sol, desta maneira manter a esperança de que aquela tribo conseguisse um dia seguir a luz do sol e passasse a conviver em harmonia com a natureza e as pessoas que ali habitavam”. O Desenho (DS) realizado pela Participante 6 condensou toda a experiência do jogo em uma só imagem.



Participante 6: desenho fruto de processo de imaginação ativa pós-sessão com o jogo

CATEGORIA 4: HISTÓRIA (H)

Assim como o Desenho (DS), a História (H) faz parte de um exercício de imaginação ativa. Ela empresta vida, dinamismo, intenções, ações e sentimentos aos personagens ou elementos presentes nas Cartas de Imagem e de Zona de Sombra (imagem).

Observamos que a História (H) em geral traz alguns tipos de padrões, sendo o primeiro, no qual a pessoa participante se projeta em ou se identifica com algum/a personagem, geralmente o/a mais destacado/a ou principal. Muitas vezes, conta sobre seus feitos, como se fosse uma Jornada do Herói ou da Heroína. Normalmente nesses casos de projeção direta da pessoa participante em relação a algum/a personagem, a conexão fica explícita na Relação com o Tema de Vida (RTV).

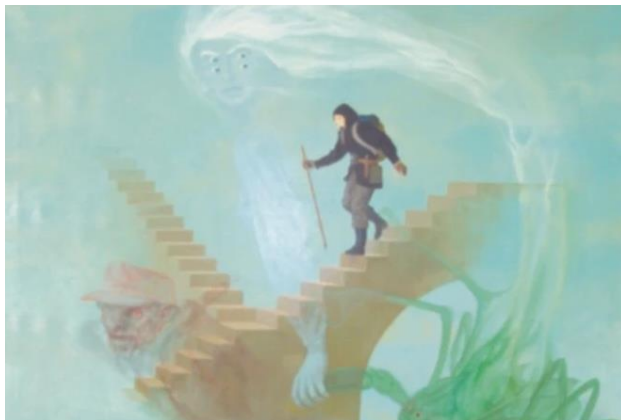
CATEGORIA 4.1: HISTÓRIAS COM IDENTIFICAÇÃO DA PESSOA PARTICIPANTE COM PERSONAGEM



Carta 17. I: Puer, Peter Birkhäuser

A Participante 6 contou a História (H) para a Carta 17.I: “Havia um jovem rapaz que seguia sua jornada montado em seu fiel amigo que tem olhos brilhantes, de fogo. O cavalo tem a luz violeta em seu entorno, como se se conectasse com os astros, as estrelas. Esse animal estava se transformando, transmitia tranquilidade e seguia rumo à transformação”. RTV: as análises de relação com o tema de vida indicaram que a Participante 6 sente que está em processo de transformação, pois segundo ela, a psicoterapia a tem ajudado. Ela também indicou que sente que precisa integrar seu lado “animal” com seu lado “humano”, ao que chamou racional. Nesse caso, a Participante 6 se projetou tanto no cavalo, quanto no menino, como se a dupla representasse as duas faces do centauro que ela precisa integrar.

Na mesma linha da jornada do herói, a Participante 23 contou a seguinte História (H) sobre a Carta 29.I: “Uma pessoa em uma jornada em que pode escolher dois caminhos: um de aprofundamento, mais inconsciente, e outro caminho de subida, mas conhecido. Ambos os trajetos contêm guias ou mestres/as de outra dimensão para apoiar o caminho. É um lugar de escolha: profundidade ou ascensão. Ambos os caminhos são bons”.



Carta 29.I: O Andarilho, Peter Birkhäuser

Nesse caso acima, a Participante 23 foi associando-se ao personagem principal, o peregrino, por meio do Desfecho (D), Símbolo (S) e Relação com Tema de Vida (RTV). Como Desfecho (D), a Participante 23 indicou: “Viajante escolhe descer, não escolhe ficar no mais racional e mais conhecido. Encara um lugar de desbravamento, com coragem”. Ela escolheu como Símbolo (S): Peregrino: “leveza, busca do lugar no mundo, bagagem leve, despojamento”. RTV: “Sou uma peregrina em busca de desbravamento”.

CATEGORIA 4.2: HISTÓRIAS QUE SE CONECTAM COM ACONTECIMENTO ANTERIOR DE VIDA

Nessa categoria, a História (H) não traz identificações diretas entre personagens e pessoas participantes, mas sim elementos narrativos que relembram acontecimentos, eventos ou fatos vivenciados durante a história de vida e que, de algum modo, parecem se conectar ao Tema de Vida (TV). Este é o caso da Carta 16.I interpretada pelo Participante 22:



Carta 16.I: Café, de Bia Teixeira

H: “Tem um rio correndo e no final desse rio tem uma espécie de piscinão que está aprisionando a água do rio. Talvez em algum momento, vai transbordar e continuar seu curso. A Carta traz lembranças boas, já que minha filha mais nova é especialista em cafeteria. Mas deu angústia de ver que o café não continua transbordando, como se estivesse aprisionado, e se continuar correndo, a xícara não vai com ele”. O Tema de Vida do Participante 22 está ligado à dificuldade que ele sente em relacionamentos sociais. Ele indicou que viveu na infância ao redor de um grande rio, no qual ele nadava livremente.. O Participante conectou elementos positivos de sua vida: infância e relacionamento com a filha, com elementos da história que indicavam alguma forma de estagnação: “aprisionamento da água do rio”, “angústia com aprisionamento do café”, indicando que o rio e o café seriam representativos da fluidez de suas emoções em alguns momentos de sua história, mas que passaram por “aprisionamentos”, remetendo-se ao seu Tema de Vida.

CATEGORIA 5: EMOÇÕES E PALAVRAS-CHAVE (EPCH)

As Emoções e Palavras-Chave (EPCH) são as primeiras impressões, sensações, emoções e imagens e também resumem a experiência menos elaborada e racional com a Carta. Essa categoria vem

logo após a criação da História (H) ou o Desenho (DS) e geralmente condensa as imagens que apareceram nessas etapas anteriores.

Observamos que em geral as EPCH não são fundamentalmente conectadas ao Tema de Vida, já que tal conexão vai sendo estabelecida de forma mais elaborada durante a interpretação dos outros itens, mas as EPCH exprimem impressões mais intuitivas e globais, que, assim como o Desenho (DS), podem trazer pistas de como a pessoa se sente em relação à inquietação trazida para o Jogo. Durante as Sínteses, a pessoa participante é convidada a escolher em torno de duas palavras-chave ou emoções para cada carta interpretada. Esse movimento ajuda a organizar as imagens principais.

CATEGORIA 5.1: PALAVRAS QUE EXPLICAM E RESUMEM O DESENHO (DS) E A HISTÓRIA (H).

Nessa categoria, as Emoções e Palavras-chave (EPCH) tendem a sintetizar as experiências registradas nas categorias que lhe antecedem: DS e H. Esse é o caso da interpretação da Carta 7.N pela Participante 28, que desenhou:

7

"Eu estava elevado, acima da terra. Tive a sensação de que tudo se afastava de mim; tudo o que eu buscava, desejava ou pensava, toda a fantasmagoria da existência terrena se desligava de mim ou me era arrancada – um processo extremamente doloroso. E, todavia, algo restava; era como se naquele momento eu tivesse ao meu lado tudo aquilo que vivera ou fizera, tudo que havia acontecido à minha volta. Poderia, do mesmo modo, dizer: aquilo estava comigo e eu era aquilo. Eu consistia, por assim dizer, em tudo aquilo. Eu consistia em minha própria história, e eu senti com grande certeza: eis o que eu sou. "Sou esse feixe daquilo que ocorreu e daquilo que foi realizado". (Relato adaptado de Anatomia da Písiue, de Edward Edinger).

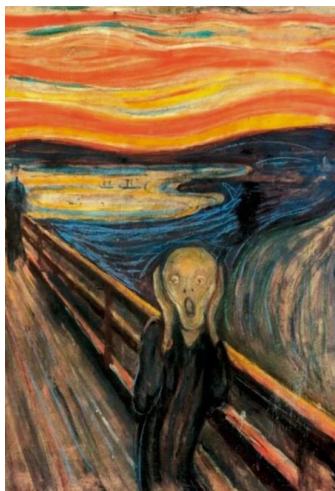
Carta 7.N



Desenho (DS) da Participante 28
para a Carta 7.N

A fala da Participante 28 é ilustrativa: EPCH: “É exatamente isso que eu sinto, que está aí no desenho: realização, tudo faz sentido, tudo está conectado, ciclos que se fecham, cheguei em um platô, tenho escolhas, como se eu tivesse vencido algo muito difícil”. O Tema de Vida da Participante 28 foi: “Orientação do jogo Símbolos do Inconsciente sobre os novos rumos de vida, já que tenho a pretensão de morar por pelo menos um ano fora”.

Já a Participante 29, que trouxe o TV: “Qual o significado e o sentido do desânimo que sinto diante de situações do trabalho, que em princípio, seriam do meu interesse e vontade? Por que esse desânimo com coisas que gosto e quero?”, sorteou em seu jogo a carta 8.ZS:

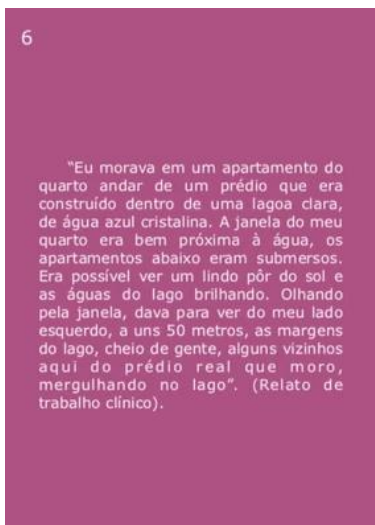


Carta 8.ZS: O Grito, de Evdard Munch

Ela contou a História (H): “Uma pessoa passa por uma ponte e se assusta com o que vê. Ela se sente perseguida pelo homem que vem atrás”. No momento de indicar as EPCH, a Participante 29 afirmou, em tom explicativo para a história que ela acabou de contar: “A palavra central é perseguição como eu falei, mas é uma perseguição imaginada, uma sensação de perigo, não é um perigo real. Então, as emoções seriam perseguição imaginada e sensação de perigo”.

CATEGORIA 5.2: EMOÇÕES E PALAVRAS-CHAVE REMETENDO A HISTÓRIAS DE VIDA ANTERIORES

A Participante 16 trouxe como Tema de Vida: “Devo investir na carreira de docente? Devo fazer um Doutorado e me dedicar à vida acadêmica e de estudos?” e no momento de falar sobre as EPCH relatou experiências de uma época que não parecia inicialmente estar diretamente relacionada ao Tema de Vida. A Carta sorteada foi:



Carta 6.N

Ao ser questionada sobre as Emoções e Palavras-Chave (EPCH), ela contou que morou em Campinas em um apartamento e que tinha acabado de se lembrar dessa experiência. Além disso, ela também indicou que as perspectivas de contemplação, observação, introspecção e tranquilidade presentes na Carta trouxeram à tona a imagem da casa do lago de Carl Gustav Jung. Depois, a Participante 16 contou que junto com essas emoções, havia também rigidez, pois ela estava em um momento de estruturação de seu conhecimento e de formação durante essa moradia em Campinas.

CATEGORIA 5.3: EMOÇÕES E PALAVRAS-CHAVE DIRETAMENTE CONECTADAS AO TEMA DE VIDA

Abaixo, apresentamos as Emoções e Palavras-Chave ligadas à interpretação da Participante 12 acerca da Carta 20.I.



Carta: 20.I: Modo de voar, Francisco de Goya

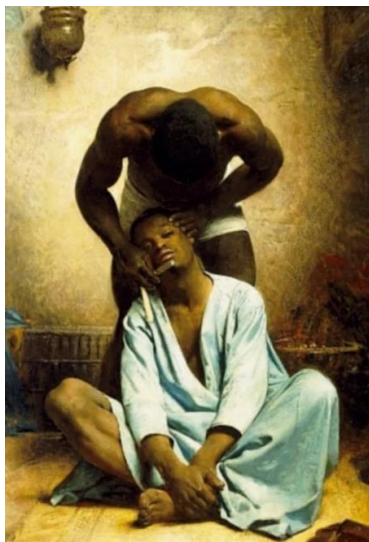
A História (H) Carta 20.I interpretada pela Participante 12 traz um “rapaz determinado que queria muito voar e já tinha feito milhares de tentativas e experimentos. Estava cansado e angustiado. Agora iria para seu voo derradeiro, ou conseguiria voar agora ou morreria”. As EPCH parecem resumir os sentimentos do personagem principal da História (H): “determinação, cansaço, angústia, vazio, excesso de tentativas, desejo”. A conexão das EPCH com o Tema de Vida ficou clara. TV: “Qual o significado da Síndrome Autoinflamatória em minha vida? O que eu preciso aprender com essa condição de saúde? Como lidar?”. A Participante 12 sentia cansaço em seu corpo e excesso de tentativas para lidar com sua condição física.

CATEGORIA 6: TÍTULO (T)

Os Títulos funcionam como sintetizadores das experiências evocadas pelas cartas, representando, muitas vezes, a imagem central da interpretação. São muito importantes para a compreensão das ênfases interpretativas e das imagens que sintetizam o processo ligado ao tema

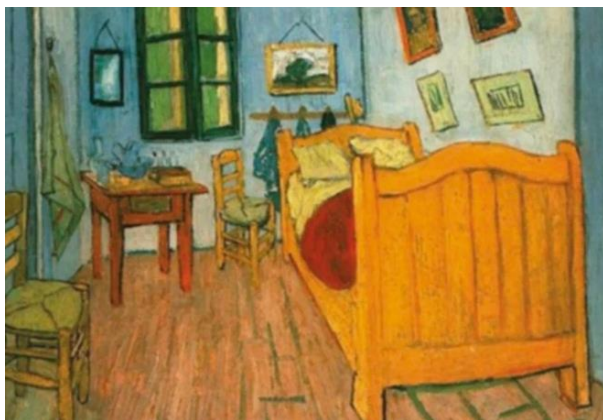
trazido. Ao chegar ao exercício de sintetizar uma imagem para colocar no título em forma de palavra ou frase, evoca-se a função pensamento, que começa a dar forma e organizar de maneira mais consciente os processos psicológicos.

No caso da Participante 4, para a Carta 30. I, o Título (T) escolhido foi: Cuidado ou ilusão?, mostrando a ambiguidade com qual ela estava se relacionando com seu Tema de Vida: “Orientação sobre os rumos a tomar em sua vida financeira e profissional”. Sua vida financeira entrou em crise há anos, segundo ela por conta da insistência de seu marido em administrar negócios próprios e não reconhecer a falência. Em todos estes anos, ela apoiou o marido, mas tem muitas dúvidas se esse apoio é de fato uma forma de cuidado ou se alimenta uma ilusão de que as coisas vão melhorar.



Carta 30. I: O barbeiro de Suez, Leon Bonnat

Já a Participante 17, que teve como TV: “Como prosseguir no caminho dentro da comunidade junguiana? Como voltar à comunidade?”, sorteou a Carta 27.I:



Carta 27.I: Quarto em Arles, de Vicent Van Gogh

O Título indicou: “O prazer da ordem”. Ela apontou que precisa permitir trocas e aceitar novas formas de organizar as coisas no grupo junguiano, pois sente prazer em “ser governanta” e organizar por ela mesma. “Fui atacada na comunidade junguiana e me fechei. Antes admirava as instituições, eu era uma governanta.”

Como último exemplo dessa Categoria que sintetiza a imagem central de interpretação da Carta, temos a Participante 32, que trouxe o TV: “De acordo com o Jogo, o que o caminho de estudar contos e mitos brasileiros, indígenas e africanos vai trazer, enquanto símbolos e processo de desenvolvimento?” Uma de suas cartas sorteadas foi:



Carta 22.I, A Árvore da Vida, de Gustav Klimt

Ela escolheu o Título (T): “A árvore da comunhão” e o jogo conduziu para a reflexão de que o tema dos mitos brasileiros, africanos e indígenas vai permitir integrar aspectos de sua história, já que sua mãe era negra e não teve oportunidades de estudos. Durante anos, a Participante 32 teve vergonha desse lado de sua mãe e não soube valorizar sua trajetória adequadamente. Ela admirava o pai, que era culto e socialmente mais refinado. No entanto, nos anos recentes, ela tem compreendido a importância de integrar essas histórias familiares. A árvore como um símbolo de raízes e ancestralidade apontou para essa importante dimensão que seu Tema de Vida traz.

CATEGORIA 7: PERSONAGENS (P)

Os personagens são bastante reveladores do Tema de Vida, já que muitas vezes espelham figuras da vida real que convivem com a pessoa participante da pesquisa. E também é comum que a pessoa participante se projete em algum personagem da carta. A definição dos/as personagens vem acompanhada de uma caracterização, do tipo: “moça corajosa e solitária”, “mãe negligente”, “homem desinteressado”, “estrangeiro folgado”. Tal exercício de caracterização dos/as

personagens leva a pessoa participante a identificar papéis, que muitas vezes representam facetas ou personas próprias.

CATEGORIA 7.1: PERSONAGENS COM CARACTERÍSTICAS QUE SE REPETEM NAS CARTAS

A Participante 29 indicou duas personagens para cada uma das três cartas interpretadas: 3.N, 8.ZS e 24.I e ao final, durante as Sínteses, analisou que se tratavam sempre das mesmas personagens ou de figuras com características similares, que correspondiam a facetas dela mesma. Seu Tema de Vida (TV) foi: “Qual o significado e o sentido do desânimo diante de situações de trabalho que envolvem eventos ligados à vontade dela? Por que o desânimo?”

Para a primeira carta, 3.N, as personagens foram: 1) Pessoa agitada, ansiosa, angustiada, incomodada com presença do estrangeiro. 2) Estrangeiro folgado, sem preocupação, paralisado. As personagens da segunda carta, 8.ZS, foram: 1) Pessoa agitada, que acha que está sendo perseguida por outra pessoa. 2) Pessoa que está caminhando tranquilamente e não oferece perigo, nem tem relação com a outra personagem. Já as personagens da última carta (24.I) foram: 1) Lobo-dragão agressivo, 2) Flor delicada. A Participante 29 no processo de elaboração indicou que as personagens representavam aspectos seus que se dividiam em: 1) ser agitado, ansioso, agressivo, incomodado com presença de outro ser. 2) ser passivo, que não oferece perigo.

A Participante 39 também percebeu um padrão entre os Personagens das três Cartas. Na primeira, havia a Salamandra: ingênua, jovem, com potencial. e o Fogo descontrolado. Na próxima carta, os personagens foram: 1) Menino japonês: ingênuo, corajoso, não tem medo quando deveria. 2) menino de 10 anos: inconsequente, não se importa com outros. 3) Grama: base, natureza”. E na última: P: “1) Menina de gelo estudiosa, interessada, curiosa (“Estou sempre com a mão gelada, sou a guria do gelo”). 2) Vazio. 3) Fogo: objeto de estudo”. Durante as Sínteses, a Participante 39 percebeu que a Mulher de gelo, a Salamandra e o Menino japonês tinham características e funções parecidas: resistência, resiliência e ingenuidade. Além destes personagens, outros também foram destacados: 2) Menino: animus imaturo. 3) Deusas:

potências e ao mesmo tempo ideais do feminino. 4) Vazio: aceitar o desconhecido, o não controlável, 5) Fogo: descontrolado, precisa ser estudado”.

CATEGORIA 7.2 PERSONAGENS QUE TRAZEM IDENTIFICAÇÃO COM PESSOA PARTICIPANTE

Abaixo, o caso da Participante 12:



Carta: 24.I: O urso na árvore de luz, Peter Birkhäuser

Um caso de identificação da personagem principal com a própria pessoa participante, ocorre na interpretação da carta, 24.I, na qual a Participante 12 contou na História (H) que se tratava de “uma urso marrom de fogo que acorda na escuridão do inverno faminta. Come fruto da árvore de fogo que queima por dentro. Incomoda o canto inferior direito e também as patas”. Depois, no momento de relacionar a carta com o Tema de Vida (RTV), indicou: “assim como a urso, tenho que tomar cuidado com o que como e com o que sinto para não inflamar”. Ela se lembrou de que vem sentindo uma dor no baixo ventre no canto direito, assim como viu na história da urso. Ela escolheu como Símbolo (S): Urso, indicando: “se parece comigo, brincalhona e explosiva ao mesmo tempo”.

CATEGORIA 7.3 PERSONAGENS QUE REMETEM A ACONTECIMENTOS ANTERIORES

Essa categoria traz identificações com personagens que remetem a acontecimentos de vida anteriores, que, de forma consciente, não

parecem estar relacionados ao Tema de Vida, mas que depois das análises, são reconhecidos como importantes padrões que podem estar ligados a complexos.

A Participante 40, que escolheu o TV: “Qual o caminho para eu me sentir mais segura em relação às minhas escolhas profissionais, considerando que já fiz muitos cursos e formações de áreas diferentes? Como integrar estes caminhos em minha identidade profissional e me sentir segura e suficiente como terapeuta?”, sorteou a seguinte carta:



Carta 17.ZS: Miséria, de Bia Teixeira

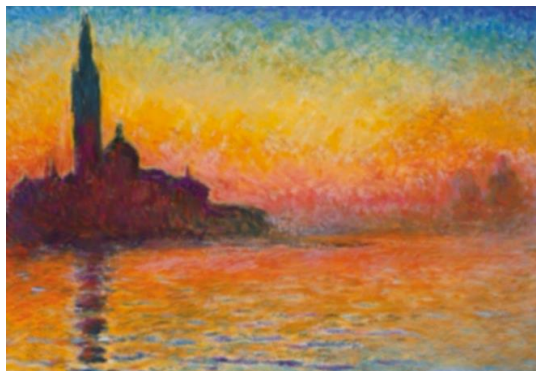
Ela trouxe a H: “Vejo tristeza, fome, pobreza, muitas figuras sombrias, negativas. A mãe protege a filha, tem amor por ela, mas está desesperada, tem um umbral perto, muita coisa ruim”. Ao descrever as Personagens, ela traz: 1) Mãe: “se doa, protege, faz tudo que pode”. Filha: “Precisa de proteção, cuidado e amparo”. Nesse momento, a Participante 40 se lembrou de fatos que lhe foram relatados sobre seu nascimento. Na época, sua mãe estava enfrentando muitas dificuldades materiais e financeiras. Ela era uma estrangeira recém-chegada ao país, com uma filha mais velha (irmã da Participante) que havia sido queimada em um acidente e estava com o corpo fortemente machucado, além de uma bebê recém-nascida (a própria Participante), sem dinheiro, trabalho, e sem perspectiva. A Participante se identificou com a criança ou a bebê no colo

da mãe da figura. Os Personagens da História trouxeram à tona uma história de vulnerabilidade e insegurança que geraram esclarecimentos importantes sobre o Tema de Vida da Participante 40, sobre inseguranças na carreira como terapeuta.

CATEGORIA 8: DESFECHO (D)

Assim como o Título, a categoria Desfecho exige um esforço sintético de imagens e símbolos presentes na interpretação. Aqui, vemos a projeção da dimensão do desejo, já que o Desfecho se relaciona a um futuro ou um além da “realidade” vista ou percebida imediatamente durante o ato interpretativo. Essa categoria está relacionada ao exercício da imaginação ativa, pois coloca os personagens para atuarem no “cenário pós-carta”. Frequentemente, o Desfecho está conectado ao Tema de Vida, trazendo uma dimensão de encaminhamento para o tema conforme seria idealizado pelo ego. Diversos exemplos podem ser dados para ilustrar essa categoria.

A Participante 40 apontou desfechos para duas cartas que inicialmente parecem ter funções antagônicas, mas nas análises, percebemos que ambos concretizam uma dimensão do desejo. A primeira carta foi 31.I, de Claude Monet:



Carta 31. I, San Giorgio Maggiore no crepúsculo, de Claude Monet.

Na interpretação da Carta, a Participante contou a seguinte História (H): “Vejo um mar aberto e uma estrada no meio desse mar,

como se ela fosse rumo a um castelo, uma cidade, parece árabe, ou melhor parece Budapeste. Alguém está fazendo uma jornada a esta cidade. À direita, tem uma sombra de duas figuras, como se fossem ancestrais guiando e protegendo esse caminho. É uma jornada acompanhada pela espiritualidade, como um reencontro com algo familiar. Quando me aproximo da cidade, torna-se uma caverna. Me vejo chegando na entrada da caverna e tenho certo medo de entrar ali, dentro da montanha”. No Desfecho (D), ligado ao desejo de melhor encaminhamento do tema, indicou: “Tem uma clareira lá dentro da montanha, como uma fogueira. Entro e paro ali para me aquecer”.

Nessa primeira carta, vemos que a Participante 40, apesar da insegurança, consegue no Desfecho, fazer a jornada até a cidade e entrar na caverna, para se aquecer. Esse Desfecho demonstra uma reparação de seu inconsciente para a questão central que lhe trouxe ao jogo: TV: “Qual o caminho para eu me sentir mais segura em relação às minhas escolhas profissionais, considerando que já fiz muitos cursos e formações de áreas diferentes? Como integrar estes caminhos em minha identidade profissional e me sentir segura e suficiente como terapeuta?”. Em termos de encaminhamento, fica o subtexto: “Para me sentir mais segura nos caminhos profissionais, é preciso fazer a jornada, essa jornada está sendo guiada, é preciso entrar no inconsciente, mesmo com medo, e lá vai haver formas de me sentir aquecida”.

Para a segunda Carta, 17.ZS, Miséria, de Bia Teixeira, a qual acabamos de citar e indicar a História no item que precedeu o atual (Categoria 7.3: Personagens que remetem a acontecimentos anteriores), a Participante 40 indicou o Desfecho (D): “A mãe e a filha são mortas. Elas não aguentam essas forças sombrias à sua volta e sucumbem”. Verificamos que o Desfecho aqui é aparentemente negativo, mesmo representando uma dimensão do desejo. E comparativamente com a carta anterior, em que as sombras tinham sido interpretadas como espiritualidade que protege, na segunda carta, as sombras representam forças maléficas. Por que, então, a Participante criou um Desfecho em que mãe e filha morreriam e sucumbiriam às sombras negativas? Uma das análises do processo envolveram a consciência de que a Participante queria que aquela menina, identificada com os medos e inseguranças materiais da mãe, não mais perturbasse seu caminho profissional atual.

Ou seja, o Desfecho aparentemente negativo assumiu o lugar de “matar” dentro dela a identificação com medos, que remetem à essa história da primeira infância.

CATEGORIA 9: FASES ALQUÍMICAS (FA)

As Fases Alquímicas são uma categoria diferente das demais na medida em que trazem o conteúdo relativamente “pronto”, com menor espaço para projeções. Estabelece-se como um momento do Jogo um pouco mais orientativo, no qual a figura facilitadora oferece conhecimentos advindos da Psicologia Analítica sobre os desafios e aprendizados em questão. Nesse sentido, observamos situações em que as orientações ligadas às Fases Alquímicas foram fundamentais para a percepção do Tema de Vida (TV).

O tema de vida definido pela Participante 8 foi: “Vale a pena manter o relacionamento com meu marido apesar dos desgastes? Esse relacionamento vai me levar a uma evolução espiritual? O que eu devo aprender com ele?” Na interpretação da Carta 19.N, ao ouvir sobre a frase do jogo ligada à fase alquímica (FA) Calciniatio, “liberar a raiva e transmutar”, a Participante 8 quis entender mais sobre esta fase alquímica. Ela se identificou com a raiva e o desejo frustrado de não ter tido uma infância leve e feliz. Ela reconheceu, a partir desse ponto da carta que seu tema de vida talvez estivesse ligado a resgates acerca de sua infância.

"Estávamos na nossa casa de infância. Eu, meus pais e minhas irmãs. Era uma casa de madeira; eu cresci assim. Adorava essa casa, minha infância foi bem feliz. Estava acontecendo uma festa, com música e mais pessoas, adorávamos receber gente. Quando de repente alguém colocou fogo sem querer. Foi muito rápido. O fogo começou a se alastrar e a casa foi ruindo, como se fosse um filme. Tinha fumaça e chamas e eu tinha que salvar minha filha". (Relato adaptado de trabalho clínico).

Carta 19.N

A Participante 14, ao sortear a Carta: 10.N, reconheceu a importância da tarefa ligada à Fase Alquímica (FA): Solutio: “necessária dissolução de processos emocionais, como mágoas. Retorno ao útero, como um preparo para uma nova vida”. Seu Tema de Vida (TV) foi: “O que significa espiritualmente a separação entre meu ex-marido e eu? Foi algo do destino, já estava marcado na história? Qual o significado mais profundo?”. Ela compreendeu, a partir da FA, que a separação era necessária, pois havia mágoas profundas que precisavam ser elaboradas e que poderia ser um processo de reconstrução de um novo caminho.

"Eu viajava com amigos e meu marido para uma ilha. Lá, meu marido só ficava dormindo. Eu fazia todos os passeios com meus amigos. Num desses, quando voltamos para o hotel, ele estava acordado e queria fazer algo comigo. Eu queria ver o mar. Abri as portas da sacada do quarto, que tinha vista para o mar. Essa sacada chegava em uma escada de madeira que era móvel, e que subia e descia com o movimento das águas, levando para o meio do mar. Caminhando com dificuldade, me segurando em cordas, após alguns degraus, surgiu uma cobra. Uma anaconda imensa, gigante, que mais parecia um dragão. Ela estava a dois passos de mim, com a boca aberta e olhos vermelhos que me encaravam fixamente. Fiquei com medo e resolvi retornar ao quarto. Mas as escadas se movimentavam e eu precisava de ajuda. Pedia ajuda para meu marido. Ele ignorava e ria de uma maneira sarcástica. Só respondeu: "Segue". (Relato de trabalho clínico).

Carta 10.N

Um outro exemplo seria do Participante 11. Na Categoria Desenho (DS), apontamos anteriormente uma das Cartas do Participante 11, para a qual ele fez um desenho que representava um homem esperando o barco sumir do horizonte. A Fase Alquímica (FA) ligada a esta Carta 27.N é Mortificatio, com a ideia de reconhecer o fim, deixar ir, fechar ciclos. Seu Tema de Vida (TV) ligado à superação de um luto está obviamente ligado a esta operação alquímica, e durante aos aprofundamentos clínicos, compreendeu-se a necessidade de “ver o barco sumindo no horizonte”, ou seja, olhar para a dor da perda, até que ela seja reconfigurada internamente.

O Participante 22, com a Carta 7.ZS também já apresentada na Categoria Desenho (DS), também visitou a Fase Alquímica (FA): Mortificatio, a qual ele relacionou com o luto que está vivendo em relação à sua atividade teológica, pastoral, da qual está se despedindo. E também ao luto em relação à sua esposa, que está com um problema de saúde que envolve degeneração cognitiva e perda gradual da memória. O Participante 22 indicou, nesse momento, o quanto a dificuldade que ele expressou em seu Tema de Vida (TV) de se relacionar socialmente está mais aguda, pois antes sua grande companheira era a esposa, mas agora

a esposa não se lembra dele e do relacionamento e isso faz com que ele se sinta ainda mais solitário.

A Participante 12, na Fase Alquímica Calciniatio, ligada à Carta 24.I, já anteriormente apresentada, resumiu, em relação às reflexões sobre a operação alquímica: “a raiva me consome por dentro e inflama tudo”. Seu Tema de Vida (TV) está ligado a uma doença autoimune que produz um processo inflamatório dentro dela.

O Participante 22, na Carta 16.I já anteriormente citada, de FA: Solutio, indicou: “Nasci na beira de um rio. Minha infância foi um paraíso dentro do rio Jaguaribe”. S: “Rio: fluxo, aceitação ou controle. Já tentei controlar muito. Sou órfão de pai e mãe. Morreram cedo, de tragédia. Rio às vezes é caudaloso, leva tudo. RTV: “Eu aprisiono o rio, tentando controlar as relações. Só permito fluir com poucas pessoas. Tenho medo da perda de controle”.

CATEGORIA 10: SÍMBOLOS (S)

Observamos que os Símbolos são um ponto alto da conexão da interpretação das Cartas com o Tema de Vida trazido para as sessões. Destacamos que o nome do Jogo – Símbolos do Inconsciente – tem sua razão de ser, já que se dedica a propiciar um momento de escolha das pessoas participantes em relação aos vários símbolos presentes em uma mesma carta e uma etapa de amplificação simbólica a partir do exercício de leitura dos significados do símbolo escolhido no Livro dos Símbolos, construído para o jogo. O momento de escolher o símbolo envolve autonomia e autoria, permitindo um processo de amplificação simbólica que começa na escolha do símbolo, passa pela leitura dos significados no Livro dos Símbolos e amplia-se na troca entre pessoa facilitadora e pessoa participante.

Trazemos alguns símbolos que foram emblemáticos para a perspectiva de percepções intuitivas e reveladoras sobre o Tema de Vida. O Participante 11, por exemplo, teve como Tema de Vida (TV): “Quais caminhos devo seguir para encontrar os referenciais internos de vida, diante do luto em relação a uma figura que era central para minha jornada?” Uma das Cartas sorteadas foi a 11.ZS, indicada a seguir e a

escolha do Símbolo (S) foi bastante assertiva para apontar suas emoções e sensações em relação ao Tema de Vida:



Carta 11.ZS: Avião caindo, de Bia Teixeira

O Participante 11 escolheu o Símbolo (S): “acidente”, sintetizando a sua sensação de imprevisibilidade, descontrole e impotência diante do falecimento recente de uma pessoa importante.

Já a Participante 4, logo após ler a narrativa da Carta 24.N, falou sobre o Símbolo (S) que veio a escolher depois: “está parecendo comigo, esta anta gigante”. Embora seu Tema de Vida (TV) foi: “orientação sobre os rumos a tomar em sua vida financeira e profissional”, ela explicou que sua vida financeira estava um caos em função de anos de tentativa de seu marido em administrar negócios próprios. Antes desta empreitada de empreendedorismo do marido, o casal tinha dinheiro guardado e as finanças equilibradas. Após este tempo, ela fez de tudo para ajudar o parceiro, inclusive tiveram que se separar no papel para não perder todos os bens do casal. Mesmo com muitas dificuldades, segundo ela, o marido insiste em caminhos que já se mostraram ruins e ela insiste em apoiá-lo, mesmo estando desacreditada.

"Estava na minha casa de infância. Havia um grande animal mãe, muito parecido com um elefante ou um mastodonte ou, melhor, acho que era uma anta gigante, que tinha dois filhotes. Tinha minha atual idade e decidi pegar um dos filhotes como animal de estimação. Quando o peguei, a mãe ficou muito irritada. Ela parecia ficar maior e mais agitada. Seu olho esquerdo, o único que eu conseguia ver, brilhava, vermelho de ódio. Achei melhor devolver o filhote. (Relato adaptado de *Sonhos: símbolos religiosos do inconsciente*, de James A. Hall).

Carta 24.N

Na amplificação sobre o Símbolo (S) da anta, reconheceu-se que o animal, em função de ter visão limitada e ser grande, acaba sendo estabonado, o que, na prática, faz com que abra caminhos na mata ao passar. Isso trouxe a reflexão de que por mais desorganizado e com falta de clareza que tem sido o caminho financeiro nos últimos anos, novos rumos foram abertos, como foi o caso da Graduação em Psicologia, já que a Participante 4 decidiu estudar Psicologia em meio ao turbilhão dos últimos anos para buscar um novo campo de trabalho e agora está atuando como psicoterapeuta, passando a ter uma fonte de renda vinda de outra origem.

Já a Participante 25, que trouxe o TV: "Qual a orientação do jogo sobre o tema de mestrado: Mitologia dos Orixás na construção da identidade negra na clínica junguiana?", após relatar a História (H) para a Carta 12.I: "Tem uma mulher olhando para o espelho. Ela está se conectando com ela mesma através da imagem dela, se conectando com algo interior", escolheu o Símbolo (S): "Espelho".



Carta 12.I: Espelho, de Bia Teixeira

Durante o processo de amplificação do Símbolo “Espelho”, a Participante lembrou de olhar para si mesma e uma vulnerabilidade explícita que ela possui em relação à escolha do objeto de pesquisa no mestrado. Afinal, a Participante 25 se declara como branca e ao pesquisar a mitologia dos orixás na construção da identidade negra na clínica junguiana pode se deparar com questões decorrentes do lugar de fala de uma pessoa branca em relação a um grupo identitário ao qual não pertence.

CATEGORIA 11: RELAÇÃO DA CARTA COM TEMA DE VIDA (RTV)

Essa categoria é sintetizadora de toda a interpretação de cada carta. Aqui a pessoa participante já articula de modo claro os elementos interpretativos da carta em relação ao tema trazido para a sessão. Já apontamos aqui, ao longo da exposição e discussão das Cartas, como são relacionados os temas das Cartas com o Tema de Vida.

A Participante 10, ao sortear a Carta 3.I, fez um percurso que foi elucidativo no momento de relacionar a Carta com seu Tema de Vida: “Como me libertar do mal-estar que sinto em situações grupais nas quais

me sinto excluída e acabo me comparando com as pessoas e sentindo inveja?”



Carta 3.I: Matthäus Merian, em: Atalanta Fugiens de Michael Maier

A Participante 10 trouxe uma História (H) cheia de detalhes, mas os destaques foram: “há uma mistura de elementos e pensamentos na cabeça de uma figura central, elementos concretos e invisíveis, e ele sente inveja do casal feliz. O que está na cabeça dele não é visto por ninguém, só ele vê aquela mulher. Ele parece em uma realidade só dele, sem se relacionar com as pessoas ao redor. A pessoa com machado ao seu lado pode estar querendo matar o homem com os pensamentos na cabeça, mas pode também estar incentivando-o a se mexer, a fazer alguma coisa em relação à vida e a sair desses pensamentos”. Personagens (P): “1) Pessoa deslocada do mundo e imersa em seus pensamentos ambíguos. 2) Homem que pode representar ameaça ou motivação. 3) Casal feliz que gera inveja”. Desfecho (D): “Todas as cenas são da cabeça dele. Acorda, sacode a cabeça e vai tocar os afazeres dele”. Relação com o Tema de Vida (RTV), percebeu-se que as situações sociais em que ela se vê excluída ou desvalorizada pode ser interpretada não na chave da ameaça, mas da motivação para sair dos pensamentos que fazem mal e que a desconectam do mundo. A ideia de que tudo está na cabeça do personagem deu à Participante a dimensão de que seu mundo interno

pode estar interpretando o que se passa à sua volta de forma negativa, não necessariamente condizente com o que acontece de fato.

CATEGORIA 12: FUNÇÃO DAS CARTAS: 1, 2 E 3

Identificamos uma dinâmica que se repete nos papéis que cada Carta (1, 2 e 3) ocupam nas sessões. Repetidamente, a primeira carta traz o incômodo ligado ao Tema de Vida de maneira mais “bruta”, menos elaborada, e que mostra o desafio mais aparente ligado ao tema e uma espécie de diagnóstico que a pessoa participante já traz junto com seu Tema de Vida. A segunda carta, por sua vez, pode apresentar aspectos de aprofundamento e desdobramento do tema, relacionando-se às estratégias de enfrentamento do desafio, ou trazendo novas nuances emocionais para a primeira carta. Já na terceira e última carta, observamos um padrão de tentativa de encaminhamento para a questão, que pode ser de forma harmoniosa e integrativa ou escancarando elementos de dor que precisavam ser vistos. Por se tratar de uma categoria que envolve as três cartas, vamos apresentá-la de forma um pouco mais detalhada que as demais categorias.

PARTICIPANTE 3

O Tema de Vida escolhido foi: “Ter clareza sobre como ser a mãe que a minha filha precisa que eu seja”, indicando dificuldades no relacionamento. A primeira carta foi 25. I, retirada dos estudos alquímicos de Michael Maier:



Carta 25. I, Emblema 19, Matthäus Merian, em: *Atalanta Fugiens* de Michael Maier

De modo resumido, o que a Participante 3 destacou na carta é que ela revelaria um “embate de forças masculinas, nas quais não dá para saber quem é o vencedor”. A Fase Alquímica é *Separatio*, que envolve a perspectiva de separar simbolicamente o que pertence a cada uma das partes (mãe e filha). Percebe-se que o desafio ligado ao TV é apresentado como uma briga, um embate de forças, polarizado, algo longe da integração. Esta parece ser a percepção inicial da Participante 3 sobre seu próprio Tema de Vida.

A segunda carta sorteada foi 14. N e o destaque dado pela amplificação foram as “partes em construção” e também a necessidade de “respeito à privacidade” e à “liberdade de intimidade”. Destacamos aqui que, mesmo com dificuldades, o processo começa a apontar alternativas que vão além da dicotomia, da polarização e do embate, com essa segunda carta, como as perspectivas de permitir a necessidade de privacidade e a liberdade de intimidade.

"Esse sonho sempre se repete. Estava em uma casa muito grande. Não conseguia ir em todos os cômodos, porque era uma casa enorme. Ela estava em constante construção. Em alguns pedaços, era de alvenaria e em outros, de madeira. As partes de madeira eram velhas e era melhor que ninguém entrasse nelas porque precisavam ser desmanchadas. As partes de alvenaria eram lindas, organizadas, reformadas, algumas estavam em construção. Tinha uma escada começada que levava a um andar superior, mas ainda não estava pronto o cômodo de cima. Nessa casa tinha muita gente, parecia um alojamento. Tinha muitos banheiros masculinos e femininos. Eu estava sempre andando pela casa e apresentando os espaços para outras pessoas. Eu me sentia bem, mesmo na parte velha. Meu local preferido era um banheiro, que tinha muito verde, área rústica, onde conseguia ter um espaço só para mim". (Relato de trabalho clínico).

Carta 14. N

A última carta foi uma arte de Bia Teixeira preparada para o Jogo, 28. I. E o destaque que a Participante 3 trouxe foi a convivência harmoniosa que respeita o tempo de cada uma das partes, além do Símbolo (S), olho, que trouxe a possibilidade de enxergar outras perspectivas. Além disso, foi indicado que “a energia feminina é muito presente”.



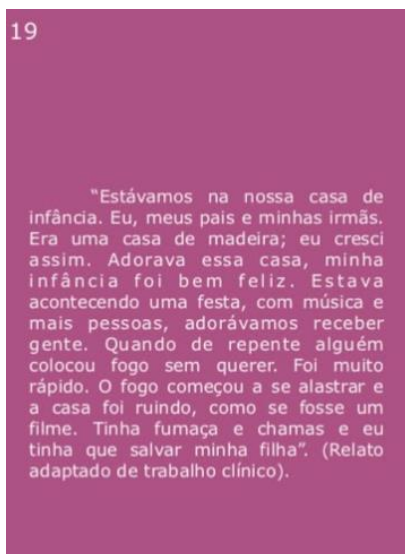
Carta. 28. I: Borboleta, Bia Teixeira

Conforme podemos observar na dinâmica das três cartas, na última, o conflito cedeu lugar à perspectiva de integração e foi realizado um caminho que começou na energia masculina (embate de forças), chegando à feminina, com mais possibilidades harmoniosas de convivência. A síntese levou à consideração: “chegar a um estado de respeito e harmonia através da convivência íntima, porém respeitosa dos espaços de cada uma”. Também foi observada a importância de transformar as energias e ações em curso, fazendo um movimento de equilíbrio entre animus e anima, podendo acessar a anima em sua potência de afeto. Usando o vocabulário de James Hillman (1989), “criar alma”. A resposta ao tema de vida foi: “buscar transformar a energia e formas masculinas de atuação para maneiras femininas de estar no mundo e em relação”.

PARTICIPANTE 8

O tema de vida definido pela Participante 8 foi: “Vale a pena manter o relacionamento com meu marido apesar dos desgastes? Esse relacionamento vai me levar a uma evolução espiritual? O que eu devo aprender com ele?”

A primeira carta foi 19.N, que trouxe como emoções e palavras-chave (EPCH), principalmente: “infância” e “oportunidade de mudança”. A carta evocou memórias da infância da Participante H, que, ao contrário do relato lido, foi uma infância com muito peso. O título (T) atribuído foi: “A infância arruinada” e o desfecho (D) foi: “tinha que salvar a criança”. Já símbolo (S) escolhido, “infância”, remeteu às ideias de aprendiz e de resgate da espontaneidade. Ao ouvir sobre a frase do jogo ligada à fase alquímica (FA) Calcínatio, “liberar a raiva e transmutar”, a Participante 8 quis entender mais sobre esta fase alquímica. Ela se identificou com a raiva e o desejo frustrado de não ter tido uma infância leve e feliz. Ela reconheceu, a partir dessa carta que seu tema de vida talvez estivesse ligado a resgates acerca de sua infância, afinal, ela tinha que “salvar a criança” interior. Esse pareceu ser seu diagnóstico inicial.



Carta 19.N

A primeira carta, portanto, conectou o Tema de Vida, ligado ao relacionamento amoroso atual, a padrões vividos na infância e à necessidade de resgate da criança interior.

A segunda carta sorteada (6.I) também indicou a fase alquímica (FA) Calcínatio, reforçando a experiência anterior. No entanto, novos

elementos foram apresentados, indicando a necessidade de transformar alguns processos emocionais e enxergar as companhias leais. Na História (H), “um alquimista estava transformando no fogo muitos sentimentos: paixão, tristeza, amor e vontade. Tinha ajuda de um cachorro”. O desfecho (D) indicava que ele iria conseguir o resultado e iria guardar em um lugar seguro, pois aquela alquimia era valiosa para ele. A carta foi intitulada (T) de “esperança” e o Símbolo (S) escolhido foi “cachorro”, remetendo às companhias que são leais.



Carta 6. I – Emblema 18, Matthäus Merien, em *Atalanta Fugiens*, Michael Maier

Na interpretação da última carta, volta o tema da primeira (infância) através da personagem central: a menina-mulher que estava no útero e precisava gerar as próprias mãos. Na Amplificação, retomou-se o mito da donzela em mãos. Com essa Carta, a tarefa pareceu mais clara e integrativa. O título (T) foi “gestação” e o desfecho (D): “processo de transformação em desenvolvimento”. O símbolo (S) escolhido foi “luz”, remetendo, no trabalho de amplificação, ao equilíbrio entre o respeito à essência e a busca por reconhecimento.



Carta 13. I: Peter Birkhäuser

A síntese (STS) do jogo trouxe o título (T) de “A gestação do equilíbrio” e a frase ligada aos símbolos (S): “o estado de aprendiz requer um companheiro leal com quem haja reconhecimento”. Em relação ao tema de vida, a Participante H entendeu que o jogo indicou que valia a pena manter o relacionamento e que seu aprendizado está ligado a resgatar sua menina espontânea, transformando o peso da infância. Como vimos, a dinâmica das três cartas também pode ser reconhecida aqui: diagnóstico, inicial, aprofundamento, encaminhamento.

PARTICIPANTE 14:

Tema de Vida (TV): O que significa espiritualmente a separação entre meu ex-marido e eu? Foi algo do destino, já estava marcado na história? Qual o significado mais profundo desse acontecimento?

"Estava se cumprindo a profecia do Papa Max Tartarus III. Em Nova Iorque, sobre uma grande catedral, pairava uma águia gigantesca. A catedral de São Miguel Arcanjo tinha uma imagem de Miguel com a espada, matando o dragão. E sobre a Igreja, em posição de voo, a grande águia, símbolo dos EUA. Era um sinal de que algo importante aconteceria. De repente, eu e meu namorado estávamos lá. Eu queria subir no alto da catedral, mas ele achava perigoso. Fui mesmo assim e ele atrás. A catedral era feita como as pirâmides astecas e maias, em degraus. Mas lá em cima, na cúpula, o espaço era pequeno e a gente tinha que se equilibrar. Era muito alto e dava medo. Para ir embora, atravessávamos um lava-pés de água fresca e limpa. Só quando estava do outro lado, vi que tinha esquecido meus sapatos. Falei para meu namorado pedir para um moço, em inglês, pegar meus sapatos. O moço olhou estranho. Depois sorriu e pegou os sapatos."(Relato de caso clínico).



DS da Participante 14 para a Carta 23.N

Carta 1: 23.N

O DS mostrou uma grande movimentação no alto: à esquerda, a águia, à direita: Arcano Miguel atacando um dragão. O casal estava subindo os degraus. No alto, no meio, há a cúpula e do lado direito inferior o laguinho, ou lavapés. A Participante 14 indicou como emoções e palavras-chave (EPCH) três ideias que descritas como “etapas”: anúncio (destino, grandiosidade), subida (esforço, tarefa grande) e descida (despedida e limpeza). Seu título (T) remete à aceitação de algo que parecia estar marcado no destino e não depender dela. T: “O que tinha de ser”. Entre os/as personagens, apontou: P: 1) Águia, representando mensagem, anúncio. 2) Casal associado à tarefa e ao desafio de subir. 3) Mulher que conduz e “puxa” a ação. 4) Homem que acompanha meio atrasado. 5) Pessoa estranha que pega os sapatos: associou a um dado de realidade, forma de se proteger no final. Como desfecho apontou: D: impressão de que o casal se separa e não volta a ficar junto. A Fase Alquímica (FA) é Sublimatio, apontando a necessidade de tomar um distanciamento da questão, e o símbolo escolhido (S) foi a pirâmide, trazendo a perspectiva de elevação espiritual. No momento de estabelecer a Relação da Carta com o Tema de Vida (RTV), a Participante 14 apontou: “era a tarefa do casal, com começo, meio e fim”.

Como podemos observar, a Participante 14 já na primeira carta parece ter uma resposta “afobada” ao seu Tema de Vida, quase como quem diz: “sim, era algo do destino, estava escrito”.

10

"Eu viajava com amigos e meu marido para uma ilha. Lá, meu marido só ficava dormindo. Eu fazia todos os passeios com meus amigos. Num desses, quando voltamos para o hotel, ele estava acordado e queria fazer algo comigo. Eu queria ver o mar. Abri as portas da sacada do quarto, que tinha vista para o mar. Essa sacada chegava em uma escada de madeira que era móvel, e que subia e descia com o movimento das águas, levando para o meio do mar. Caminhando com dificuldade, me segurando em cordas, após alguns degraus, surgiu uma cobra. Uma anaconda imensa, gigante, que mais parecia um dragão. Ela estava a dois passos de mim, com a boca aberta e olhos vermelhos que me encaravam fixamente. Fiquei com medo e resolvi retornar ao quarto. Mas as escadas se movimentavam e eu precisava de ajuda. Pedia ajuda para meu marido. Ele ignorava e ria de uma maneira sarcástica. Só respondeu: "Segue". (Relato de trabalho clínico).



Carta 10.N

DS da Participante 14 para a Carta 10.N

Já a segunda Carta exposta acima: 10.N trouxe os elementos dos desafios ligados ao divórcio, à separação e à nova fase de vida, indicando a solidão dos novos processos. Tirou o foco estritamente da questão inicial e ampliou a percepção para as consequências de todo o processo de separação. O DS destacou a cena dela olhando para a cobra, ela diante da grandiosidade do desafio. EPCH: “mulher desbravadora, coragem e medo, solidão, quer mais da vida”. T: “É preciso sair e enfrentar”. P: “1) Mulher corajosa e solitária. 2) Homem desconectado, em outra realidade. 3) Amigos: apoio para algumas situações. 4) Anaconda: desafio, teste”. D: “Ela volta para o quarto, arruma as malas e percebe que está sozinha”. FA: Solutio: necessária dissolução de processos emocionais, como mágoas. Retorno ao útero, preparo para uma nova vida. S: mar: inconsciente, infinito, emoções profundas, instáveis e intensas. RTV: “Mulher se vê sozinha para atender ao chamado interno”.

A terceira e última carta do jogo da Participante 14 foi:

12

"Tive um sonho perturbador. Era outra época. Para tomar banho era necessário queimar livros. Eram escravas negras que faziam esse trabalho. E os jornais noticiavam o futuro. Antes de ir tomar banho li uma notícia sobre uma criança e um gato que morriam com queimaduras. Eu tomava banho em um cenário apocalíptico. Havia um incinerador para queimar livros. A atmosfera era amarelada. Uma menina negra chorava. Eu dizia para a mãe salvá-la, porque ela estava toda molhada e ficaria doente. A mãe a colocou em uma fogueira azul para secar e ela parou de chorar. A mãe dizia que agora ela estava bem e eu dizia que não, que ela morreria queimada. A menina tinha crescido, éramos amigas e eu a protegia. Queria vê-la casada com um bom homem. Outra notícia no jornal do futuro: essa menina, já mulher, tinha tocado um grande advogado. Não sabia se era positivo ou negativo". (Relato de trabalho clínico).

Carta 12.ZS

Por último, a Participante 14 traz uma espécie de julgamento sintetizador para a própria vivência, indicando que “a história teria sido queimada e jogada no lixo por capricho. Ou talvez tivesse que queimar um carma, uma história passada”. Ela disse que estava cansada para desenhar, mas se impressionou com os livros sendo queimados. EPCH: “Apocalipse, história sendo queimada e jogada fora por capricho e luxo, urgência em salvar a menina e encaminhá-la para um bom casamento com um bom homem”. T: “A história é reescrita e a menina é feliz”. P: “1) escravizadas que queimam a história. 2) Menina negra ameaçada. 3) Mãe afobada e sem ponderação. 4) Eu com privilégios e preocupada com a menina encontrar bom marido.” D: “A menina vira mulher e descobre sua força no mundo.” FA: “Calcinatio: necessidade de se desapegar da raiva, da frustração e transformar as emoções”. S: livro: “universo de possibilidades, conhecimento secreto, aberto ou fechado, coração aberto.

Profundidade”. Essa mesma carta apontou no Título e no Desfecho perspectivas de ressignificação.

As Sínteses Interpretativas Finais (STS) trouxeram: EPCH: “destino, esforço, despedida, solidão, coragem, história sendo queimada e urgência em salvar a menina para um bom casamento”. T: “Foi o que tinha de ser, e agora a menina sai, enfrenta, reescreve e é feliz”. S: “Lançar-se às profundezas do inconsciente com coragem para encontrar a elevação espiritual”. RTV: “Esse acontecimento teve marca inicial do destino. Parecia algo do carma, queimar a história. Após a tarefa inicial, houve muitas possibilidades. O casal se separou, pois a mulher já estava solitária em suas buscas e o carma havia se cumprido. Agora é possível recuperar sua força e sua própria história”. Vemos que a Carta 1 trouxe o diagnóstico inicial dos motivos que levaram à separação: desafio do casal, algo grande, que envolvia o destino, uma tarefa. A Fase Alquímica (Sublimatio) é indicativa de um movimento de tomada de distância do problema para compreendê-lo a partir de outro ponto de vista. Já a Carta 2 mostrou o que veio em consequência ao divórcio: solidão, chamado individual e a Fase Alquímica (Solutio) pede a dissolução de mágoas, um “deixar ir ou deixar fluir”. E a última Carta trouxe as perspectivas de “urgência em salvar a menina para um bom casamento” e de “queimar carmas de histórias passadas”, reforçando que a Participante 14 tinha visão da história do casamento como realmente algo do destino. A Fase Alquímica (Calcinatio) pediu para olhar para as frustrações do processo e se purificar.

PARTICIPANTE 39

TV: “O que preciso aprender sobre os relacionamentos amorosos nesse momento para me sentir bem comigo mesma, em termos de padrões e novas perspectivas?” Carta 1:



Carta 10.I: Emblema 29, Matthäus Merien, em *Atalanta Fugiens*, Michael Maier

Como ocorre em geral, a primeira carta reflete uma tentativa de abordagem que indica um diagnóstico inicial da questão do Tema de Vida. H: “A salamandra está colocando fogo em tudo que está ao redor dela e está confusa com isso. Ela está fazendo isso sem querer”. EPCH: “intensidade, confusão, busca por respostas”. T: “O fogo da salamandra”. P: 1) Salamandra: ingênua, jovem, com potencial. 2) Fogo: descontrolado. D: “A salamandra vai para a terapia e aprende a colocar fogo só quando ela quer”. FA: Calcinatio: queimar ego identificado com desejos que frustram. S: Fogo: “paixão, desejo, sexualidade, instinto, conhecimento, afeto, intensidade emocional, diversão, alegria”. Nessa carta, a Participante 39 se vê como alguém ingênua, imatura e que se frustra por não saber como lidar com aspectos emocionais.

A próxima carta traz um aprofundamento acerca desses aspectos imaturos, indicando que seu animus pouco trabalhado nas questões afetivas tem se projetado em rapazes que não correspondem aos seus ideais de relacionamento, desonrando valores que para ela seriam fundamentais nas relações.

"Eu e um grupo de amigos/as estávamos conversando em um espaço aberto, gramado. De repente, meu filho mais novo, de dez anos, pegou o carro e começou a guiar de modo acelerado. Nós gritávamos para ele: 'Para, para', gesticulávamos, mas ele nem prestava atenção e continuava acelerando. Então, ele foi com o carro em direção a um grupo de pessoas que estavam sentados em uma mesa, comendo. Tinha um menino japonês muito inteligente na ponta da mesa e meu filho passou por cima dele. O menino japonês só foi para trás e voltou, como se fosse um boneco inflável. Mas sabíamos que era humano". (Relato de trabalho clínico).



DS: Produção de sessão da Participante 39 para a Carta 22.N

O Desenho enfatizou que o carro vermelho estaria vindo “a mil” e o menino japonês estaria muito tranquilo, sem preocupação. EPCH: “velocidade, perigo, tranquilidade”. T: “Sem medo do perigo”. P: 1) Menino japonês: ingênuo, corajoso, não tem medo quando deveria. 2) menino de 10 anos: inconsequente, não se importa com outros. 3) Grama: base, natureza”. D: “o menino do carro aprende a dirigir com cuidado para não machucar outras pessoas. S: Japão: velho, honra, tradição, inteligência. RTV: Animus imaturo. Projeto nos rapazes com quem se relaciona. Senex et puer: sabedoria X impulsividade. Vermelho: no carro e na bandeira do Japão: instinto, sexo, paixão.

Já a terceira e última carta retoma o símbolo do fogo, apresentado como foco de um problema de descontrole na primeira carta, passando a ser um objeto de investigação da “menina de gelo”. Nesse ponto, a interpretação se expande, compreendendo padrões de desequilíbrio entre masculinidade e feminilidade e também entre o desenvolvimento da energia psíquica da Participante 39 para o trabalho e para as relações afetivas.



Carta 33.I: A dançarina de fogo, Peter Birkhäuser

H: “Ela é gelada e segura o fogo na mão. Está tentando entender, estudar, observar. O fogo é seu objeto de pesquisa. Algo que parece não fazer parte dela, ou melhor é uma parte dela, mas ela não sabe, por isso o fogo não a derrete, sendo de gelo”. EPCH: “curiosidade, perplexidade, movimento, fluidez”. P: “1) Menina de gelo estudiosa, interessada, curiosa (“Estou sempre com a mão gelada, sou a guria do gelo”). 2) Vazio. 3) Fogo: objeto de estudo”. D: “Vai terminar o estudo sobre o fogo e vai ficar mais quentinha”. FA; Calcinatio. Lidar com frustrações, decepções e raivas. S: Deusa: “As Deusas que me acompanham são Perséfone (profundezas), Afrodite (amor) e Ártemis (luta). São os nomes das minhas gatas”.

STS: EPCH: “intensidade, busca por respostas (quando vai parar de doer?), velocidade, perigo, curiosidade e movimento”. T: “A salamandra estudiosa do fogo”. “Parece comigo: uma aprendiz de feiticeira”. P: “1) Mulher de gelo, Salamandra e Menino japonês: resistência, resiliência e ingenuidade. 2) Menino: animus imaturo. 3) Deusas: potências e ao mesmo tempo ideais do feminino. 4) Vazio: aceitar o desconhecido, o não controlável, 5) Fogo: descontrolado, precisa ser estudado”. D: “Aprendeu o que fazer com a situação

desafiadora e isso traz benefícios”. FA: Calcinatio: “Parece que não existe o que eu quero, não encontro em lugar nenhum. Me sinto frustrada”. S: “As deusas japonesas ensinam a proteger o fogo. Os deuses japoneses ensinam a manejar o fogo. Não banalizam”. RTV: “Divertir-se mais no processo de descoberta do amor. Rir daquilo que não sai como o esperado. São experiências e aprendizados. Buscar o que é honra para ela”.

PARTICIPANTE 2

Vamos apresentar o processo da Participante 2 de forma resumida. O Tema de Vida (TV) trazido para a sessão foi: “Orientação sobre os novos rumos de mudança de vida e de casa”. A Participante 2 estava saindo da casa dos pais pela primeira vez aos quarenta e dois anos. A primeira das cartas sorteadas foi a 2. N:

2

“É noite. Há uma sensação de que a madrugada se aproxima. Dois pastores vestidos de pele de cordeiro, que portam cajados e que têm aparência idêntica, estão num caminho de montanha. Há um intenso brilho em seus olhos que indica estarem eles conscientes da necessidade de seguirem caminhos distintos. Um tem o ar de desejo de vingança e o outro tem um sentimento de tristeza. Eles se abraçam e se beijam mutuamente na face com um beijo de paz, e aquele que tinha um sentimento de tristeza começa a subir a montanha. O outro pastor faz uma pausa e olha como se dissesse: 'Eu poderia ter te matado'; e então se vira e desce a montanha. A madrugada havia chegado. (Relato adaptado de Anatomia da Psique de Edward Edinger).

Carta 2. N

Como procuramos demonstrar nessa categoria, existe um padrão ocupado pela primeira carta: ela em geral traz as percepções, sentimentos, e focos que estão mais aparentes no Tema de Vida e que se

referem à faceta mais evidente e mais próxima do que está consciente sobre os desafios ligados ao TV.

Partindo direto para as discussões de amplificação dos símbolos da Carta, a Participante 2 trouxe a dimensão dos gêmeos: tristeza e vingança. Ela indicou que sua mudança de casa foi uma ação similar a uma fuga em relação à sua família de origem. A carta sugeriu que era chegada a hora de se separar dos pais e que estes sentimentos, tristeza e vingança, a estavam acompanhando. O Desfecho (D) da carta indica que um dos pastores abre mão de causar uma ação violenta: “poderia ter te matado” e que a madrugada havia chegado, ao que ela associou à hora de encerrar processos, a “noite da vida”. O Símbolo (S) escolhido foi “vingança”, indicando o quanto sua ação de fuga teria trazido à tona uma relação de dependência e um processo de manipulação que os pais exercem sobre ela. Sua mudança, de certa forma, quebrava com estes vínculos adoecidos, deixando seus pais expostos às próprias vulnerabilidades. “Devolver aos pais o que é deles”, em termos emocionais, seria uma espécie de vingança que a Participante 2 estaria exercendo ao assumir o controle sobre sua vida.

Outra carta sorteada em sua sessão foi 15. ZS, uma imagem da artista Bia Teixeira produzida para o jogo, lembrando que as Cartas de Zona de Sombra se referem a conteúdos mais densos, ligados a situações emocionais sombrias.



Carta: 15.ZS: Cemitério, Bia Teixeira

Esta carta trouxe à tona as dores ligadas ao fim dos ciclos. Como a própria Participante 2 se referiu na carta anterior, a vingança tem como sua gêmea a tristeza, que apareceu na ampliação dessa carta 15. ZS. O Símbolo (S) escolhido foi lápide, trazendo a ideia de resgatar e reconhecer a própria história e entender como quer ser reconhecida e lembrada pelas outras pessoas.

A última Carta sorteada pela Participante 2 foi 17.ZS, Miséria, de Bia Teixeira, já apresentada anteriormente. Esta carta assustou a Participante 2, já que ela estava se mudando da casa de seus pais com sua filha, tendo que assumir todas as contas. Na História (H), ela contou que “uma moça ficou sem opção e teve que cuidar de sua filha nas ruas”. EPCH: “medo de faltar dinheiro”. Na descrição do Desfecho (D), ela indica que “a moça conseguirá cuidar da sua filha”. Ela escolheu “filha/o” como Símbolo (S), associando à parte de si mesma que precisa de cuidados e proteção para florescer.

CATEGORIA 13: SÍNTESES FINAIS (STS)

As Sínteses Interpretativas Finais são a etapa em que a conexão com o Tema de Vida propriamente acontece. Nesse momento, a dinâmica

do Jogo e sua funcionalidade já está plenamente compreendida pela pessoa participante, que em geral se mostra cooperativa e ávida por uma conclusão que traga orientação para o tema trazido para o Jogo.

A dinâmica do Jogo é exigente e pode ser cansativa à altura das Sínteses. A função pensamento está sendo exigida para organizar e arrematar a formatação final da sessão, entretanto, percebe-se que em alguns momentos, há dificuldades em realizar as Sínteses.

De um modo geral, essa categoria não é reveladora de algo novo, e sim, sintetizadora, como o próprio nome indica. Vemos, em geral como o Roteiro indicado para o momento das Sínteses Finais Interpretativas (STS) resgata cada ponto de interpretação das cartas, articulando as interpretações como se cada carta fosse uma etapa de uma grande jornada, que tem como destino final responder ou dialogar com o Tema de Vida. Apresentamos agora, alguns processos completos, de forma resumida, para entendermos o papel das Sínteses (STS).

PARTICIPANTE 15:

TV: “O que eu posso fazer para me sentir mais incluída no meio acadêmico e no caminho profissional que eu escolhi?” Carta 1:



Carta 18.I: A dança da vida, Edvard Munch

H: “Está acontecendo um baile de época. Eles estão se conhecendo. É romântico, parece que tem só os dois. Estão em sintonia, apaixonados. Quem sabe sai um casamento? Estão se conhecendo.”

EPCH: “amor, lealdade, companheirismo, alegria do encontro, interessante escutar: quem é você? E conhecer o outro”. T: “O encontro”. P: “1) Casal central: estão se conhecendo, são do mesmo nível. 2) Mulher de preto: julgando, não aprova. 3) Mulher de branco: triste, perdeu algo”. D: “Estou vendo tristeza, eles não ficam juntos. Ela não tem força para enfrentar essa mulher de preto. Despedida de um possível encontro.”. FA: Coniunctio: integrar, extrair essência. S: vermelho: “calor, intensidade, Dionísio, paixão, batalha, brilho, sangue”. RTV: “brilho pessoal. Tem aberto mão de expor seu brilho porque se sente fraca diante de olhares de reprovação. Perde os possíveis encontros com isso”.

Carta 2: 23.N

23

"Estava se cumprindo a profecia do Papa Max Tartarus III. Em Nova Iorque, sobre uma grande catedral, pairava uma águia gigantesca. A catedral de São Miguel Arcanjo tinha uma imagem de Miguel com a espada, matando o dragão. E sobre a Igreja, em posição de voo, a grande águia, símbolo dos EUA. Era um sinal de que algo importante aconteceria. De repente, eu e meu namorado estávamos lá. Eu queria subir no alto da catedral, mas ele achava perigoso. Fui mesmo assim e ele atrás. A catedral era feita como as pirâmides astecas e maias, em degraus. Mas lá em cima, na cúpula, o espaço era pequeno e a gente tinha que se equilibrar. Era muito alto e dava medo. Para ir embora, atravessávamos um lava-pés de água fresca e limpa. Só quando estava do outro lado, vi que tinha esquecido meus sapatos. Falei para meu namorado pedir para um moço, em inglês, pegar meus sapatos. O moço olhou estranho. Depois sorriu e pegou os sapatos."(Relato de caso clínico).



DS: Produção de sessão da Participante

15 para a Carta 23.N

DS: “Arcanja Miguela, espada e dragão. Espada cravada na cabeça”. EPCH: “força, domínio, felicidade, enfrentamento”. T: “A guerra”. P: “1) Arcanja Miguela: forte, tem a espada por direito. 2) Espada: recurso, propriedade conquistada para ir para a guerra. 3) Dragão: fica no chão.” D: “Ela sai vitoriosa, ganhou e está feliz. Tinha um desafio, conseguiu enfrentar e dominar”. FA: Sublimatio: “permitir outras formas de ver as coisas”. S: Papa: “espiritualidade, sabedoria, liderança, representação de Deus. Como está o sagrado em sua vida?”. RTV: A Participante 15 percebeu que está esperando um chamado

divino, uma resposta, uma confirmação de seu caminho. Quando é a guerreira que mata o dragão”.

Carta 3: 9.N

9

“Eu entrei em um balão branco, parecia uma bola de energia, meio mágica. Comecei a subir, subir, subir... Fui olhando lá de cima as casas, estradas, depois as nuvens. Subia, subia. Vi o planeta Terra ao longe, as estrelas, as galáxias, era lindo. Passei por um lugar dourado, era como se a atmosfera fosse toda douradinha. Depois virou tudo rosa, como uma névoa rosa, aconchegante. Em seguida, vi um arco-íris, mas era como se eu estivesse dentro dele, uma coisa meio gelatinosa. Continuava a subir, subir. Cheguei num portal branco. O balão entrou ali e era tudo branco. Ao fundo, tinha uma cachoeira e lá estava uma figura vestida de amarelo, parecia Oxum. Acordel”.

(Relato de trabalho clínico).



DS: Produção de sessão da Participante 15
para a Carta 9.N

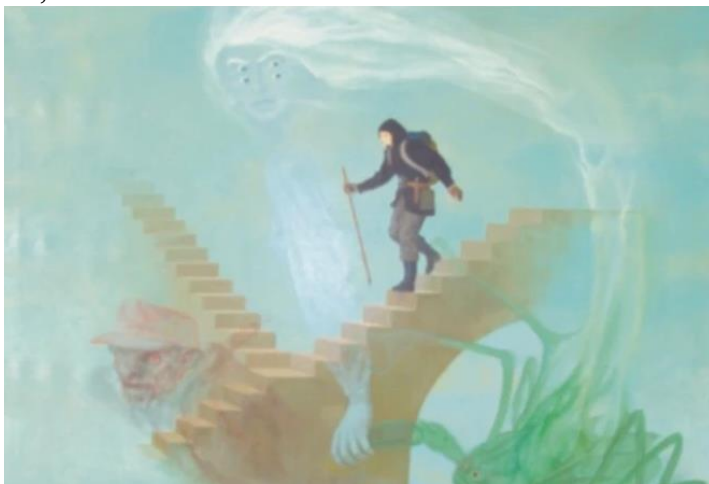
EPCH: “aventura, novos horizontes, descoberta de novos lugares, clima de amorosidade, acolhimento”. T: “A aventureira”. P: “1) Nuvens: cenário puro e genuíno: infância, queria morar numa nuvem. 2) Cachoeira: Vem direto de Deus, recomeçar, limpar. 3) Arco-íris: bonito”. D: “Personagem recupera o que é seu, o que é genuíno, o que gosta, sem julgamento e explora a beleza do que aparece”. FA: Sublimatio: “olhar com olhos amorosos”. S: Balão: “menos apego aos problemas, mais leve, mais sutil, mais alegre”. RTV: conectar-se com o simples, com o que é mais genuíno.

STS: EPCH: ‘lealdade, amor, força, enfrentamento, aventura, novos horizontes, acolhimento’. T: “O recomeço”. P: “1) Casal se reencontrando (parcerias). 2) Mulher que reprova. 3) Guerreira que domina. 4) Nuvens: o que é genuíno. 5) Cachoeira: renovação, purificação, mensagem de Deus”. D: “Menos julgamento, aproveitar os novos horizontes como experiência, que são repertórios do desenvolvimento”. FA: Coniunctio e Sublimatio: “integrar, agradecer, permitir ver diferente”. S: “A beleza das coisas está no genuíno, como também as respostas”. Retomando, o TV e buscando um

encaminhamento de síntese final, temos para a questão inicial: TV: “O que eu posso fazer para me sentir mais incluída no meio acadêmico e no caminho profissional que eu escolhi?” RTV: “Leveza, ir ao encontro do genuíno, não me julgar e não me deixar ser julgada, aproveitar as experiências”. Vemos que as Sínteses resgatam e destacam elementos das interpretações que vão se articulando até chegar ao ponto de diálogo com o Tema de Vida.

PARTICIPANTE 23

TV: “Como eu posso direcionar melhor minha prática clínica, que envolve a forma como desenvolvo meu raciocínio clínico e como eu faço as intervenções durante as sessões?” As Cartas sorteadas, em ordem, foram: 29.I, 15.I e 18.I.



Carta 29.I: O Andarilho, Peter Birkhäuser

A História (H) ligada à Carta 29.I trouxe basicamente “uma pessoa em uma jornada em que pode escolher dois caminhos: um de aprofundamento, mais inconsciente, e outro caminho de subida, mas conhecido. Ambos os trajetos contêm guias ou mestres/as de outra dimensão para apoiar o caminho. É um lugar de escolha: profundidade ou ascensão. Ambos os caminhos são bons”. Como Desfecho (D), a Participante 23 indicou: “Viajante escolhe descer, não escolhe ficar no mais racional e mais conhecido. Encara um lugar de desbravamento, com

coragem”. Ela escolheu como Símbolo (S): Peregrino: “leveza, busca do lugar no mundo, bagagem leve, despojamento”.



Carta 15.I: O Ancião dos dias, William Blake

A História (H) da Carta 15.I aponta um “Deus Sol iluminando e separando caminhos. Ao redor dele, uma escuridão desconhecida, que não é ruim, apenas desconhecida. Falta uma completude neste sol, um pedacinho dele está faltando”. EPCH: “Claro e escuro, direcionamento de caminhos, separação, consciência”. P: “Deus Sol ligado à razão, pensamento e consciência”. S: “Número Dois: Revisão de parcerias, integrar posições diferentes”.

A última carta sorteada foi a 18.I: A dança da vida, de Edvard Munch, já anteriormente apresentada. H: “Era um baile, uma festa, as pessoas estavam felizes e satisfeitas. Quatro pares ou casais chamam atenção e duas pessoas separadas. Claro e escuro, contrastes que se complementam. Tenho vontade de juntar. Tem um pôr do sol no fundo. É uma comemoração de quando se conclui algo. Tranquilo”. EPCH: “conexão, união de dualidades, complementaridade, coisas que fazem sentido estarem juntas, comemoração, tranquilidade, conclusão”. T: “Conclusão do todo”. P: 1) Pessoas unidas e satisfeitas com um propósito. 2) Pessoas que podem vir a se unir um dia. D: “Possível união

pode acontecer, sim. União do que está separado e do que parece oposto: claro e escuro, um não vive sem o outro”. FA: Coniunctio: “O que ainda preciso integrar?”. S: Casal: “Reforça a ideia de integrar situações complementares”. RTV: “Integrar tem a ver com minha bagagem. Só levar o que é essencial, mas tudo me trouxe até aqui”.

STS: EPCH: “fluxo natural, leveza, ganho de consciência, escolhas, conexão, conclusão”. T: “A busca da completude”. P: 1) Peregrino em busca da essência. 2) Dualidade dos caminhos, dos guias, do claro e escuro, do conhecido e desconhecido, da consciência e inconsciente, do místico e do acadêmico. D: “Encarar com coragem a união do que não é óbvio, não é comum, não é racional, não é conhecido.” FA: Sublimatio, Separatio, Coniunctio: “enxergar diferente, organizar o que serve e não serve mais, integrar processos e experiências”. S: “Para que o peregrino possa seguir, precisa integrar dualidades, para se desfazer das projeções e seguir com leveza para o que é essencial”. RTV: “Busca interna. Tenho a bagagem, separar as projeções. Lembrar de meus guias, minhas formas de ver o mundo, não deixar na mão ou no controle de outras pessoas. Assumir próprio caminho e poder. Ir com coragem para o caminho profundo. Individuação”

PARTICIPANTE 9

O Tema de Vida foi: “Quais imagens inspiradoras o Jogo oferece sobre os caminhos por vir após os fechamentos de ciclos?” As Cartas sorteadas foram: 10.I, 1.N e 13.N.



Carta 10.I: Emblema 29, Matthäus Merian, em: *Atalanta Fugiens* de Michael Maier

A Participante 9 indica na História (H) da primeira Carta: “Sinto que essa figura animal sem definição está prestes a se soltar do fogo denso”. EPCH: “prontidão, consciência, não está descansando”. T: “Cenas dos próximos capítulos”. D: “Animal sai dali, dá um salto. Sei lá se tem uma asa escondida”. S: Salamandra: “resistência e sangue frio”. RTV: a Participante 9 conta que tem um “sistema familiar de origem bastante complexo e denso, com a presença forte de machismo, em que teve que gritar para se fazer ouvir”. Segundo ela agora começou a impor limites e por isso, “assim como a salamandra, não se queima mais”. Resumiu: “Minhas provações estão acabando”.

Em relação à segunda Carta, 1.N, a Participante 9 fez um desenho (DS), com uma figura feminina mergulhada na lama, sob um céu escuro:

"É madrugada, a luz do sol nascente começa a aparecer. Estou mergulhado até a cintura numa substância formada pela mistura de lama negra, limo e excrementos. Não há ninguém por perto e a escuridão se estende até o horizonte. É como o começo do mundo, o primeiro dia da criação. Começo a agitar as pernas, batendo a lama negra com enorme e persistente esforço. Continuo a fazê-lo horas a fio e, aos poucos, o pântano passa a endurecer e a tornar-se firme. Percebo que o sol se eleva no horizonte e que seu calor está secando a água e propiciando a terra sólida. Antecipo que terei condições de pisar num terreno firme". (Relato adaptado de Anatomia da Psique de Edward Edinger).



Desenho: Produção de Sessão da
Participante 9 para a Carta I.N

EPCH: “Assim como a salamandra, as garras estão em prontidão, luta, confiança. São os esforços finais”. T: “Big bang”. P: “Mulher forte. Ano passado eu morri, mas este ano eu não morro”, fazendo referência à música de Belchior. D: “Terra firme, sol nasce, sai da lama”. FA: Coagulatio: “dar forma, ter clareza do que quer”. S: Criação: “Potência especial do momento e também origem, família, medo de ficar presa nas questões da família”.

A última Carta sorteada foi 13.N:

"Eu estava em uma cidade da Itália entre as 12 e 13 horas. O sol inundava as ruazinhas. Muitas pessoas vinham em minha direção, e eu sabia que as lojas fechavam para almoço. No meio desse fluxo humano, caminhava um cavaleiro vestido com uma armadura. Subia a colina em direção a mim. Usava um capacete antigo e uma cota de malhas, sobre ela trazia uma veste branca, com uma cruz vermelha tecida no peito e nas costas. Aquilo me impressionou, mas as outras pessoas pareciam não perceber. Tive a impressão de que era completamente invisível para os outros. Eu me interrogava sobre o significado dessa aparição e ouvi, como se alguém respondesse - apesar de não haver ninguém por perto: 'Sim, é uma aparição que volta regularmente, sempre entre doze e treze horas, o cavaleiro passa por aqui, há muito tempo e todos sabem disso' (Relato adaptado de Memórias, sonhos e reflexões, de C. G. Jung).



Desenho: Produção de Sessão da
Participante 9 para a Carta 13.N

O Desenho (DS) destaca cruzes reforçadas na figura que está no centro sobre um cavalo. Chama atenção o excesso de pessoas na rua, e no alto, mais próxima ao sol, o eu narrador, uma mulher. EPCH: “estranhamento, algo incomum e mistério”. T: “Cavaleiro misterioso”. P: “1) Eu no topo da montanha que não está ali por acaso, 2) Cavaleiro misterioso e 3) Ruas simples e delicadas”. Para a Participante 9, a personagem “Ruas simples e delicadas” foi fundamental para a reflexão sobre seu Tema de Vida. D: “As coisas estão ali, só precisamos ver de forma diferente”. S: Cavaleiro: “pelo que estou lutando? Qual dos cavaleiros (Paus, Ouros, Copas ou Espadas) eu sou? Qual a minha persona no mundo?”

Sínteses (STS): EPCH: “prontidão, esforços finais, luta, estranhamento, par de opostos”. T: “A possível história de integração entre Paus (realização do ser, individualidade) e Copas (compaixão, amor)”. P: “1) Alguém em prontidão e confiante para a nova fase”. 2) Alguém que é tirada da calmaria e mobilizada a pensar em algo novo”. 3) Algo que mobiliza. 4) Caminhos simples e delicados”. D: “Abertura consciente para ver coisas que antes não via”. S: “Clarear pelo que está lutando, porque a potência para criar o novo e a resistência você já tem”. RTV: As imagens inspiradoras que o jogo Símbolos do Inconsciente

ofereceu sobre os caminhos após o fechamento de ciclos podem ser resumidas em: “prontidão com os esforços finais, ter clareza e dar forma ao que quer daqui para frente (Coagulatio), integração do Cavaleiro de Paus (realização do ser e individualidade) com o Cavaleiro de Copas (compaixão e amor), Caminhos simples e delicados”.

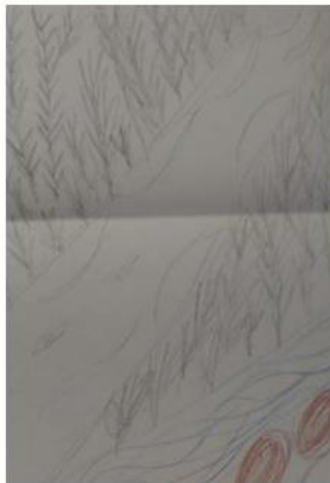
PARTICIPANTE 19

Tema de Vida (TV): “Por que acabo me envolvendo em situações de exploração e abuso em várias áreas da vida? Por que me sinto abusada no trabalho, por amigos e em outras situações?”

A Participante 19 sorteou três Cartas de Narrativa. A primeira foi 2.N, já apresentada no relato de sessão da Participante 2, também 8.N, e 10.N, esta última já apresentada no relato de sessão da Participante 14, e fez desenhos como parte do processo de imaginação ativa, disponibilizados abaixo. A seguir, deixamos a imagem da Carta 8.N, a única que ainda não havia sido citada nas interpretações anteriores.

2

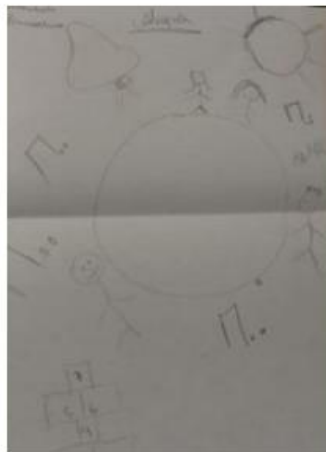
“É noite. Há uma sensação de que a madrugada se aproxima. Dois pastores vestidos de pele de cordeiro, que portam cajados e que têm aparência idêntica, estão num caminho de montanha. Há um intenso brilho em seus olhos que indica estarem eles conscientes da necessidade de seguirem caminhos distintos. Um tem o ar de desejo de vingança e o outro tem um sentimento de tristeza. Eles se abraçam e se beijam mutuamente na face com um beijo de paz, e aquele que tinha um sentimento de tristeza começa a subir a montanha. O outro pastor faz uma pausa e olha como se dissesse: 'Eu poderia ter te matado'; e então se vira e desce a montanha. A madrugada havia chegado. (Relato adaptado de Anatomia da Psique de Edward Edinger).



Desenho 1: produção da Participante 19
para a Carta 2.N

"Sonhei que chamava o nome de Ogum e ouvia algum tipo de sino e tambores tocando. Comecei a ouvir pontos cantados. De repente, algumas pessoas começaram a cantar e dançar. Parecia um espetáculo" (Relato de trabalho clínico).

Carta 8.N



Desenho 2: produção da Participante 19
para a Carta 8.N

"Eu viajava com amigos e meu marido para uma ilha. Lá, meu marido só ficava dormindo. Eu fazia todos os passeios com meus amigos. Num desses, quando voltamos para o hotel, ele estava acordado e queria fazer algo comigo. Eu queria ver o mar. Abri as portas da sacada do quarto, que tinha vista para o mar. Essa sacada chegava em uma escada de madeira que era móvel, e que subia e descia com o movimento das águas, levando para o meio do mar. Caminhando com dificuldade, me segurando em cordas, após alguns degraus, surgiu uma cobra. Uma anaconda imensa, gigante, que mais parecia um dragão. Ela estava a dois passos de mim, com a boca aberta e olhos vermelhos que me encaravam fixamente. Fiquei com medo e resolvi retornar ao quarto. Mas as escadas se movimentavam e eu precisava de ajuda. Pedia ajuda para meu marido. Ele ignorava e ria de uma maneira sarcástica. Só respondeu: "Segue". (Relato de trabalho clínico).



Desenho 3: produção da Participante 19
para a Carta 10.N

Logo no desenho (DS) da interpretação da primeira Carta, 2.N, a Participante 19 apontou que a imagem lembrava o lugar em que ela sofreu abuso sexual por parte de um primo. Ela descreveu como um lugar fechado e escuro e disse que somente conseguiu falar sobre o tema já na vida adulta com sua irmã. EPCH: "Medo, escuridão, fechado, sufocado,

caminhos distantes, separação.”. T: “Algo obscuro para mim”. P: “1) Os pastores em pele de cordeiro lembram meu primo, que parecia uma pessoa boa, mas não era”, 2) Eu era ingênua, inocente, só queria brincar, mas aconteceu isso”. D: “Cada um segue seu destino e ressignifica o que aconteceu”. FA: Separatio: “Analisar, entender o que serve e o que não serve mais, afastar-se de pensamentos negativos, tomar decisões como o fato de expor o que aconteceu, de forma a se fortalecer”. S: “Tristeza: ligada à dificuldade de me abrir e às memórias”. RTV: A Relação com Tema de Vida está bastante evidenciada. A Participante 19, ao buscar orientação sobre situações atuais em que acaba sendo explorada ou abusada em relações de trabalho, de amor, de amizade e outras, retoma a memória do abuso sexual sofrido na infância, que havia sido relatado anteriormente apenas para sua irmã.

A segunda interpretação (Carta 8.N) também traz a infância como tema. Embora a narrativa da Carta não tenha trazido esta temática de modo explícito, a Participante 19 construiu uma roda de brincadeira de crianças em seu desenho (DS). EPCH: intervalo, diversão, escola, alegria, brincadeira, crianças, sol. Quando tem sol, produzo”. T: “Alegria”. P: “Crianças: eu, minha irmã, meu irmão e coleguinhas da escola se divertindo” D: “Espetáculo bonito, todo mundo está verdadeiramente feliz, Se repete todos os dias”. FA: Coniunctio: “Integrar experiências, recuperar boas memórias da infância e agradecer pelos aprendizados”. S: “Ogum: luta, força, coragem, forja, lapidação”. RTV: “As memórias boas da infância existem, estão dentro de mim “.

Logo após a leitura da terceira Carta de Narrativa sorteada (10.N), a Participante 19, relatou um sonho dela própria do qual ela teria se lembrado: “Sonhei que estava em uma casa de praia com meu marido. Uma casa no meio da floresta. Começou uma tempestade. Tive medo. Eu queria sair dali no desespero. Meu marido estava calmo. O mar começou a ficar agitado e estava quase entrando em nossa casa. Começamos a ver a destruição de tudo. Parecia que a água ia chegar até nós. Meu marido nem se abalava”. Esse sonho foi associado à Carta 10.N em função “das emoções mexidas, medo, da solidão dos sentimentos”. Quando criança, ela costumava ouvir que “é tão ruim, que nem chorar conseguia”. Já nos dias atuais, a Participante S disse que “chora muito para tentar aliviar”. EPCH: “emoções mexidas, afeto, choro, solidão, busca de ajuda”. T: “O

que eu faço?” . P: “1) Mulher corajosa e solitária, 2) Marido meio indiferente, 3) Barcos que vêm para ajudar”. D: “Ela consegue nadar e chegar até o barquinho”. FA: Solutio: “Dissolver as mágoas e deixar fluir”. S: “Escada: expansão gradual da consciência”.

As Sínteses interpretativas (STS) trouxeram: EPCH: “medo, tristeza, raiva, mágoa, alegria, liberdade, infância e busca por ajuda”. T: “Uma jornada em busca de alegria”. P: “1) Crianças: passado, infância que deveria ter sido só de alegria, mas teve o abuso, 2) Mulher solitária e corajosa, buscando ajuda e 3) Embarcação para ajudar: rede de apoio”. D: “Força interna traz transformação. A mulher pega o barquinho e consegue participar do espetáculo. Luta, em vez de desistir”. FA: Separatio, Coniunctio e Solutio: “Organizar os pensamentos, recuperar as memórias boas e dissolver as mágoas”. S: “Com luta e coragem, vai expandindo a consciência e deixando a tristeza do tamanho que ela merece, trazendo junto a alegria”. RTV: “Lembrar que a infância teve coisas boas, fortalecer a rede de apoio que pode gerar recursos, chorar para dissolver mágoas, manter busca de forma corajosa”.

PARTICIPANTE 26:

TV: O que a pesquisa sobre padrões de hereditariedade simbólica com casamentos consanguíneos vai trazer para mim? É um bom caminho? O que o Jogo orienta sobre isso?

Carta 1: 20.I: Disparates: Modos de Voar, de Francisco de Goya, já apresentada nos dados da Participante 12. H: Homens com asas, sobrevoando algo, olhando para algo. Parece que eles são bem corajosos. EPCH: coragem, ansiedade, angústia, escuro, observação, algo escondido. T: Sobrevoou. No sentido de capítulo 1: análises iniciais ou primeiras notas do perfume, aquelas que se sente, mas depois passa, não são as que fixam na pele. P: 5 pessoas: Personagem principal: mais corajoso, julgador, com foco. Dois observadores. Um na retaguarda, apoio estratégico. Um escondido, efeito surpresa. D: Eles vão pousar e ver que não é aquilo que está procurando. O mais focado sente que tem alguma coisa, mas não ali. FA: Sublimatio: se permitir enxergar outros pontos de vista. S: Escuro: acessar a sombra, o inconsciente. RTV: ainda é um sobrevoou. Precisa aterrissar e enxergar as coisas obscuras. Tem

raiva por ter sido fruto de relacionamento consanguíneo e ter tido como consequência uma doença genética rara.

A segunda carta sorteada foi 8.ZS: O Grito, de Edvard Munch, já anteriormente apresentada. H: “Tem uma mulher chocada com alguma coisa e que não permite que ela veja a paisagem atrás. É outono, tem barcos e um homem vindo. Mas ela não está vendo nada disso. Está voltada para algo que a pintura não mostra. Tem dois barcos, lagoa, pier. Ela está de costas para uma paisagem muito bonita. Mas ela não consegue ver o lado bom”. T: “Perdendo tempo”. P: 1) “Mulher chocada, concentrada em outra coisa, cega para a beleza. 2) Homem que olha para ela, esperando ser olhado. 3) Coadjuvantes: pessoas no barquinho”. D: “Ela olha para trás e pensa: ‘Ah, que linda essa paisagem!’ Fica absorvendo aquela sensação quentinha do sol de outono. Relaxa e começa a perceber”. FA: Solutio: “dissolver mágoas relativas à sua família”. S: Ponte: “transitar entre mundos”.

Carta 3: 11.N

11

“Vi uma enorme escada que alcançava o céu e era muito estreita. Em ambos os lados, havia implementos de ferro – espadas, lanças, ganchos – de maneira que aqueles que não ficassem eretos enquanto subiam eram feitos em pedaços e ali ficavam, pendurados. Abaixo da escada, um dragão assustava quem subia. Sáture subiu antes, assim como preferiu morrer antes, por amor a nós, porque ele foi nosso mestre, mas não estava conosco quando fomos atirados na prisão. Disse: ‘Perpétua, estou te segurando, mas não deixe o dragão te morder’. Respondi: ‘Ele não me fará mal em nome de Jesus Cristo’. O dragão tirou sua cabeça da escada, como se tivesse medo de mim, eu pisei nele e atingi o topo. Vi um vasto jardim, e sentado no centro, um alto homem grisalho tinha ao redor milhares de pessoas vestidas de branco. Ele disse: ‘Que bom que tenha vindo, filha’. Estendeu queijo e comi. Todos disseram ‘Amém’. (Relato adaptado de Anatomia da Psique de E. Eninger).



Desenho (DS): produção de sessão da

Participante 26 para 11.N

DS: “No final da escada, tem uma cena gostosa no parque, um banco no meio. Eles se abraçam, sentam-se para conversar”. EPCH: “alívio, cheguei, aconchego, sensação de que encontrei o caminho, emoção”. T: “O encontro final”. P: “1) Mulher que nem quer ir, nem quer voltar. Está meio parada, cansada, pois o caminho é difícil, não é fácil se abrir, mas ela avança e consegue chegar. 2) Senhor mais velho, meio

Osvaldo Montenegro, homem sábio, evoluído, mestre.”. D: “Havia tanta coisa para conversar. Ela contou sobre sua história de vida. Percebeu que sua história representava um pedacinho, como uma pessoa desfilando dentro de um grande desfile de carnaval.”. FA: Sublimatio: “perceber aspectos de sua própria história de outras formas.”. S: Mestre: “Prestar atenção nos ancestrais. Eles podem ser mestres, ensinar. Acionar a função intuição”.

STS: EPCH: “estado de observação, algo escondido, choque, não consegue ver o que tem de bom nas relações, aconchego, enxergar toda a história, perceber que faz parte de algo grande”. T: “Veja com outros olhos. Olhe o avesso”. P: “1) Julgador, corajoso e focado. 2) Observadores: dúvida. 3) Algo escondido: efeito surpresa. 4) Mestre: apoio, retaguarda. 5) Mulher que não está enxergando. 6) Homem: paciente, sábio”. D: “Ao invés de ficar procurando e analisando, é melhor sentir. Sair da função pensamento.” FA: “Sublimatio: enxergar de outras formas. Solutio: dissolver-se, misturar-se na história da família, ver-se como parte do grande desfile.” S: Amor também é um padrão hereditário”. RTV: “Realizar pontes entre claro e escuro, entre consciente e inconsciente, entre doença e herança boa. O caminho da mestra. O tema do mestrado vai trazer pontes com a família ancestral, aceitação de processos familiares, compreensão de padrões.”

PARTICIPANTE 5:

TV: “O que o Jogo orienta sobre a decisão de manter o casamento? Estamos há anos em uma constante crise, espíritos não estão mais próximos, existe um abismo na questão sexual”.

Carta 1: 8.N:

"Sonhei que chamava o nome de Ogum e ouvia algum tipo de sino e tambores tocando. Comecei a ouvir pontos cantados. De repente, algumas pessoas começaram a cantar e dançar. Parecia um espetáculo" (Relato de trabalho clínico).

EPCH: "força, tambor, cura, ancestralidade, espiritualidade, feminino, corpo". T: "Cururuquara. Terra sagrada". P: "Ogum: guerreiro, forte". D: "A festa acontece". FA: Coniunctio: "integrar processos, agradecer pelos aprendizados". S: Tambor: "Manter conexões espirituais que fazem bem. Romper conexões terrenas não saudáveis". RTV: "Estar atenta aos sinais da espiritualidade. Ser capaz de romper com o que faz mal".

Carta 2: 19.I



Carta 19.I: A Senhorita do Mar, de Edvard Munch

H: “Ela resgatou sua pele e retomou o que era seu. Deitou-se ao luar, energizando-se com as cores da Lua.” EPCH: “sexualidade, feminino, sedução, essência”. T: “Renascimento”. P: “1) Lua: feminino. 2) Oxum: prosperidade, força, beleza, amor.” D: “Viveria entre dois mundos”. FA: Solutio: “se misturar, aceitar o fluxo”. S: Sereia: “dois mundos, ter que se adaptar”. RTV: “Sexualidade não tem lugar no casamento. Estar entre mulheres reenergiza”.

Carta 3:



Carta 34.I, de Peter Birkhäuser

H: “Parece a Hydra, com várias faces. Tem braços humanos e corpo de peixe, partes de fogo, caveira. É um ser que foi abduzido. Sua luz está tentando sair. Luz faz com que seja visto, mesmo estando na escuridão. A Luz é mais forte, mas existe um incômodo com a escuridão. A flor é o portal da cura”. EPCH: “Cura, escuridão, luz, morte”. T: “A Hydra”. P: “1) Flor: mortal, ambiguidade entre morte, escuridão e luz. 2)

Hydra: parte humana, parte peixe, parte caveira, entre escuridão e luz”. D: “Está tentando pegar a flor”. FA: Coniunctio: “recolher o que é essencial, o que é seu, após integrar polaridades”. S: Mandala: “equilíbrio, sentido, iluminação”. RTV: “Tem algo morto na relação. Sexualidade morta. Inseminação e câncer no testículo: caveiras”.

STS: EPCH: “feminino, cura, essência, espiritualidade, morte”. T: “Caminho de renascimento”. P: 1) Polaridade: Oxum/Ogum e Hydra: polaridades e dualidade: escuridão e luz, morte e vida. 2) Portal (flor, mandala): fazer a passagem entre escuridão e luz”. D: “Estar em festa é a possibilidade de se aproximar dessa mandala e parar de viver entre dois mundos”. FA: Coniunctio e Solutio. S: “O tambor é o caminho de entrega ao que é sagrado. Nessa entrega existe a possibilidade de equilíbrio”. RTV: A partir dos elementos do jogo, a Participante 5 concluiu que é preciso e possível integrar os mundos diferentes entre ela e o marido, entre o que ela espera do masculino (iniciativa, luta) e do feminino (rainha, beleza, força e prosperidade). Que ela precisa fazer um caminho de cura do feminino adoecido, integrando estes mundos que hoje estão separados. Há um chamado para resgate da sexualidade, mesmo que seja inicialmente por ela mesma, explorando seu próprio corpo e desejos.

PARTICIPANTE 6

A Participante 6, de gênero feminino, escolheu um tema de vida genérico: “rumos dos relacionamentos amorosos”. A partir disso, relatou que era a única área de sua vida em que não conseguia se realizar e ser feliz. A primeira carta sorteada foi 31. I, San Giorgio Maggiore no crepúsculo, de Claude Monet, já anteriormente apresentada.

A história contada a partir da carta é, de forma resumida: “havia um dia de verão, com sol iluminando e aquecia as águas, trazendo beleza. Havia um castelo com uma torre. No alto da torre era frio”. As emoções e palavras-chave (EPCH) destacadas foram: “beleza, calor, iluminação, frieza, arquitetura, estrutura”. O título (T): “Sol que ilumina as águas”. Personagens (P): “1) Águas profundas, 2) Sol que aquece e 3) Torre fria”. Desfecho (D): “No alto da torre era frio”. O Símbolo (S) escolhido foi: “Farol”, cujo significado amplificado levou à ideia de orientação e “guia no grande oceano da vida”. A Fase Alquímica (FA) indicada na Carta é Solutio, com a frase: “dissolver as mágoas e deixar fluir”. Durante as

análises que ligam à Carta sorteada ao tema de vida (Relação com Tema de Vida, RTV), a Participante 6 reconheceu que, assim como o alto da torre, ela não permite que o calor afetivo chegue aos seus relacionamentos de forma plena. Apontou que a sua racionalidade a protege, trazendo rigidez, pois ela já teria vivido decepções profundas. E que, assim como a Carta mostrava o excesso de águas, ela tinha muitas emoções.

Já a segunda Carta sorteada foi a 9. ZS, uma carta de Zona de Sombra, que traz elementos ligados a pesadelos e aspectos mais sombrios da psique. A Carta 9. ZS traz, conforme imagem a seguir, um relato de descida a um vale perto do Parque do Ibirapuera, tomado pelo tráfico e uso de drogas. O relato mostra uma pessoa que se passa por usuário para tentar apoiar um documentário sobre a Cracolândia e em um determinado momento se reconhece como um usuário gay. Ao final, a pessoa toma um rumo e a equipe do documentário toma outro caminho.

9 “Eu estava indo na Cracolândia. Ficava num vale perto do Ibirapuera. Eu estava me passando por um usuário para delatar à polícia quem eram os traficantes. Subi numa sala, onde o chefe do tráfico fazia anotações. O prédio tinha uma escada que fazia um barulho 'tec tec'. O ambiente era escuro, deplorável. Parecia um inferno. Na volta, levei jornalistas que iam gravar a vida na Cracolândia. E os usuários acharam estranho, porque eu tinha cara de usuário mas os outros não. Identificaram alguns e mataram, mas não associaram comigo. Fiquei com medo de ser descoberto e desci dois lances de escada. Na saída, a pessoa que estava do meu lado era eu mesmo, mas eu era um usuário de crack gay e disse: “ainda bem que deu tudo certo”. Sai da Cracolândia e ia voltar para casa. Era um vale com arquitetura europeia. As pessoas da equipe do documentário estavam com medo. Eu ia pegar uma condução perto do parque do Ibirapuera. Fui para esquerda e elas para direita (Relato adaptado de trabalho clínico).

Carta 9. ZS

As EPCH foram: “peso, abandono social, esperança, ajuda”. Os destaques foram: “queria ajudar, mas acaba se parecendo com um deles”, “desceu a escada para sobreviver”, “arquitetura europeia que lembra

beleza e nobreza”, “Parque Ibirapuera como um ambiente gostoso”. Os passos foram: T: “Uma tentativa de resgate na Zona da Cracolândia”; P: “narrador que tenta ajudar, mas acaba se parecendo com usuários, chefe do tráfico, jornalistas, usuário de crack gay”; D: “pega uma condução perto do Ibirapuera, ele vai para a esquerda, equipe vai para a direita”; S: “Ibirapuera”, que trouxe como amplificação a ideia de “moldar-se a realidades e pessoas em detrimento de si”, já que o significado de Ibirapuera trouxe a história do parque, que esteve ligada a uma imposição de necessidades de urbanização. A FA ligada à Carta foi: Mortificatio, com a frase: “reconhecer o fim e fechar ciclos”. As análises de RTV trouxeram à tona a perda da mãe da Participante 6 há vários anos, que culminou em situações familiares de degradação, tendo sua irmã se tornado dependente química. Segundo ela, esta situação trouxe sentimentos de abandono. Ao mesmo tempo, a Participante 6 reconheceu que muitas vezes tenta ajudar seus parceiros amorosos, mas acaba ao final se parecendo com eles e repetindo ciclos. Ela indicou ainda que “desce para sobreviver” muitas vezes nos relacionamentos e que acaba se moldando aos desejos dos parceiros em detrimento dos seus, e que mantém uma aparência europeia, ou seja, nobre, mas no fundo se sente muito mal.

A terceira e última Carta sorteada foi 17. I, uma carta de Imagem que reproduz o trabalho “Puer”, de Peter Birkhäuser, já apresentada anteriormente. História (H): “Havia um jovem rapaz que seguia sua jornada montado em seu fiel amigo que tem olhos brilhantes, de fogo. O cavalo tem a luz violeta em seu entorno, como se se conectasse com os astros, as estrelas. Esse animal estava se transformando, transmitia tranquilidade e seguia rumo à transformação”. EPCH: “harmonia, brilho, conexão, luz, transformação”. T: “O homem e o animal rumo à transformação”. P: “jovem rapaz e cavalo amigo fiel que seguia para a transformação”. D: “Seguindo rumo à transformação”. S: “cavalo”. A amplificação trouxe o centauro Quíron, curador ferido, que cura por meio das artes e da medicina. Trouxe também a dimensão dos seus desejos, que ela acredita que tem sido negligenciada. FA: “Sublimatio, com a frase: elevar a consciência para enxergar outros pontos de vista”. RTV: as análises de relação com o tema de vida indicaram que a Participante 6 sente que está em processo de transformação, pois segundo ela, a

psicoterapia a tem ajudado. Ela também indicou que sente que precisa integrar seu lado “animal” com seu lado “humano”, ao que chamou racional.

As Sínteses Interpretativas (STS) trouxeram alguns elementos que destacamos: T: “Sol que ilumina as águas pode contribuir para a tentativa de resgate na Cracolândia”. D: “Lá em cima (racionalidade) é frio, por isso preciso encontrar um caminho que contemple todas as minhas partes e integre meus desejos também”. S: “Para não continuar me moldando às outras pessoas, devo buscar integração entre o racional e o emocional”.

A Participante 6, psicoterapeuta junguiana e arteterapeuta, fez um desenho após a sessão, permitindo que sua psique expandisse livremente a experiência do jogo.



Participante 6: desenho fruto de processo de imaginação ativa pós-sessão com o jogo

Além do desenho, ela também criou uma história de Síntese: “Naquelas terras infindáveis, havia muita vida, árvores, rios, nascentes e um solo muito fértil. Mas também havia uma tribo escondida onde habitavam seres que praticavam rituais em que tiravam a vida das pessoas

capturadas por eles. Um dia, os deuses presentearam estas terras enviando um sol com um brilho irradiante que resgatava as vidas roubadas pela tribo e as devolvia para os corpos. Neste dia, os deuses enviaram também um jovem rapaz com seu cavalo que tinha a missão de manter o jovem numa jornada de luz, já que ele era metade homem e metade deus, os dois ajudariam a manter a vida por ali, eles deveriam seguir o grande Sol, desta maneira manter a esperança de que aquela tribo conseguisse um dia seguir a luz do sol e passasse a conviver em harmonia com a natureza e as pessoas que ali habitavam.”

CATEGORIA 14: RESULTADOS DO QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO DO JOGO

Legenda: CT: Concordo Totalmente. CP: Concordo Parcialmente. N: Sou neutro/a. DP: Discordo Parcialmente. DT: Discordo Totalmente

1) O jogo Símbolos do Inconsciente cumpre seu objetivo de trazer orientações sobre um tema de vida levado para a sessão. **CT: 36 participantes. CP: 4. N: 0 participantes DP: 0. DT: 0**

2) O jogo Símbolos do Inconsciente convida à ampliação de consciência em relação ao tema de vida. **CT: 38 participantes. CP: 2. N: 0 participantes DP: 0. DT: 0**

3) Os elementos abordados durante a sessão do jogo Símbolos do Inconsciente trouxeram reflexões e percepções que foram elucidativas para mim e minha trajetória. **CT: 40 participantes. CP: 0. N: 0 participantes DP: 0. DT: 0**

4) O jogo Símbolos do Inconsciente abordou conteúdos, símbolos e significados que fizeram sentido em minha história e que pareceram estar relacionados a mim e ao tema de vida trazido para o jogo. **CT: 38 participantes. CP: 2. N: 0 participantes DP: 0. DT: 0**

5) Os conteúdos abordados durante a sessão do jogo Símbolos do Inconsciente trouxeram novos elementos para sentir e pensar sobre o tema de vida levado para o jogo. **CT: 35 participantes. CP: 5. N: 0 participantes DP: 0. DT: 0**

6) O jogo Símbolos do Inconsciente promove uma experiência terapêutica. **CT: 34 participantes. CP: 6. N: 0 participantes DP: 0. DT: 0**

7) Considero o jogo Símbolos do Inconsciente um instrumento de abordagem junguiana. **CT: 37 participantes. CP: 3. N: 0 participantes DP: 0. DT: 0**

8) Ficaram claros para mim os procedimentos durante a sessão. **CT: 37 participantes. CP: 3. N: 0 participantes DP: 0. DT: 0**

9) A experiência estética/visual do jogo Símbolos do Inconsciente é satisfatória e cumpre com a finalidade do instrumento. **CT: 39 participantes. CP: 1. N: 0 participantes DP: 0. DT: 0**

10) O tempo de desenvolvimento da atividade foi satisfatório. **CT: 30 participantes. CP: 9. N: 1 participante DP: 0. DT: 0**

11) Eu usaria o jogo Símbolos do Inconsciente como instrumento terapêutico, caso me sentisse instruída/o sobre o instrumento. **CT: 30 participantes. CP: 8. N: 2 participantes DP: 0. DT: 0**

Essa Categoria vai ser analisada junto das Considerações Finais da Pesquisa, mas como se pode observar, as respostas foram altamente positivas para a avaliação do instrumento, já que se concentraram majoritariamente em “Concordo Totalmente” e “Concordo Parcialmente”.

CATEGORIA 15: COMENTÁRIOS, OPINIÕES, CRÍTICAS, SUGESTÕES

A décima segunda questão do Questionário de Avaliação do Jogo era aberta a comentários, críticas e opiniões. De uma forma geral, os comentários das/os participantes foram muito positivos a respeito do instrumento, indicando sua potência em relação à amplificação do tema de vida, também apontando características como profundidade, intensidade e conexão. O espaço para os comentários foi livre. Temos exemplos abaixo:

“O jogo foi uma experiência riquíssima, pois evidencia processos inconscientes e movimentos em que as imagens vão trazendo sentido à própria escolha do tema de vida. Evidencia também o momento e a trajetória que a pessoa busca no jogo. É uma ferramenta lúdica e de ampliação de consciência também. No meu caso vieram muito as imagens como caminho, acredito que possa ter sentido com o tipo psicológico, pois a minha sensação é a terceira função, pouco explorada ainda”. PARTICIPANTE 30

“O material proposto, em minha opinião, irá contribuir muito para o trabalho clínico e para a elevação a um nível ainda maior da validação da profundidade que existe na abordagem junguiana no tratamento psicológico”. PARTICIPANTE 6.

“Gostei muito, me trouxe uma possibilidade de reflexão sobre a minha questão trabalhada que confirmou o que estava intuindo a respeito daquela situação. Foi muito bonito e profundo. Foi um presente para mim. Recomendo a quem puder participar”. PARTICIPANTE 3.

“Gostei bastante, achei incrível como no decorrer do jogo tudo se mostrava interligado favorecendo não só a reflexão sobre a minha questão trabalhada, como os prováveis caminhos que eu tinha a percorrer para a solução. Foi intenso, profundo e um grande presente. A autora realizou um trabalho muito bom ao pensar nesta ferramenta preciosa para nosso trabalho. Recomendo a participarem”. PARTICIPANTE 4.

“Agradeço pelo empenho na criação de um instrumento que pode trazer valiosos insights dentro de um processo terapêutico, visando o autoconhecimento, permitindo que o jogador apreenda o entendimento da sua própria jornada, tornando-se protagonista da sua vida. Fiquei

fascinada com a possibilidade de obter clareza e entendimento de forma intuitiva. A meu ver, é uma ferramenta fácil de ser compreendida e aplicada, sem perder a profundidade das reflexões possíveis. Podendo ser aplicada nas inúmeras áreas do autoconhecimento”. PARTICIPANTE 23

“Considero o jogo Símbolos do Inconsciente um excelente instrumento terapêutico junguiano!!!”. PARTICIPANTE 1.

“Foi uma experiência muito prazerosa (lúdica) e emocionante (simbolicamente rica), o jogo traz imagens esteticamente atraentes que despertaram associações e minha sensibilidade para o tema em questão atrelado aos temas da história da minha vida, passada, presente e futura.” PARTICIPANTE 28

“O jogo foi eficiente para tocar num aspecto específico do meu psiquismo que necessito transmutar para que minha energia flua mais livremente, pois esse aspecto da minha psique represa um tanto da energia e produz sofrimento. Após a experiência do jogo, tive uma visão maior e melhor desse sofrimento e conheci e sei mais sobre o que é necessário colocar no fogo da transformação, transmutação. Sou imensamente grata por ter aberto essa porta psíquica em mim, por onde vou caminhar juntamente com meu analista junguiano. Agradeço pela disponibilidade e dedicação maravilhosa e sinto gratidão pela conspiração cósmica que fez com que nós nos encontrássemos no momento certo”. PARTICIPANTE 10

“A experiência me deixou bastante mobilizado, o que me faz pensar que é um instrumento que precisa ser utilizado dentro de um processo terapêutico com certa continuidade para aprofundamento nos temas abordados e desenvolvidos durante a sessão. A

sensibilidade e conhecimento simbólico da “facilitadora” do processo foram de grande importância para que o método dialético e sintético da terapêutica junguiana se desse durante a sessão”. PARTICIPANTE 20

“O jogo se mostra desde já, em sua criação, uma potente ferramenta terapêutica com base na teoria e metodologia junguiana. Pessoalmente, me possibilitou aproximar e expressar questões e aspectos simbólicos da temática que escolhi. Sugestões: entendo que o tempo cronológico é uma variável a depender da pessoa que realizou o jogo, de todo modo indico como sugestão geral até 1h 30min de duração”. PARTICIPANTE 16

“É um instrumento excelente. É um instrumento que precisa ser realizado em mais de uma sessão, para algumas pessoas. Eu penso sempre em três, no mínimo, sonhos, para ler imagens e aplicações. É preciso entender que as pessoas têm ritmos diferentes e que uma pessoa introvertida, como eu, às vezes se sente exposta se for uma coisa muito abrupta. Para a pessoa conhecer minimamente e se soltar... e se relacionar numa aplicação breve, deve ser importante, uma adaptação. Sugiro duas ou três etapas. Se eu tivesse que dar uma nota seria em torno de quase 10, em função dessa exposição excessiva em apenas um encontro. Outro ponto que pode ser aprimorado são as imagens. Como na psicologia analítica e na arte aí da não há uma comunicação mais efetiva, e como nós não temos ainda um estudo mais ampliado de leitura de imagens, seria interessante uma reflexão sobre as escolhas dos artistas, por exemplo. É muito interessante, estimulante, ou tipo de trabalho. Estão de parabéns!”. PARTICIPANTE 27

“A vivência durante a atividade favoreceu atentar para aspectos da minha conduta que estavam sendo

negligenciados. Agradeço a oportunidade!”
PARTICIPANTE 18

“O jogo me remeteu a uma tiragem de Tarot, com elementos simbólicos e percurso que expressam queixa, percalços no caminho e ações possíveis para resolução da queixa. Eu gostei disso, pois me encanto com recursos que saem do campo verbal e permitem transitar em espaços que vão para além das palavras. Também é lúdico, o que favorece a espontaneidade e leveza na jornada. Na minha tiragem estiveram presentes apenas as cartas com imagens, recurso que tenho melhor facilidade para utilizar (nada é por acaso rsrs). Este fator me possibilitou usar a imaginação, ampliar meu repertório, cooperando para melhor compreensão e aprofundamento das minhas demandas. A condução da facilitadora foi outro ponto favorável, portanto, compreendo que é um recurso que requer daquele que o aplica domínio da teoria junguiana e dos elementos do jogo para que o resultado seja mais funcional. Suponho que sem um bom treinamento, haverá interferência no processo terapêutico. (...) Neste momento, também não avalio que seja um dispositivo para aplicação coletiva, pela riqueza de detalhes e pelos acessos psíquicos que promove. No trato individual, se bem conduzido, produz elementos ricos, contribuindo para qualificar o processo analítico. Não sei se existe pretensão para uso com crianças e adolescentes e me interesse em saber como seria. Penso que para este público requer adaptações. São muitos elementos e etapas. (...). De um modo geral, com base na minha experiência clínica e pessoal, avalio que é um recurso terapêutico potente que cumpre o que se propõe. Recomendável que seja utilizado durante um processo de análise, uma vez que faz emergir demandas que requerem atenção terapêutica durante e depois da aplicação, que podem vir a promover sofrimento se não forem bem amparados e amarrados. Também quero deixar

registrado que foi potente como experiência pessoal. Tocou em pontos delicados da minha história, acessou memórias e locais os quais sou resistente em observar. Sou grata pela experiência e por poder participar deste momento e contribuir de alguma forma para esta construção tão bonita!”
PARTICIPANTE 40

“Achei bem satisfatória essa experiência. Eu já tinha noção de muitos dos processos evidenciados no jogo, mas o ponto mais importante foi o foco nos elementos principais (muitas vezes me perco no tanto de informação que tenho sobre meus complexos) assim como foi importante ter as imagens, para sustentar e dar forma às percepções mais subjetivas do processo. Mexeu em mim emocionalmente, em alguns momentos senti vontade de chorar, mas não dei tanta atenção por estar focada no desenvolvimento da atividade e, por isso coloquei que o tempo foi parcialmente satisfatório, não sei se eu deveria ter pausado um pouco para identificar o que me abalou em alguns pontos, anotar para investigar posteriormente. Ao mesmo tempo, gerou um monte de peças para se trabalhar, aos poucos, em outros momentos, então pode gerar bastante material para um processo terapêutico. Agradeço pela oportunidade de conhecer o jogo do inconsciente, gostei muito da ferramenta desenvolvida”. PARTICIPANTE 13

“Gostei muito da experiência, me ajudou a acessar conteúdos importantes que ainda estavam inconscientes. São conteúdos que já estavam sendo trabalhados em terapia e o jogo trouxe novas chaves de entendimento e insights que vão me ajudar a lidar melhor com o tema escolhido daqui para a frente. A condução e explicações da Clarissa foram ótimas, pois proporcionaram clareza em aspectos que em um primeiro momento tivesse considerado obscuros. Ademais, o jogo é lindo visualmente e as tarefas são

divertidas. Agradeço por esse momento!”
PARTICIPANTE 39

"Adorei participar e acho que mais pessoas deveriam aderir. Por aqui só comentários positivos".
PARTICIPANTE 19

“Em relação às orientações que surgiram em relação ao tema de vida, em meu entendimento, considero mais um esclarecimento da situação problema, uma vez que somente a pessoa envolvida pode efetivamente fazer sua escolha a respeito das atitudes a serem tomadas. No entanto, a forma como o jogo é conduzido leva a pessoa a olhar mais profundamente sua situação. Parabênzelo pelo trabalho tão bem elaborado!” PARTICIPANTE 4.

"Foi uma excelente experiência. Tenho vontade de repetir.". PARTICIPANTE 21

“Participar do jogo foi uma experiência muito interessante e potente, faz dois dias que participei e ainda sinto reverberar em mim as reflexões e insights trazidos a partir do jogo. Definitivamente movimentou coisas aqui dentro. Agradeço pela oportunidade de ter participado. É nítido o cuidado com o desenvolvimento deste projeto e será incrível usá-lo como instrumento terapêutico. Parabéns!”
PARTICIPANTE 24

“O Jogo alcança plenamente seus objetivos, contudo acredito que para ser utilizado/jogado por pessoas sem experiência em gamificação carece de um tutorial”. PARTICIPANTE 22.

“Trazer imagens, histórias e símbolos e conectar com as três cartas proporciona uma ampliação da situação original. Penso que o jogo pode ser utilizado em especial com pessoas que possuem dificuldade com o

simbólico. Pacientes mais racionais e rígidos, pois os recursos de imagens e desenhos obrigatoriamente transporta a pessoa para um lugar mais fluido. Pessoas que já trabalham com a análise junguiana podem utilizar o jogo de uma maneira simples, pois ele conecta imaginação, imagens e narrativa. Adorei participar. Já compartilhei com algumas colegas psicólogas que se interessaram a respeito da formação”. PARTICIPANTE 25

“A experiência foi interessante para mim, ampliou o assunto trazido e corroborou com decisões que precisam ser tomadas na minha vida, no entanto, sugiro fazer o encontro com o jogo em duas ou três sessões. Uma primeira conversa para acolher o tema e entender com o cliente a sua escolha, outra sessão para o jogo e uma terceira sessão para acolher insights ou reflexões posteriores que podem complementar os resultados e para não deixar a pessoa “pairando no ar”. No processo terapêutico a utilização é excelente e vejo diversas formas de aplicação, principalmente com o formato físico. Obrigada!”. PARTICIPANTE 26

“Amei a experiência! Houve ampliação de consciência acerca de temas muito importantes para mim. A explanação foi ótima e considero um ótimo instrumento.” PARTICIPANTE 31

Deliciosa a experiência com o jogo. Foi muito instrutivo em relação à questão levada como tema de vida. Definitivamente gostaria de aprender mais a respeito para usar em minha atuação clínica. Entendo que pode ser utilizado em outras abordagens de psicologia profunda, porém não concordo que o jogo seja utilizado por profissionais não psicólogos. Por trazer à tona conteúdos sensíveis acredito que o manejo em sessão com profissional psicólogo seja

importante.

Grata pela oportunidade. PARTICIPANTE 34

Obrigada pela experiência, ajudou-me a organizar de forma eficaz conteúdos profundos, e questões subjacentes à questão de vida, que por não estarem totalmente claras, tornavam a questão de vida muito difícil de ser analisada, da forma rápida, como se deu no jogo. Talvez pelo fato de o tema estar sendo trabalhado há algum tempo, não percebi os elementos como novos. Porém, gostaria de reconhecer e deixar registrado o sentido profundo da experiência pela proximidade dos elementos simbólicos apresentados pelo jogo, com elementos simbólicos que surgiram em sonhos recentes. Senti como uma experiência que sistematizou, e favoreceu a análise, de conteúdos profundos de uma forma muito rápida e eficaz. Não sei se a classificaria como uma experiência terapêutica em si. Penso que pode ser um instrumento em apoio a um processo terapêutico, não um instrumento terapêutico em si. Mas não tenho muita certeza, talvez eu possar ter algum preconceito embutido em minha resposta. Seria preciso refletir um pouco mais. PARTICIPANTE 37

Sobre o tempo da atividade, a Participante 40, ponderou:

“Um ponto delicado é o tempo de aplicação. Achei longo. Em análise do percurso, também não sei se haveria possibilidade de realizar em duas etapas, tendo em vista que um elemento se conecta com o outro. Talvez uma pausa de quinze minutos, para um respiro e uma água por exemplo, entre a leitura das cartas e a análise dos resultados. Não compreendo que o espaçamento em dias seja favorável. Também entendo que esse é um acordo possível entre terapeuta e cliente.” PARTICIPANTE 40

Além da participante 40, outras/os participantes também sugeriram dividir as sessões em duas ou três etapas em função do tempo,

com as 26 e 27. Outras ponderações e críticas acerca do instrumento apontaram para a questão do termo “terapêutico”:

“Sobre o jogo promover uma experiência terapêutica, acredito que se a pessoa estiver em terapia, isso vai acontecer mais profundamente ao longo do tempo. Sobre o tempo, acredito que duas horas, pelo menos, seja o ideal”. PARTICIPANTE 7.

“De um modo geral, com base na minha experiência clínica e pessoal, avalio que é um recurso terapêutico potente que cumpre o que se propõe. Recomendável que seja utilizado durante um processo de análise, uma vez que faz emergir demandas que requerem atenção terapêutica durante e depois da aplicação, que podem vir a promover sofrimento se não forem bem amparados e amarrados”. PARTICIPANTE 40.

“Não sei se a classificaria como uma experiência terapêutica em si. Penso que pode ser um instrumento em apoio a um processo terapêutico, não um instrumento terapêutico em si. Mas não tenho muita certeza, talvez eu possar ter algum preconceito embutido em minha resposta. Seria preciso refletir um pouco mais”. PARTICIPANTE 37.

“Fiquei na dúvida sobre o que entender por ‘terapêutico’ (Q6) e ‘junguiano’ (Q7). Acho que seria legal definir mais claramente a experiência emocional que se espera avaliar com as questões e ser vivida com o Jogo”. PARTICIPANTE 2.

8.6 CONSIDERAÇÕES FINAIS DA PESQUISA

Conforme apresentado nos resultados e análises, na avaliação de quarenta terapeutas junguianas/os/es com formação superior, especialização e prática clínica, o jogo Símbolos do Inconsciente cumpre seus objetivos de trazer orientações sobre um tema de vida, ampliar a

consciência sobre este tema, trazendo reflexões com profundidade e intensidade, conectadas às histórias pessoais das pessoas participantes. O retorno sobre a experiência, conforme se vê nos comentários e respostas do questionário, foi amplamente positivo. Ressaltamos que no questionário não ocorreu nenhuma resposta do tipo: “discordo parcialmente” ou “discordo totalmente”, demonstrando uma forte aceitação do instrumento pelo público pesquisado, o que é confirmado pelos comentários e opiniões indicados na Categoria de Comentários. O jogo foi considerado um instrumento terapêutico junguiano com bom potencial para ser utilizado na prática clínica pelo grupo analisado.

O tempo de desenvolvimento da sessão individual com o jogo online (uma hora e meia a duas horas) foi o ponto que mais gerou respostas neutras. Foi considerado adequado pela maioria e parcialmente adequado por algumas/uns participantes. Nos comentários, foram indicadas algumas sugestões ou críticas a este respeito, como 1) dividir as atividades da sessão em mais de uma etapa; 2) Deixar duas horas reservada para a sessão e não uma hora e meia a duas, como foi indicado; 3) Foi apontado que, no final, a atividade se torna um pouco desgastante em função do excesso de conteúdos que surgem para serem trabalhados. Considerando as observações feitas, ressaltamos que existe a possibilidade de o instrumento ser utilizado em mais de uma sessão. Há que se considerar que esse ponto é variável de acordo com a profundidade com que os conteúdos são explorados na interação entre pessoa facilitadora e participante.

Outros dois aspectos trazidos nos comentários e também nas respostas são as definições de “terapêutico” e “janguiano” para o jogo. Apontamos que o conceito de terapêutico no contexto do jogo está ligado ao manejo cuidadoso das questões psicológicas, e não somente ao processo longo e aprofundado de uma terapia. A partir da perspectiva de *therapeia*, que envolve cuidado, tratamento e manejo dos conteúdos simbólicos, psicológicos e emocionais, o jogo Símbolos do Inconsciente se apresenta como uma ferramenta que oferece caminhos terapêuticos em relação a um tema de vida. Nesse sentido, o jogo Símbolos do Inconsciente apresenta-se como uma ferramenta que apoia o processo terapêutico profundo e que pode ser usada separadamente também, de forma a produzir esforços terapêuticos específicos.

Já em relação ao termo “junguiano”, a ferramenta se fundamenta em conceitos da Psicologia Analítica, em especial os aqui discutidos: Amplificação, Imaginação Ativa, Fases Alquímicas, Etapas de Interpretação de Sonhos, a importância do estudo das imagens. Apesar desta fundamentação, o manejo da figura facilitadora do instrumento é decisivo para que o método clínico junguiano se desenrole profunda e adequadamente durante as sessões com o jogo Símbolos do Inconsciente. Nesse sentido, recomendamos que o jogo seja aplicado por pessoas que passaram pelo curso de Formação.

Mesmo considerando estes dois pontos mais debatidos, sobre o “terapêutico” e o “junguiano”, mais de 70% do grupo pesquisado indicou concordar totalmente que o jogo Símbolos do Inconsciente pode ser enquadrado com um instrumento terapêutico e junguiano. E boa parte das demais respostas situa-se em “concordo parcialmente”, indicando, junto com as demais respostas, que o grupo de quarenta terapeutas valida o instrumento dentro da prática terapêutica da Psicologia Analítica.

A questão sobre se o/a terapeuta usaria o jogo Símbolos do Inconsciente em sua prática clínica também encontra a grande maior parte do grupo pesquisado com concordância total ou parcial, sugerindo que o instrumento teve excelente aceitação. O grupo foi unânime em responder que concorda totalmente que: “os elementos abordados durante a sessão do jogo Símbolos do Inconsciente trouxeram reflexões e percepções que foram elucidativas para mim e minha trajetória”, indicando o potencial que o jogo possui como ferramenta clínica.

Vislumbramos várias formas de utilização do jogo Símbolos do Inconsciente na prática clínica e também em pesquisas do campo da Psicologia Analítica. As categorias aqui identificadas nos resultados, que fazem referência aos passos do roteiro de interpretação proposto pelo jogo, podem ser substituídas por outros critérios e categorias no campo da pesquisa, como o estudo de que forma determinados arquétipos (animus e anima, por exemplo) se comportam durante as sessões com o jogo com sujeitos e grupos específicos. As categorias podem ser exploradas em pesquisas posteriores com novos focos e aprofundamentos. Encorajamos que tais pesquisas sejam realizadas, de forma a ampliar as possibilidades técnicas da clínica e da pesquisa com Psicologia Analítica.

Além de validar o jogo Símbolos do Inconsciente como uma ferramenta clínica junguiana, indicamos que os pressupostos teóricos do jogo, aqui apresentados, juntamente com a dinâmica da vivência do jogo, apoiam a vasta literatura de que o estudo junguiano dos sonhos fornece bases para a compreensão de processos psíquicos profundos, já que o jogo foi totalmente estruturado com base na literatura junguiana. Assim como utilizamos o jogo Símbolos do Inconsciente nessa pesquisa, apontamos a relevância e o desafio de abrir novas frentes científicas de estudo com o instrumento, de forma a ampliar as reflexões sobre seu campo, seus limites e suas possibilidades de uso.

9. INFORMAÇÕES DE CONTATO

- **Site** informativo com curso de Formação e possibilidade de cadastro para jogo na modalidade online: simbolosdoinconsciente.com.br

-**E-mails de contato:** simbolosdoinconsciente2@gmail.com,
clarissadefranco@hotmail.com

- **Contato telefônico:** + 55 11 98966-9367

10. REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. **A psicanálise do Fogo**. Lisboa: Estúdios, 1972.

BECKER, Udo. **Dicionário de Símbolos**. São Paulo: Paulus, 2019.

BIRKHÄUSER, Peter. **Light from the Darkness: The Paintings of Peter Birkhäuser**. Editora Birkhäuser, 2014.

BOSNAK, Robert. **Breve Curso Sobre Sonhos: Técnica Junguiana Para Trabalhar com os Sonhos**. São Paulo: Paulus, 1997.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**. Editora José Olímpio, 2020

EDINGER, Edward. **O mistério da Coniunctio: imagem alquímica da individuação**. São Paulo: Paulus, 2008.

EDINGER, Edward. **A anatomia da psique. O simbolismo alquímico na psicoterapia.** São Paulo: Cultrix, 1990.

FERREIRA, Agripina Encarnación Alvarez. **Dicionário de imagens, símbolos, mitos, termos e conceitos Bachelardianos.** Londrina: Eduel, 2013.

FRANCO, Clarissa De; FARIA, Durval Luiz de; CIPRIANO, Maria Elayne da Silva; CANAL, Renata; DOMINGUES, Thiago. Validação do jogo terapêutico Símbolos do Inconsciente entre terapeutas de abordagem junguiana: uma nova técnica para a clínica e a pesquisa em Psicologia Analítica. **Revista Interação em Psicologia.** Em fase de publicação.

FRANCO, Clarissa De. Imagens arquetípicas numinosas de uma mulher em metanoia: diálogos entre Psicologia Analítica e epistemologias feministas por um caminho autoetnográfico com o jogo Símbolos do Inconsciente. **Revista Mandrágora.** Vol. 30, n. 2, 2024.

FRANCO, Clarissa De; CANAL, Renata; MORAIS, Claudia Antunes. Imagens arquetípicas de feminino e masculino em mulheres líderes de Círculos Sagrados femininos. Em fase de publicação.

FRANZ, Dean L. "**Meaning for Modern Man in the Paintings of Peter Birkhäuser**". C.G. Jung Institute, Zürich, 1977.

GALLBACH, Marion Rauscher. **Aprendendo com os sonhos.** São Paulo: ed. Paulus, 2000.

GALLBACH, Marion Rauscher. **Sonhos na psicologia junguiana:** Novas perspectivas no contexto brasileiro. São Paulo: Paulus, 2021.

HALL, James. **Jung e a interpretação dos sonhos:** manual de teoria e prática. São Paulo: Cultrix, 1983.

HALL, James. **Jung e a interpretação dos sonhos:** Um guia prático e abrangente para a compreensão dos estados oníricos à luz da psicologia analítica. São Paulo: Cultrix, 2021.

HILLMAN, James. **Further Notes on Images.** Spring Journal, 1978.

HILLMAN, James. **Psicologia arquetípica:** Um breve relato. São Paulo: Cultrix, 1995.

HILLMAN, James. **Ficções que curam.** Psicoterapia e imaginação em Freud, Jung e Adler. São Paulo: Verus, 2010.

HILLMAN, James. **Anima: anatomia de uma noção** personificada. São Paulo: Cultrix, 1989.

JACOBI, Jolande. **A psicologia de C.G.Jung**. Petrópolis. Editora Vozes. 2013.

JACOBI, Jolande. **Complexo, Arquétipo, Símbolo**. São Paulo: Cultrix, 1995.

JUNG, Carl Gustav. **Memórias, sonhos e reflexões**. Editora Nova Fronteira, 1963.

JUNG, Carl Gustav. **Visions Seminars**. Zurique: Spring Publications, 1976.

JUNG, Carl Gustav. **A natureza da Psique**. Petrópolis: Vozes, 1984.

JUNG, Carl Gustav. Obras Completas. **O desenvolvimento da personalidade**. Vol. XVII. Petrópolis. Editora Vozes [1945] 1986.

JUNG, Carl Gustav; WILHEM, Richard. **O segredo da flor de ouro. Um livro de vida chinês**. Petrópolis. Editora Vozes. 1987.

JUNG, Carl Gustav. **Tipos Psicológicos**. Petrópolis: Editora Vozes, 1991

JUNG, Carl Gustav **Fundamentos de Psicologia Analítica**. 9a ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos**. São Paulo: Editora Nova Fronteira, 2000.

JUNG, Carl Gustav. **O Livro Vermelho. Liber Novus**. Edição de Sonu Shamdasani. Editora Vozes, 2002.

JUNG, Carl Gustav. **Psicologia do inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 2008a.

JUNG, Carl Gustav. **Mysterium coniunctionis: pesquisas sobre a separação e a composição dos opostos psíquicos na alquimia**. vol. 1. Tradução de Valdemar do Amaral. 4a. edição. Petrópolis: RJ: Vozes, 2008b.

JUNG, Carl Gustav. **Psicologia e Alquimia**. Tradução de Maria Luiza Appy, Margaret Makray e Dora Mariana R. F. da Silva. 5a. edição. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2011a.

JUNG, Carl Gustav. **Estudos Alquímicos**. Tradução de Dora Mariana R. Ferreira e Maria Luiza Appy. 2a. edição. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2011b.

JUNG, Carl Gustav. **Sobre sentimentos e a sombra: sessões de perguntas de Winterthur**. (L. Richter, Trad.). Petrópolis: Vozes, 2014.

LABONDE, Eliane. **A Alquimia dos Complexos**. [Monografia de Especialização em Psicologia Analítica, Pontifícia Universidade Católica do Paraná]. Curitiba, 2014.

LEXIKON, Herder. **Dicionário de símbolos**. São Paulo: Cultrix, 1990.

MAIER, Michel. **Atalanta Fugiens**. Hieronymus Galler, 1617.

MARTIN, Kathleen. **O Livro dos Símbolos: Reflexões sobre imagens arquetípicas**. Ed. Taschen, 2012.

MATTOON, Mary Ann. **Como Entender os Sonhos**. São Paulo: Paulus, 2013.

NEUMANN, Erich. **The origins and history of consciousness**. Nova York: Pantheon, 1954.

PENNA, Eloisa M. D. O paradigma junguiano no contexto da metodologia qualitativa de pesquisa. **Psicol. USP**, São Paulo, v. 16, n. 3, p. 71-94, set. 2005.

ROOB, Alexander. **Alquimia e Misticismo: o museu hermético**. Köln: Taschen, 2001.

SAMUELS, Andrew. **A psique política**. São Paulo: Imago, 2002.

SANTANA, Leonardo. **O simbolismo do fogo e as tentativas de suicídio**. Monografia de Conclusão de Curso, Faculdade de Psicologia, Universidade de Brasília, 2005.

SANT`ANNA, Paulo Afrânio. Uma contribuição para a discussão sobre as imagens psíquicas no contexto da Psicologia Analítica. **Psicol. USP**, 16 (3), Set 2005.

<https://www.scielo.br/j/pusp/a/5zPRytQhPB446kZQy8YjnmH/>

SERBENA, Carlos A. Considerações Sobre o Inconsciente: Mito, Símbolo e Arquétipo na Psicologia Analítica. **Revista da Abordagem Gestáltica – XVI(1): 76-82, jan-jul., 2010.**

SILVEIRA, Nise da. **Imagens do inconsciente**. Rio de Janeiro, Alhambra, 1981.

SILVEIRA, Suely. **Caracterização do Método da Imaginação Ativa na Obra de C.G. Jung: Singularidades e Desdobramentos**. Dissertação de Psicologia. Universidade Federal de São João Del Rei, 2020.

SHARP, Daryl. **Léxico junguiano. Dicionário de termos e conceitos.** São Paulo. Editora Cultrix. 1991.

SOUZA, Marcos Bráulio. **Sombra e Persona na Psicologia Junguiana.** TCC de Graduação em Psicologia, Universidade de Caxias do Sul, 2020.

TRIMEGISTO, Hermes. **Alquimia e Ocultismo.** São Paulo: Edições 70, 1972.

VON FRANZ, Marie Louise. **A interpretação dos contos de fada.** São Paulo: Paulus, 1981.

VON FRANZ, Marie Louise. **Sonhos: um Estudo dos Sonhos de Jung, Descartes, Sócrates e outras figuras históricas.** São Paulo: Vozes, 2011.

VONZ FRANZ, Marie Louise. **Alquimia: Uma introdução ao simbolismo e seu significado na psicologia de Carl G. Jung.** São Paulo: Pensamento, 2022a.

VON FRANZ, Marie Louise. **Alquimia e a imaginação ativa: Estudos integrativos sobre imagens do inconsciente, sua personificação e cura.** São Paulo, Cultrix, 2022b.

VON FRANZ, Marie Louise. **Os sonhos e a morte:** Uma visão da psicologia analítica sobre os múltiplos simbolismos do estágio final da vida. São Paulo: Cultrix, 2021.

VON FRANZ, Marie Louise. A percepção da sombra nos sonhos. In: ZWEIG, C., & ABRAMS, J. (orgs.). **Ao encontro da sombra** (15ª ed.). (pp. 57-60). São Paulo: Cultrix, 2016.

WAHBA, Liliana Liviano. A Criação de Sensibilidades: Epistemologia e Método na Psicologia Analítica. **Psic.: Teor. e Pesq.** vol. 35, 2019.

WERTENSCHLAG-BIRKHÄUSER, Eva. **Windows on Eternity: Paintings of Peter Birkhäuser.** Editora Daimon, 2008.

WERTENSCHLAG-BIRKHÄUSER, Eva; BIRKHÄUSER, Kaspar. **Der Rote Faden: Malerei und Grafiken von Peter Birkhäuser.** Editora Daimon, 2013.

WILHELM, Richard. **I Ching: o Livro das Mutações.** São Paulo: Pensamento, 1984.

www.dicionariodesimbolos.com.br. Acesso em mar.2023.





Criação e coordenação:

Clarissa De Franco

Equipe de produção:

Beatriz Ascensão Teixeira

Clarissa De Franco

Eduarda Ribeiro Silva

Erotilde Ribeiro De Franco

Kamila Ascensão Teixeira

Maria Elayne da Silva Cipriano

Thiago Domingues