



FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE – FACS
CURSO: PSICOLOGIA

**CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS DRAMÁTICOS NO
RESGATE DA ESPONTANEIDADE**

JULIA DE A. M. MANZONI

BRASÍLIA
DEZEMBRO/2008

JULIA DE A. M. MANZONI

**CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS DRAMÁTICOS NO
RESGATE DA ESPONTANEIDADE**

Monografia apresentada como requisito
para conclusão do curso de Psicologia do
UniCEUB – Centro Universitário de
Brasília. Professor orientador: Maria do
Carmo de Lima Meira

Brasília, Dezembro/2008



FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE – FACS
CURSO: PSICOLOGIA

Esta monografia foi aprovada pela comissão examinadora composta por:

Prof. Maria do Carmo de Lima Meira, Mestra em Psicologia

Prof. Carlene Maria Dias Tenório, Mestra em Psicologia

Prof. Cynthia Rejane Corrêa Ciarallo, Mestra em Psicologia

A Menção Final obtida foi:

Brasília, Dezembro/2008

Dedico o presente trabalho e os anos de estudo e esforço a Deus, em primeiro lugar, fonte da minha inspiração e perseverança. Aos meus pais, que me oportunizaram tamanha realização, aos meus irmãos que participaram, em todo tempo, da minha vida. Ao meu esposo, que é meu amigo e companheiro de todas as horas, compartilhando comigo os momentos de alegria e de tensão. Aos amigos que, certamente, contribuíram para minha conquista com debates, conversas, idéias e muito humor. E, também, aos professores, especialmente, à mestra Maria do Carmo Meira que me acompanhou em toda a produção deste trabalho final com dedicação e disponibilidade para ensinar e ajudar.

Sumário

Resumo	v
Introdução	06
Capítulo I – Psicodrama	09
1.1 Histórico do Psicodrama.....	09
1.2 Modelo Psicodramático	13
1.3 Psicodrama e o Contexto Antropológico.....	20
1.4 A Prática Psicodramática.....	23
Capítulo II – Espontaneidade	26
2.1 Conceito de Espontaneidade	26
2.2 Treinamento da Espontaneidade	29
2.3 Relação entre a espontaneidade e outros conceitos morenianos	32
Capítulo III – Jogos Dramáticos e o Desenvolvimento da Espontaneidade	37
3.1 Conceituação de jogos dramáticos.....	37
3.2 Utilização dos jogos dramáticos	42
3.3 Classificação dos jogos dramáticos	46
Considerações Finais	49
Referências Bibliográficas	53

Resumo

O presente estudo busca favorecer um conhecimento um pouco mais detalhado e, ao mesmo tempo, simplificado a cerca de dois temas concernentes ao psicodrama: jogos dramáticos e espontaneidade. Partindo de uma curiosidade que, aparentemente, é inerente aos estudantes do Psicodrama, este trabalho se propõe a fazer uma pesquisa bibliográfica acerca da relação existente entre a aplicação da técnica psicodramática de jogos dramáticos e a espontaneidade. Ambos os conceitos são bastante discutidos na abordagem psicodramática, principalmente o da espontaneidade. Por ser um recurso inato, o autor do Psicodrama afirma que há grande probabilidade do ser humano perdê-la devido às regras e normas que este deve cumprir ao se inserir na sociedade. Paradoxalmente, apesar destas regras e normas também serem fruto do potencial espontâneo e criativo do homem, elas se tornam tão rígidas que inibem novas respostas, fazendo com que o sujeito perca sua capacidade espontânea e tenha comportamentos e atitudes repetidas nas mais diferentes situações. A aplicação dos jogos dramáticos possibilita a percepção clara do estado espontâneo de cada integrante e, principalmente, do protagonista. O objetivo desta técnica é, por meio de um campo relaxado e atividades lúdicas, criar um lugar onde o indivíduo se sinta à vontade para agir livremente e criar novas respostas e saídas para suas questões. Por isso, procurou-se desenvolver nesta revisão bibliográfica uma maneira simples e sucinta de explicar a conexão e influência mútua existente entre esses dois assuntos. Para tanto, é necessário que haja uma compreensão a respeito do modelo psicodramático, as idéias nele presentes e as principais propostas expostas por seu autor, J. L. Moreno. Assim, o estudo foi dividido em três eixos principais. O primeiro refere-se à história do psicodrama e como ocorreu sua consolidação, contando inclusive dados importantes da vida de seu autor; a segunda, ao aprofundamento e esclarecimento sobre o termo espontaneidade, as diferentes definições de alguns psicodramatistas, e a proposta moreniana inicial para ele; o terceiro, e último, aos jogos dramáticos, começando pela explicação do jogo em si, caminhando para os jogos dramáticos, descrevendo sua história, aplicação, classificação e, então, a relação com o fator *E* (espontaneidade).

Palavras Chaves: psicodrama, espontaneidade, jogos dramáticos.

O presente estudo foi realizado em decorrência de observações feitas nas supervisões de estágio, aulas assistidas, leituras teóricas e atendimentos realizados, no período de estágio, onde foi perceptível que, ao introduzir a ferramenta dos jogos dramáticos, reflexões, tomadas de consciência e mudanças comportamentais ocorriam mais rapidamente.

Dentre as diversas técnicas propostas pelo modelo psicodramático, há uma muito comum nos atendimentos grupais, individuais ou bipessoais: os jogos dramáticos. Esta requer do diretor um alto nível de desenvolvimento técnico para que este faça intervenções apropriadas nos momentos adequados, auxiliando o paciente a enxergar e trabalhar seus conteúdos conflituosos de forma mais relaxada e propícia a manifestações espontâneas.

Diante disto, o estudo realizado pretende, por intermédio de uma revisão bibliográfica, verificar a relação existente entre a utilização de jogos dramáticos e as possibilidades de resgate do recurso inato da espontaneidade.

Para tal, o trabalho foi categorizado em três capítulos, os quais também foram subdivididos em sub tópicos, a fim de haver um ordenamento tal, das informações, que possibilite o leitor acompanhar a história psicodramática, desde seu surgimento até a aplicação da técnica proposta para, finalmente, compreender a existência da relação entre os assuntos abordados.

O primeiro capítulo é dedicado exclusivamente ao entendimento do psicodrama, contendo desde a biografia de seu autor, a história do seu surgimento e desenvolvimento, até sua consolidação como abordagem terapêutica.

O psicodrama é uma técnica psicoterápica cujas origens se acham no Teatro, na Psicologia e na Sociologia. Do ponto de vista técnico, constitui, em princípio, um processo de ação e de interação. Seu núcleo é a dramatização.

Diferentemente das psicoterapias puramente verbais, o Psicodrama faz intervir, manifestamente, o corpo em suas variadas expressões e interações com outros corpos. Esta intervenção corporal envolve o compromisso total com o que se realiza, compromisso que é fundamental para a terapia e, conseqüentemente, para o indivíduo e para o desenvolvimento de melhores e mais completos meios de comunicação com seus semelhantes. (Bermúdez, 1980, p. 21)

Assim, o primeiro sub tópico restringe-se à explanação do histórico de Moreno, contendo o surgimento e desenvolvimento do psicodrama. O segundo trata da organização dada aos estudos psicodramáticos e como ficou estabelecido, então, este modelo terapêutico e como é entendido, nele, o desenvolvimento humano, desde seu nascimento até sua maturidade. Já o terceiro, apresenta um contexto antropológico, respaldando a idéia psicodramatista acerca do homem em relação, abordando a interação homem-sociedade e a evolução individual e cultural. Finalmente, o quarto versa sobre a prática psicodramática, suas principais técnicas e sua aplicabilidade.

O segundo capítulo limita-se ao conceito de espontaneidade. Este é um tema presente em toda a teoria moreniana e, como faz parte da questão em pauta, entendeu-se ser necessário evidenciar e esclarecer o que Moreno entendia e a que se referia ao usar o termo espontâneo para adjetivar o ser humano. Portanto, os três sub itens pertencentes a este capítulo, referem-se a conceituação do fator *E*, ao detalhamento do processo de seu treinamento e, por fim, aos conceitos a ele vinculados, respectivamente.

A abordagem psicodramática é toda permeada pelo conceito de espontaneidade, sendo seus objetivos a análise da perda, a rigidez ou a necessidade de treinamento da mesma a fim de que a pessoa mantenha ou retorne ao seu estado saudável, conforme as condições individuais apresentadas.

Segundo a visão moreniana, de homem, a espontaneidade é algo tão importante de ser desenvolvida que Bermúdez (1980) a explica como um fator fundamental para a adaptação do indivíduo ao seu ambiente, sem que sua adequação signifique destruição ou perda de suas liberdades, ao contrário, seja uma maior possibilidade de exercê-las e desenvolvê-las nesse mesmo meio.

Enfim, o terceiro capítulo é destinado à técnica dos jogos dramáticos, os quais permitem ao homem reencontrar sua liberdade, através não só de respostas, mas também na procura de formas novas para os desafios da vida, liberando sua espontaneidade criativa, promovendo o encontro do homem consigo mesmo, com os outros e com o universo. Este capítulo foi organizado da seguinte forma: primeiramente conceituou-se o jogo até chegar aos jogos dramáticos. Por conseguinte, verificou-se a utilização e aplicação dos jogos dramáticos, ou seja, em que situações usar cada jogo e, por último, estudou-se a classificação e a finalidade dos mesmos.

I

PSICODRAMA

1.1 Histórico do psicodrama

É muito importante o conhecimento da biografia de Jacob Levy Moreno, pois é nela que encontramos os primórdios do desenvolvimento do Psicodrama, como terapia e técnica psicoterápica. De origem judaica, aos cinco anos mudou-se com a família para Viena, onde teve a experiência de brincar de ser Deus. Até 1920 a vida de Moreno teve uma característica religiosa marcante, durante este período formou, juntamente com alguns amigos, a “Religião do Encontro”, afirma Gonçalves (1988).

Após isto, em 1914, como estudante de medicina e acompanhado de um médico, fez um trabalho com as prostitutas vienenses utilizando-se de técnicas grupais e, por volta de 1916, trabalhou com refugiados, observando as interações psicológicas entre os elementos do grupo.

Moreno se formou em 1917, em medicina, e três anos depois escreveu seu primeiro livro, denominado “As Palavras do Pai”. A data do aparecimento do psicodrama é de difícil determinação, por isso, ele estabeleceu a data oficial da inauguração como dia 1º de abril de 1921, visto que nesta data ele se apresentou sozinho, no Komodien Haus, em Viena, numa sessão considerada histórica.

O psicodrama nasceu como um ato político, onde Moreno acreditava que as pessoas presentes seriam o seu elenco, os atores, mas também seus dramaturgos, pois o enredo da peça estava presente no inconsciente social dos que, no cotidiano, viviam as expectativas e desempenhavam papéis verdadeiros. Nesta primeira sessão, o público, de Moreno, era composto em sua maioria de curiosos habitantes de Viena pós-guerra. O tema era a busca de uma nova ordem de coisas, testar cada um dos que aspirasse à liderança, e que atuaria como

rei. Todavia, segundo o próprio Moreno, “ninguém foi considerado digno de ser rei e o mundo permaneceu sem líder”.

Desde 1911, Moreno estava envolvido com o teatro e encenava a peça de sua autoria *Aventuras de Zaratustra* no Teatro das Crianças de Viena. Ali propunha uma experiência que denominou de ‘teatro do auditório’. Durante a encenação, na condição de espectador, ele fazia uma intervenção no andamento das cenas, testando a espontaneidade dos atores e estimulando o auditório a acompanhá-lo. Queria a participação comunitária na situação. (Almeida, 1991, p. 43)

Conforme Gonçalves (1998, p. 14),

A proposta de Moreno despertou muito interesse, mas discutia-se a possibilidade de fazer teatro realmente espontâneo. Quando se conseguia representação autêntica, correta do ponto de vista artístico, acusavam-no, e aos artistas, de terem ensaiado cuidadosamente. Quando havia fracasso, com dramatizações não convincentes, carentes de vitalidade, argumentavam que a proposta era inviável. Moreno percebia o quanto era difícil mudar a atitude fundamental da platéia e dos críticos, o que, se conseguindo, equivaleria à verdadeira revolução cultural.

É durante o seu trabalho de teatro espontâneo com paciente, em 1923, que surge o caso Bárbara-Jorge, que caracterizou o início do Teatro Terapêutico. Em 1931 introduz o termo Psicoterapia de Grupo e este fica sendo o ano verdadeiro do início da psicoterapia de grupo científica.

A última etapa de sua vida foi marcada pelo diálogo com terapeutas de outras linhas, visando esclarecer os fundamentos de sua proposta como pesquisador e psicoterapeuta. Morreu em 1974, aos oitenta e cinco anos de idade, afirma Gonçalves (1998, p. 17).

Osório (2003, p.40) afirma ser, o psicodrama, o veículo por excelência para o desenvolvimento da espontaneidade do adulto ou a recuperação da espontaneidade infantil

vigente na atividade lúdica. Ou seja, ele propõe o treinamento da espontaneidade do adulto assim como o resgate da sua espontaneidade infantil por intermédio da ação lúdica.

Para Moreno, o indivíduo é concebido e estudado através de suas relações interpessoais. Logo ao nascer, a criança é inserida num conjunto de relações, constituído em primeiro lugar por sua mãe, seu pai, irmãos, avós, tios etc.; a este conjunto Moreno chamou de Matriz de Identidade. No início do seu desenvolvimento na Matriz, quando não há distinção entre ela e a mãe, a criança vivencia a sociedade através da mãe iniciando seu processo de socialização e integração na cultura.

O homem moreniano é um indivíduo social, porque nasce em sociedade e necessita dos outros para sobreviver, sendo apto para a convivência com os demais. Toda a teoria moreniana parte dessa idéia do homem em relação, portanto, a inter-relação entre as pessoas constitui seu eixo fundamental. Para investigá-la Moreno criou a Socionomia, que se divide em três etapas, como escrito por Gonçalves (1998): (a) Sociodinâmica, que estuda o funcionamento das relações interpessoais; (b) Sociometria, a qual objetiva medir as relações entre as pessoas e seu método é o teste sociométrico; e (c) Sociatria, que constitui a terapêutica das relações. Seus métodos são a psicoterapia de grupo, o psicodrama e o sociodrama.

Pierre Weil (1967, p. 53) acredita que “enquanto o psicodrama visa essencialmente à modificação de comportamento ou o alívio de tensões do indivíduo, o sociodrama tem como objetivo principal o alívio de tensões coletivas, a evolução de estruturas sociais, o estudo e o tratamento de problemas de grupo”. Logo, ambas as ferramentas têm sua importância para o bem-estar do indivíduo nas suas relações.

Na visão de Fonseca (1980, p. 6),

Moreno nunca trabalhou ao estilo de psicólogo de escutar horas intermináveis seus pacientes, numa atitude mais passiva do que ativa. Sempre foi muito atuante. Nunca

admitiu a possibilidade de sucesso diante de uma conduta passiva. Tal modo de pensar evidencia sua personalidade expansiva, ágil e fortemente extrovertida”. Por isso, de acordo com sua própria personalidade descobriu e propôs uma nova modalidade, na qual houvesse mais espaço para a expressão e a liberdade de seu paciente.

Segundo Moreno, conforme citado em Fonseca, nunca o EU poderá encontrar-se através de si mesmo, só poderá encontrar-se através de um outro, do TU. Em psicodrama, procura-se não incitar a relação transferencial com o psicoterapeuta, mas quando ela surge é mostrada para se estabelecer entre paciente e terapeuta uma relação pessoal adequada à realidade, a fim de que exista o encontro e não o pseudo-encontro, continua ele (Fonseca, 1980, p.7).

O autor do psicodrama entendia que se não existisse um bom desenvolvimento da Tele, poderia acontecer um pseudo-encontro, ou seja, que a aproximação por ele proposta não fosse vivenciada de forma profunda e real. Esses conceitos serão explicados mais detalhadamente adiante.

De acordo com Almeida (1991, p. 43), “o psicodrama moreniano prefigura-se nos elementos clássicos do teatro grego, principalmente na ressonância do coro”. As propostas desse modo de fazer teatro podem ser resumidas em cinco itens: (1) Palco aberto, com plena visibilidade de qualquer ponto do auditório. Daí o palco circular e o teatro de arena; (2) Eliminação do dramaturgo e do texto escrito; (3) Participação do auditório, num esforço comunitário, onde todos são autores e atores. Um teatro sem espectadores; (4) Improvisação: tudo é improvisado, a obra, a ação, o tema, as palavras, o encontro e a resolução dos conflitos e, por fim, (5) Tudo ocorrerá no “aqui e agora” da apresentação em *status nascendi*, a partir de um *locus*. (Almeida, 1991, p. 44) Esse cinco itens do teatro moreniano objetivavam a produção de um espaço propício à manifestação da espontaneidade de cada participante, quer

fosse o protagonista quer não. Por intermédio da improvisação, questões pertencentes aos participantes viriam à tona e seriam passíveis de modificações.

Mesmo “diante das dificuldades do teatro da espontaneidade, ele não se deu por vencido e criou o ‘jornal vivo’, denominado depois ‘jornal dramatizado’”. Após o fracasso comercial do seu teatro, instalou-se mais uma reviravolta na vida de Moreno. Ele decidiu fazer improvisação com pacientes psiquiátricos, realizando-a em “clima terapêutico”, acrescenta Almeida (1991, p. 46).

Apesar das dificuldades e com todo seu esforço, Moreno conseguiu construir e sistematizar todo o seu trabalho de campo realizado ao longo de sua história, estabelecendo, então, um novo modelo de atuação para sua época: o modelo psicodramático.

1.2 Modelo Psicodramático

Este modelo parte de uma visão positiva do homem. Moreno acreditava que o homem nascia com recursos inatos como a espontaneidade, a criatividade e a sensibilidade. Entretanto, essas condições, que favorecem a vida e a criação, podem ser perturbadas por ambientes ou sistemas sociais constrangedores. Nesse caso, resta a possibilidade de recuperação dos fatores vitais, através da renovação das relações afetivas e da ação transformadora sobre o meio.

Segundo Gonçalves (1998, p.46), “o homem nasce espontâneo e deixa de sê-lo devido a fatores adversos do meio ambiente. Os obstáculos ao desenvolvimento da espontaneidade encontram-se tanto no ambiente afetivo-emocional quanto no sistema social em que a família se insere”.

A espontaneidade foi um dos fatores mais desenvolvidos e estudados por Moreno, porém, desta falaremos no próximo capítulo. Outro fator estudado por Moreno foi o Fator Tele, definido por ele como “a capacidade de se perceber de forma objetiva o que ocorre nas

situações e o que se passa entre as pessoas” é o que afirma Gonçalves (1998, p.49). “Toda ação pressupõe relação e toda relação pressupõe formas de comunicação”. Assim, “o fator Tele influi decisivamente sobre a comunicação e, por conseguinte, sobre a relação, pois só nos comunicamos a partir daquilo que somos capazes de perceber”, completa ela. Desta maneira, Moreno respaldava sua proposta de desenvolvimento da Tele, a fim de, por meio dela, trabalhar as relações de cada sujeito com os outros.

Um dos aspectos essenciais do psicodrama é o encontro das pessoas, uma vez despojadas do artificialismo e do intelectualismo dos papéis sociais; é uma vivência ‘quente’, em que seres sentem e vivem juntos as emoções humanas; é a vivência do ‘Tele’, isto é, da força energética que faz que as pessoas sejam atraídas umas pelas outras. O Tele é vivido e sentido de modo repentino nos grupos de psicodrama, é uma experiência fundamental para quem quer desenvolver a sua sensibilidade nas relações interpessoais. (Weil, 1967, p.21).

Há ainda outro conceito, muito trabalhado por Moreno (1975), que estabelece algumas confusões com o fator Tele: a empatia. Para estabelecer-se a diferenciação é importante esclarecer que Tele é a percepção interna mútua entre dois indivíduos e empatia, a captação, pela sensibilidade, dos sentimentos e emoções de alguém, demonstradas ou não. É, então, a tendência que o sujeito sente em si mesmo de se “adentrar” no sentimento com o qual toma contato. Segundo a concepção de Moreno, o fenômeno Tele é a empatia ocorrendo em duas direções.

No entendimento de Moreno, a transferência equivalia ao embotamento e à ausência do fator Tele. Pensava que o caminho do psicodrama era antes o de reavivar a espontaneidade e Tele que, quando recuperados seriam fatores de saúde mental e criatividade, superando o apego desfavorável a situações do passado. A presença da transferência é a causa de equívocos e até de sofrimento nas relações interpessoais, é o que defende Gonçalves (1998,

p.50). Portanto, ao ver que tal fenômeno está acontecendo, o modelo psicodramático defende que o terapeuta deve trabalhá-lo para que não interfira na relação terapeuta-paciente.

À medida que essas distorções diminuem e que a comunicação flui, criam-se condições para a recuperação da criatividade e da espontaneidade. Esta proposta de recuperação da espontaneidade e da criatividade, através do rompimento com padrões de comportamento estereotipados, com valores e formas de participação na vida social que acarretam a automatização do ser humano, foi chamada de Revolução Criadora.

Outra idéia moreniana muito difundida é a do Encontro. Conforme Gonçalves (1998, p.52), “o convite moreniano ao encontro é uma espécie de convocação, é um apelo para a sensibilidade do próximo”. É um apelo da espontaneidade a uma vivência télica. Este acontecimento especial que alguns podem experimentar, eventual e repentinamente, escapa a definições lógicas. Ele propõe a disposição e a convocação para a proximidade; a proposta de uma vivência plena de troca; o empenho na compreensão mútua, a confiança na receptividade do outro; a acolhida também do silêncio que envolve o acontecimento; o afastamento efetivo do ruído, das interferências que distorcem; o lugar não pode ser delimitado; e a palavra é um dizer pleno e não brota de definições.

A proposta metodológica de Moreno, para a abordagem do relacionamento bipessoal e grupal é a investigação das características do inter-relacionamento entre os indivíduos envolvidos na situação, tal como está acontecendo, naquele instante. Para ele, tanto no Encontro como no momento da criação - situações em que o ser humano se realiza, afirmando o que é essencial no seu modo de ser - há uma espécie de curto-circuito, vivido como se a duração fosse alterada subitamente, permitindo o destaque de um instante que transforma as pessoas envolvidas. A isto Moreno denominou o Momento.

Acerca da formação da identidade, Moreno acreditava que esta se iniciava na Matriz de Identidade, que é o lugar preexistente, modificado pelo nascimento do sujeito, o qual é o

ponto de partida para o seu processo de definição como indivíduo. Moreno a definiu também como placenta social, pois estabelece a comunicação entre a criança e o sistema social da mãe, incluindo aos poucos os que dela são mais próximos. Assim, Matriz de Identidade é o lugar onde a criança se insere desde o nascimento, relacionando-se com objetos e pessoas dentro de um determinado clima. A sua dissolução é gradual, à medida que a criança vai ganhando autonomia, acrescenta Gonçalves (1998).

Moreno divide o desenvolvimento infantil em dois momentos: O Primeiro Universo e o Segundo Universo. O Primeiro Universo é subdividido em dois tempos: o período da Identidade Total, no qual não há diferenciação entre pessoas e objetos, nem entre fantasia e realidade; só há o tempo presente para a criança; todas as relações são de proximidade; a criança apresenta fome de atos, desempenhando somente os papéis psicossomáticos; e que corresponde à Matriz de Identidade Total Indiferenciada.

O outro período é denominado Identidade Total Diferenciada ou Realidade Total. Neste há um decréscimo da fome de atos; o começo da diferenciação de objetos e pessoas; o surgimento de certos registros, possibilitando sonhos; as relações começam a ter certa distância; e é correspondente à Matriz de Identidade Total Diferenciada.

Já “o início do Segundo Universo é marcado pela ocorrência daquilo que Moreno chamou de “a brecha” entre fantasia e realidade. A partir desse momento o indivíduo começa a desenvolver dois novos conjuntos de papéis: sociais e psicodramáticos”, afirma Gonçalves (1998, p.61). Inicialmente ele descreveu cinco etapas dessa formação na Matriz, sendo elas: (a) Fase da indiferenciação: onde a criança, a mãe e o mundo são uma só coisa; (b) Fase onde a criança concentra atenção no outro, esquecendo-se de si mesma; (c) A criança está atenta a si mesma, ignorando o outro; (4) A criança e o outro estão presentes de maneira concomitante, e ela já se arrisca a tomar o papel do outro e, finalmente, (5) Pode haver concomitância na troca de papéis entre a criança e a outra pessoa.

Posteriormente, ele as resume em apenas três, unindo as fases 2 e 3, e 4 e 5, ficando assim: *Fase do duplo*: fase da indiferenciação, onde a criança precisa de alguém que faça por ela aquilo que não consegue fazer por si própria, necessitando de um ego-auxiliar; *Fase do Espelho*: existem dois movimentos que se mesclam: o de concentrar a atenção em si mesma esquecendo-se do outro e o de concentrar a atenção no outro ignorando a si mesma e; *Fase da inversão*: onde existe a tomada de papel do outro para em seguida haver a inversão concomitante de papéis.

As relações interpessoais desenvolvidas a partir do nascimento do indivíduo constituem o seu átomo social. A união dos átomos sociais forma as redes sociométricas que, apesar de serem estabelecidas por variáveis subjetivas, podem ser observadas. Visto que o homem se relaciona por meio do desempenho de diversos papéis, faz-se necessária a compreensão do que estes representam.

A Teoria dos Papéis é a parte da abordagem psicodramática que explica os papéis, os quais foram definidos como “a menor unidade observável de conduta, ou como a forma de funcionamento que o indivíduo assume no momento específico em que reage a uma situação específica, na qual outras pessoas ou objetos estão envolvidos, ou ainda como o caráter ou a função assumido dentro de uma realidade social” (Gonçalves, 1998, p.67). São condutas resultantes de elementos constitutivos da singularidade do agente e de sua inserção na vida social. Além disso, é essencial que se saiba que todo papel é uma resposta a outro. Portanto, não existe papel sem contra-papel.

Conforme o criador do psicodrama, os papéis começam a surgir na Matriz de Identidade. Os papéis psicossomáticos são os primeiros dentre os papéis precursores do ego. Com a instauração da brecha entre fantasia e realidade, outros papéis emergem. Atingidas as condições para a separação entre fantasia e realidade, conquistam-se os papéis psicodramáticos. Nesses papéis operam a fantasia ou a função psicodramática. Já nos papéis

sociais, opera de forma predominante a função da realidade, e estes correspondem à dimensão da interação social. Moreno observa que papéis desempenhados na idade adulta, os sociais, como o papel de doente, contêm estruturalmente as marcas dos papéis psicossomáticos e dos psicológicos desempenhados na infância.

Na visão psicodramatista, o ego constitui-se a partir da dinâmica entre aglomerados de papéis, que são comunicantes entre si, como os papéis sociais, psicológicos e fisiológicos, é o que acredita Gonçalves (1998).

De acordo com o grau de liberdade ou de espontaneidade o processo de desenvolvimento de um novo papel passa por três fases distintas: Role-taking - tomada de papel ou adoção de papel, que consiste simplesmente em imitá-lo; Role-playing - jogo de papéis, explorando suas possibilidades de representações; e Role-creating, que é o desempenho do papel de forma espontânea e criativa (Gonçalves, 1998, p.73).

No Psicodrama, os papéis desempenhados, durante a dramatização, constituem papéis psicodramáticos. A ação dramática permite insights profundos, por parte do protagonista e do grupo, a respeito do significado dos papéis assumidos. Vale ressaltar que todos os papéis são complementares. São unidades de ação realizadas em ambiente humano ou na expectativa de inter-relação. Obviamente não há papel de senhor se não houver papel de servo e vice-versa. Papéis opostos ou solidários, de indivíduos diferentes, completam um o sentido do outro, diz Gonçalves (1998). Sendo os papéis comportamentos e condutas, somos levados a buscar entender de que forma a teoria moreniana compreende as ações humanas.

A Teoria da Ação, criada por Moreno, propõe que “a experiência da ação livre, ou seja, espontânea e correspondente aos verdadeiros anseios do sujeito, permite-lhe recuperar suas melhores condições para a vida criativa” (Gonçalves, 1998, p.75). A realização da verdadeira ação espontânea equivale à criação e ao desempenho de papéis que correspondem a modelos próprios de existência.

Toda ação é interação por meio de papéis. Portanto, para agir em conjunto ou de forma combinada, as pessoas precisam de um tempo de preparação. Todo e qualquer ato está relacionado a três fatores: *a zona*, que é o conjunto dos elementos atuantes e presentes numa ação determinada; *o foco*, que é a região de coincidência dos diversos componentes da zona, sendo o núcleo principal da zona; e *o aquecimento*, o qual é a preparação para agir de acordo consigo mesmo ou com outrem; é um processo que se constitui como uma indicação concreta e mensurável de que a espontaneidade começa a atuar, explica Gonçalves (1998).

O aquecimento presente na teoria da Ação demonstra a importância de se estar preparado para agir coerentemente não só consigo mesmo, mas com outros. Por isso o psicodrama visa o estudo do homem e suas relações, e este desde seu nascimento é inserido em grupos com seus costumes e sua cultura. A matéria-prima da psicologia é o homem em todas as suas expressões, as visíveis e as invisíveis, as singulares e as genéricas.

O mundo social e cultural, conforme vai sendo experienciado por cada um possibilita a construção de um mundo interior. Ao combinar diversos fatores, o homem é levado a vivências muito particulares, que o constroem a cada dia. O homem vive uma relação dialética com a sociedade e cultura em que está envolvido, pois, ao mesmo tempo em que é influenciado e formado por ela, também a influencia e forma.

A subjetividade, portanto, é a síntese singular e individual que cada um vai constituindo conforme vai se envolvendo e vivenciando as experiências da vida social e cultural. É o mundo das idéias, significados e emoções construído internamente pelo sujeito a partir de suas relações sociais, de suas vivências e, também, de sua constituição biológica. Ou seja, a subjetividade é a maneira de sentir, pensar, fantasiar, sonhar, amar e fazer de cada um.

Assim, o sub item seguinte procura abordar algumas questões relacionadas a vários aspectos que envolvem este ser social, o ser humano, procurando relacionar o desenvolvimento individual e a evolução cultural.

1.3 Psicodrama e o Contexto Antropológico

Mello (1987, p.80) afirma que as culturas estão sempre em movimento, pois são um modo coletivo de provar a sobrevivência de todos e de cada um dos membros da população. Toda cultura pode ser considerada entre dois extremos: o estado de estabilidade e outro de mudança, entretanto, estabelecer as fronteiras entre esses dois extremos é bastante difícil.

Talvez se possa afirmar que o que se denomina de cultura em mudança ou mudança cultural não passa de um aceleração no ritmo de mudança contínua pela qual todas as culturas passam. Não existe um consenso perfeito em torno da importância da cultura na formação da personalidade. A existência de muitas definições de “personalidade” dificulta ainda mais o confronto da cultura com a mesma, acrescenta ele.

Ao que parece, a dificuldade do estudo da personalidade encontra-se no fato de todo indivíduo desempenhar um duplo papel, ora como indivíduo, ora como unidade social. Como unidade social, ele age de acordo com o que esperam dele, conforme as normas do grupo ao qual pertence e do qual participa. Seu comportamento é tido como pessoal quando for sua maneira própria de agir, diferentemente do padrão (Mello, 1987, p. 123).

Segundo o mesmo autor, o indivíduo face à cultura é por demais frágil e inteiramente dependente da mesma. Todos passam pelo processo de endoculturação que se refere ao ajustamento de respostas individuais aos padrões da cultura de uma sociedade.

Para ele, é também a cultura que determina a maneira de ser homem ou mulher, patrão ou empregado, etc, ou seja, ela dita a forma de se desempenhar cada um dos papéis. Aqui se percebe a relação dialética entre indivíduo e sociedade. Moreno refere-se a isto quando explicita a Matriz de Identidade, a placenta social, e tudo o que a envolve.

Acerca disso, Fonseca (2000) explana uma área por ele estudada: a psicoterapia da relação. A denominação Psicoterapia da Relação se refere a uma psicoterapia que privilegia o

trabalho da relação paciente-terapeuta e o trabalho das relações do mundo interno do paciente, ou seja, as relações eu-tu e eu-eu. A psicoterapia da relação propõe uma ação pragmática da observação e da compreensão do fenômeno relacional.

Conforme Fonseca (2000), o indivíduo é produto de uma série de interações relacionais sociométricas em seu átomo social primário. Apreende a teoria psicodramática como uma unidade em que cada conceito se relaciona com outro e todos com um. É dentro desta visão global que o homem forma a personalidade na matriz de identidade, relaciona-se por meio de papéis, faz vínculos télico-transferenciais, tem ou não encontros e libera espontaneidade em momentos de criatividade.

Bonin (citado em Strey, 1998, p. 59) diz que para se compreender o ser humano, além de estudar seu corpo e sua origem animal, é necessário pesquisar, principalmente, como ele se constitui em um contexto sociocultural. O ser humano, ao nascer, traz consigo comportamentos inatos, ligados a sua estrutura biológica. Todavia, durante o seu desenvolvimento, é moldado pela atividade cultural de outros com quem ele se relaciona. Cada indivíduo, ao nascer, encontra um sistema social criado através de gerações já existentes e que é assimilado por meio de inter-relações sociais, o que na visão moreniana denomina-se Locus Nascendi.

Em conformidade com o pensamento de Bonin, o indivíduo é um ser histórico-cultural que é constituído pelas inter-relações sociais. Os papéis sociais e as instituições humanas se originam de inter-relações pessoais que são cristalizadas através de regras e que inicialmente são hábitos adquiridos. Além das relações sociais, envolvem também determinados materiais, além de artefatos e códigos. Toda essa sistematização transgeracional, descrita por Bonin, pode ser relacionada com o conceito moreniano de Conservas Culturais, as quais são estabelecidas e preservadas de geração em geração.

Bonin sugere que quando se fizer a leitura do termo cultura, entenda-se um conjunto de hábitos, instrumentos, objetos de arte, tipos de relações interpessoais, regras sociais e instituições em um dado grupo. Para ele, a psicologia cultural propõe a cultura na pessoa, considerada como agente intencional em atividades práticas no seu grupo. O sujeito cria e seleciona percursos de ação, podendo aceitar ou não a interferência de outrem. As relações interpessoais são uma conversação de gestos e, o que é importante nesta atividade, é saber se colocar no lugar do outro, que é fundamental, segundo Moreno, para as relações e deve ser trabalhado a fim de ser desenvolvido, correspondendo ao Fator Tele, acima descrito, e seu desenvolvimento.

Todo ato criador se transforma em algo fixo e rígido, e que a nossa cultura é feita de criações sucessivas que se transformaram em tradições, que Moreno chamou de ‘Conservas Culturais’, que se transmitem de geração em geração; para que uma sociedade possa evoluir é preciso que seus homens evoluam; e para evoluir homens é preciso libertar-lhes a espontaneidade, o que os fará capazes de criar (Weil, 1967, p.23).

Por fim, faz-se necessário esclarecer que as pessoas se constituem em um sistema cultural dado previamente (matriz de identidade), formando uma rede de inter-relações (átomos sociais), sendo, todavia, sujeitos ativos e não constituídos passivamente pelo meio. As pessoas tomam posições fazendo novas interpretações, recebendo e construindo criativa e coletivamente um processo cultural em determinada época histórica.

Então, de que forma o psicodrama atua sobre este indivíduo e lhe permite libertar sua espontaneidade a fim de alcançar a sua evolução? O tópico seguinte se dedica a explicar como se estrutura e efetua a prática psicodramática, suas técnicas, metodologias e aplicações, juntamente com sua finalidade.

1.4 A Prática Psicodramática

A prática psicodramática baseia-se na dramatização, que “é um método excelente para o autoconhecimento, o resgate da espontaneidade e a recuperação de condições para o inter-relacionamento. Por este caminho, o indivíduo pode entrar em contato com conflitos, que até então permaneciam em estado inconsciente”. É uma oportunidade para que o protagonista encontre os papéis que vem desempenhando sem convicção nem espontaneidade, permitindo a este encontrar um modo liberto, inovador ou renovador de lidar com esses papéis, afirma Gonçalves (1988).

A dramatização permite, através da experiência no “como se”, o reconhecimento e a posterior libertação de papéis idealizados que vêm impedindo a ação espontânea no cotidiano do protagonista. Também pode ocorrer do protagonista descobrir, na dramatização, papéis que correspondam a seu verdadeiro modo de ser e que se tornam realizáveis, acrescenta ela.

Na atuação do psicodrama, têm-se três pilares como base: *o contexto*, que é o encadeamento de vivências privadas e coletivas de sujeitos que se inter-relacionam numa contingência espaço-temporal, e que são subdivididos em três: contextos social, grupal e dramático; *os instrumentos*, que são os meios empregados na execução do método e das técnicas psicodramáticas, sendo cinco os instrumentos do psicodrama: cenário, protagonista, diretor, ego - auxiliar e público; e *as Etapas*, que podem ser três: aquecimento, dramatização e compartilhar, de acordo com Gonçalves (1998).

Para Fonseca (1980), no cenário psicodramático, tudo é atual. O passado é presente. O futuro também o é. O cenário psicodramático é sempre a perspectiva de um mundo novo, de um momento novo não vivido na vida do passado. A vivência do momento atual é um convite a uma comunicação humana transformadora; é a tentativa de “desintelectualizar” o ser humano para um contato mais verdadeiro, mais emocional, mais pessoal – o encontro. O

terapeuta deve lembrar-se sempre que o conceito subjetivo do tempo adulto tem três dimensões: passado, presente e futuro. O tempo infantil tem apenas uma, o presente.

Não há nada como o psicodrama para viver e analisar nas situações os diferentes fatores de distorções de uma mensagem, fatores inerentes ao receptor ou ao emissor, e às percepções recíprocas que tem. Além do passado, pode-se representar psicodramaticamente o futuro também. Por ser essencialmente catártico, o psicodrama pode servir para treinar os que têm pouco ou nenhum controle sobre si mesmos.

Diante de tantas variáveis e aspectos a serem trabalhados, o psicodrama propõe várias técnicas. Dentre as principais, pode-se citar, conforme explicitação de Cukier (1992): o *Duplo*, cujo objetivo é entrar em contato com a emoção não verbalizada do paciente, às vezes até não conscientizada, a fim de auxiliá-lo a expressá-la. Quanto maior a identificação entre paciente e cliente, melhor duplo poderá ocorrer; o *Espelho*, que consiste em o terapeuta se colocar na postura física que o paciente assume em determinado momento, como uma fotografia ou um flash de um filme. Objetiva permitir que o paciente, de fora da cena, perceba todos os aspectos presentes nela e sua reação frente a estes aspectos, enquanto olha para si mesmo; a *Inversão de Papéis* que, segundo Moreno, era o motor que impulsionava o psicodrama. Propicia, além da vivência do papel do outro, o emergir de dados sobre o próprio papel que, sem este distanciamento, não seria possível. Pede-se ao paciente que, inicialmente, tome o lugar do outro, representando o papel de alguém, sobre quem esteja falando. Para alguns psicodramatistas só seria adequado falar de inversão de papéis quando as duas pessoas envolvidas em determinado vínculo estivessem presentes na sessão. Caso não fosse possível a presença de ambas as pessoas, seria, então, “tomada de papel”; o *Solilóquio*, o qual consiste em pedir ao paciente que “pense alto”, como se fosse possível haver um alto-falante em sua cabeça; e a *Maximização*, na qual pede-se ao paciente que maximize um gesto, uma forma verbal, uma postura corporal, ou seja, qualquer sinal destoante do resto de sua comunicação,

quando esta soa estereotipada, formal ou estéril; além da *Concretização* que é a materialização de objetos inanimados, emoções e conflitos, partes corporais, doenças orgânicas, através de imagens, movimentos e falas dramáticas. O terapeuta pede ao paciente que lhe mostre concretamente, o que estas coisas fazem com ele e como o fazem.

Essas são as ferramentas principais estudadas e utilizadas pelos psicodramatistas na execução de seu trabalho terapêutico e na tentativa da desobstrução do fator *E* presente em cada paciente. O psicodrama busca, de diversas maneiras, possibilitar ao indivíduo a recuperação de seu potencial criativo e a sua utilização para o desenvolvimento e treino de sua espontaneidade.

O capítulo seguinte trata da espontaneidade e das várias concepções a ela relacionadas. Partindo dos escritos de vários autores, estabelecendo comparações e fazendo explicações, espera-se que o assunto proposto torna-se mais compreensível e inteligível. Afinal, nota-se que se trata de um conceito muito presente e importante na teoria moreniana.

II

ESPONTANEIDADE

2.1 Conceito de Espontaneidade

Espontaneidade é uma palavra muito usada nos estudos do psicodrama, todavia ela possui um significado diferente do senso comum. Quando se fala em alguém espontâneo, logo vem à mente uma pessoa extrovertida e que faz as coisas, na maior parte das vezes, impulsivamente. A visão moreniana traz um outro conceito do que é um ser espontâneo. Para que haja uma compreensão clara e simples do pensamento moreniano, este capítulo foi dedicado ao fator Espontaneidade, pois a partir de Moreno, muitos outros autores escreveram a respeito dela.

Segundo Gonçalves (1988), espontaneidade diz respeito à capacidade de agir de modo “adequado” diante de situações novas, criando uma resposta inédita, renovadora ou transformadora de situações antigas. A proposta primordial desta adequação é o ajustamento do homem a si mesmo. Assim, “ser espontâneo significar estar presente às situações, configuradas pelas relações afetivas e sociais, procurando transformar seus aspectos insatisfatórios” (p. 47).

“A espontaneidade é uma reação no ‘aqui e agora’, uma libertação de nossos instintos. Ela nos leva a tomar a decisão que achamos mais acertada, em função de todas as variáveis de uma situação” (Weil, 1967, p. 24). Ou seja, a espontaneidade permite ao indivíduo agir adequadamente consigo mesmo e com o meio, tomando a melhor decisão diante de um impasse.

Garrido (1996, p. 119) afirma que “o conceito de espontaneidade é de tamanha projeção teórica e terapêutica na psicologia moreniana, que nos sentimos induzidos a aceitá-la como sendo o núcleo de sua antropologia”. Uma vez mais, ratifica-se a importância da

espontaneidade não só para o entendimento teórico dos escritos morenianos, como também para a aplicação e eficácia deste método psicoterápico.

Bermúdez (1980, p. 50) contribui com a seguinte afirmativa:

A espontaneidade acha-se em uma zona intermediária entre a influência genética e a ambiental e, embora receba influência de ambas, escapa ao seu controle. Dela dependem as novas respostas, as imprevisíveis. Respostas, que são resultantes de novas combinações geradas pelo fator Espontaneidade no organismo e, que se manifestam sob a forma de inventiva e de criatividade.

Desta forma, o desenvolvimento e o treinamento do fator *E* possibilitam ao indivíduo atuar sobre sua vida, não sendo apenas espectador, mas se tornando ator de sua própria história.

Cada indivíduo possui uma matriz espontânea, a partir da qual se desenvolve a personalidade. Nos primeiros tempos, a criança depende fundamentalmente dela. No ambiente cultural atual em que nos desenvolvemos, a tendência habitual é substituir cada vez mais a Espontaneidade por respostas fixas e reguladas, que não permitem reações novas e inesperadas, acrescenta ele.

Bermúdez (1980, p. 51) conclui que “a espontaneidade é, pois, um fator fundamental para a adaptação do indivíduo ao seu ambiente, sem que sua adequação signifique destruição ou perda de suas liberdades, porém, muito ao contrário, uma maior possibilidade de exercê-las e desenvolvê-las nesse mesmo meio.”

Para Moreno (1975), em um universo aberto, no qual seja continuamente possível certo grau de novidade, é necessário que haja uma condição favorável para que o fator *E* surja e se desenvolva. Desta forma, não poderia existir um universo fechado à novidade, isto é, determinado por leis absolutas.

Ele acredita que existam diferentes freqüências de espontaneidade, portanto, um indivíduo pode revelar uma alta freqüência de espontaneidade, e outro uma baixa freqüência. Se a resposta de um indivíduo a várias situações sem precedentes é continuamente adequada e eficaz, comparada com as respostas de outro indivíduo para quem as situações são igualmente inéditas, então poderemos concluir que o fator *E* opera com maior freqüência num caso do que no outro.

Em seus estudos, sobre a espontaneidade, Moreno estabelece uma explicação acerca de um “estado de espontaneidade”, o qual afirma não ser um estado permanente, mas um estado fluente, além de ser produzido por um ato de vontade e surgir espontaneamente. Para esclarecê-lo ainda melhor, ele o exemplifica assim: o agente da improvisação, poeta, ator, músico, pintor, encontra seu ponto de partida não fora, mas dentro de si mesmo, no “estado” de espontaneidade.

Conforme o pensamento do autor da teoria psicodramática, Moreno (1975, p. 140), pode-se considerar quatro expressões características da espontaneidade como formas relativamente independentes de um fator *E* geral. São elas: (a) A espontaneidade que entra na ativação de conservas culturais e estereótipos sociais; (b) A espontaneidade que entra na criação de novos organismos, novas formas de arte e novas estruturas ou padrões ambientais; (c) A espontaneidade que entra na formação de livres expressões da personalidade; e (d) A espontaneidade que entra na formação de respostas adequadas a novas situações.

Ao fazer considerações sobre as formas do fator *E*, Moreno (1975) classifica a primeira forma como sendo a qualidade dramática. “É ela que confere novidade e vivacidade a sentimentos, ações e expressões verbais que nada mais são do que repetições do que um indivíduo experimentou antes milhares de vezes”.

A forma seguinte a considerar é a criatividade. Essa função *E* não se satisfaz em expressar meramente o eu; está ávida para criar o eu. Há três versões diferenciadas da

espontaneidade: a espontaneidade que entra na criação de uma nova criança, ou seja, a capacidade infantil de criar; a espontaneidade que entra na criação de novas obras de arte, de novas invenções tecnológicas e sociais; e a espontaneidade que entra na criação de novos ambientes sociais. A espontaneidade pode entrar no indivíduo criativamente dotado e suscitar respostas, o que quer dizer, que em uma pessoa dotada de criatividade, torna-se mais fácil a evocação de novas respostas e novos comportamentos. (Moreno, 1975, p. 142)

A terceira forma de espontaneidade é a originalidade. É aquele fluxo de expressão que, sob análise, não revela qualquer contribuição suficientemente significativa para que se lhe chame criatividade mas que, ao mesmo tempo, em sua forma de produção, é uma expansão ou variação ímpar da conserva cultura, tomada como modelo, afirma ele.

Por fim, a quarta consideração é a adequação da resposta. Um homem pode ser criativo, original ou dramático, mas nem sempre tem, de um modo espontâneo, uma resposta adequada a novas situações, conclui ele.

A espontaneidade é tão fundamental na vida humana que Moreno sugere que seja feito um treinamento que possibilite ao ser humano desenvolver seu fator *E*. Apesar de parecer um tanto contraditório, Moreno defende este treinamento, ou adestramento, da espontaneidade. Sobre este assunto discorrer-se-á no próximo tópico.

2.2 Treinamento da Espontaneidade

Como pode haver um treinamento da espontaneidade? Como pode alguém empregar técnicas para estimular um desempenho espontâneo? O “aprender a ser espontâneo” pressupõe um organismo apto a manter um estado flexível, de um modo mais ou menos permanente. Esta era a proposta de Moreno.

Como era nosso propósito ensinar ao sujeito como ser espontâneo, ajudá-lo a manter e aumentar sua espontaneidade permanentemente, observamos o seu desempenho de

sessão em sessão; e quando o vimos cair vítima da lei do exercício e da lei do efeito inventamos técnicas que lhe permitissem escapar delas. (Moreno, 1975, 183)

Conforme Moreno (1975), ao considerarmos o ambiente em que o sujeito tem de passar ao ato os seus desejos, torna mais clara a necessidade do treinamento da espontaneidade. Pois, os tipos de situação com que se depara são em número limitado, mas o matiz que cada situação recebe das coisas, são uma parte dela e dos indivíduos que nela participam, faz com que o número de situações seja praticamente infinito.

Diante disto e, embora seja sabido que o treinamento não interfere no nível de inteligência do indivíduo, ele pode dar-lhe uma vida mais cheia ao nível de sua capacidade e orientá-lo para isso. O que o treino da espontaneidade faz, uma vez que não altera a inteligência formal, é capacitar o sujeito para atuar e parecer melhor orientado para a vida, mais inspirado e mais esclarecido, é o que defende Moreno (1975).

Conforme Bermúdez (1980, p.50),

“o exercício da espontaneidade enriquece o meio e a quem exerce, na medida em que permite ao indivíduo uma correta adequação ao ambiente por livre vontade e sem imposições que cerceiem sua personalidade, ao mesmo tempo em que provoca nos demais o mesmo tipo de resposta”.

Ainda sobre a definição de espontaneidade, em sua obra sobre o psicodrama, grupos e a própria espontaneidade, Fox apresenta um conceito que inclui também o aquecimento, como parte importante para a ação em liberdade do ser humano, ou seja, sugere que o aquecimento facilite momentos criativos e espontâneos ao sujeito.

O fator espontaneidade que habilita o sujeito a aquecer-se para tais situações não é um sentimento, uma emoção, um pensamento ou um ato, em si, que se acrescenta a uma cadeia de improvisações, à medida que ocorre o processo de aquecimento. A espontaneidade é uma prontidão do sujeito para responder, de acordo com o que for

necessário. É uma condição, é o sujeito estar preparado para agir com liberdade, o que não se alcança por um ato de vontade, mas desenvolve-se gradativamente, como resultado do treinamento da espontaneidade. (Fox, 2002, p. 85)

Ainda de acordo com os pensamentos de Fox (2002), o emocionalismo e o comportamento desordenado que resultam de atos impulsivos estão longe de ser o objetivo do trabalho com a espontaneidade; muito ao contrário, eles se enquadram mais no âmbito da patologia da espontaneidade. Este entendimento é importante não só para a compreensão do que, de fato, é a espontaneidade, mas também para mostrar a relevância de treinamento do fator *E*.

“Algumas escalas de espontaneidade baseiam-se no grau de prontidão mostrado por vários sujeitos em diferentes situações ou no desvio em relação a uma resposta normal, estatisticamente estabelecida, em circunstâncias de vidas padronizadas”, diz Fox (2002, p 90). Mediante os resultados encontrados nessas escalas, tem-se o grau de treinamento necessário para cada indivíduo.

A proposta moreniana é de trabalhar o ser humano sempre em suas relações. Prioriza o trabalho psico e socioterapêutico em grupo por acreditar que os fenômenos vividos em cada átomo social não de aparecer também no grupo. Ao acontecer, tem-se a possibilidade de tratar não só o protagonista da dramatização, como também todos os integrantes que, de alguma forma, se mobilizam com a vivência. Entra em cena, então, o resgate e o treinamento da espontaneidade, propiciados pelo clima e pela fase que cada um se encontra.

Apesar de permanecer à mercê das possibilidades e riscos trazidos pela vida, a psicoterapia grupal, sugerida por Moreno, permite ao indivíduo, através do resgate e treino da espontaneidade, aprender a não se acostumar com uma forma de ser ou de agir, mas a estar sempre procurando novas saídas, novos caminhos, novas rotas.

Gonçalves (1998, p.46) diz que “o homem nasce espontâneo e deixa se sê-lo devido a fatores adversos do meio ambiente”. Em outro momento a autora afirma que se o homem se detivesse no excessivo respeito àquilo que sua criatividade já produziu, apenas conservando e cultuando o que já está pronto, ele perderia sua espontaneidade.

É notória a relação do fator *E* com outros conceitos psicodramáticos. Para analisá-los com tranqüilidade e profundidade, dedicou-se o tópico seguinte para este fim.

2.3 Relação entre espontaneidade e outros conceitos morenianos

Momento e a teoria da espontaneidade:

Moreno (1975, p. 155) garante que a categoria do momento só tem significado num universo aberto, isto é, num universo em que têm lugar a mudança e a novidade. Num universo fechado não existe momento e, com sua ausência, não há crescimento, espontaneidade ou criatividade. É quando tem lugar alguma novidade e a percepção de uma mudança é estimulada no sujeito, um sujeito que é capaz de “responder” à mudança, que se pode destacar suficientemente um acontecimento para ser focalizado em sua mente como um “momento” separado dos momentos passados e futuros como um momento particular, continua ele.

Gonçalves (1998) define o Momento moreniano como uma espécie de curto-circuito. Segundo ela, ele é vivido como se a duração fosse alterada subitamente, permitindo o destaque de um instante que transforma as pessoas envolvidas. É o caso do momento do encontro e do momento da criação, situações em que o ser humano se realiza, afirmando o que é essencial no seu modo de ser, como citado anteriormente.

Para que o momento seja experimentado como um momento *sui generis*, são requeridas as seguintes circunstâncias: deve ocorrer uma mudança na situação; a

mudança deve ser suficiente para que o indivíduo perceba a experiência de novidade; essa percepção implica atividade por parte do indivíduo, um ato de aquecimento preparatório de um estado espontâneo. Ou seja, é devido à operação de um fator *E* que pode ter lugar uma mudança na situação e que uma novidade é percebida pelo sujeito. (Moreno, 1975, p. 156)

Em conformidade com este Momento, que dá lugar a mudanças e novidades em cada circunstância, a espontaneidade aparece. Independente do grau de prontidão apresentado pela pessoa, ela surge nesses instantes, podendo ser reconhecida e, conseqüentemente, explorada e treinada.

Espontaneidade e criatividade:

Antes de qualquer coisa é imprescindível o esclarecimento do que se entende por criatividade (Fator *C*). Em sua obra “Lições de Psicodrama”, Gonçalves (1998) define a palavra criar como produzir, a partir de algo dado previamente, alguma coisa nova. Para esta autora, a criatividade é indissociável da espontaneidade e, esta é um fator que permite ao potencial criativo atualizar-se. Vale ressaltar que a criatividade também é um dos atributos humanos considerados inatos por Moreno, em sua teoria.

Na visão de Moreno (1975, p. 163), “a espontaneidade é erroneamente considerada algo que está mais vinculado à emoção e à ação do que ao pensamento e ao repouso. A espontaneidade pode estar presente numa pessoa tanto quando pensa como quando sente, ao descansar tanto quanto ao dedicar-se a uma determinada ação”. Ademais, “usa-se com freqüência o termo ‘espontâneo’ para descrever os indivíduos cujo controle sobre suas ações está diminuído. O comportamento desordenado e os emocionalismos resultantes da ação impulsiva estão longe de constituir desideratos do trabalho da espontaneidade. Pertencem, pelo contrário, ao domínio da patologia da espontaneidade”. Como visto anteriormente, não basta que as ações sejam novas, elas têm de ser também adequadas ao indivíduo e ao meio.

A esse respeito, Garrido (1996) afirma que a espontaneidade e sua liberação atuam em todos os planos das relações humanas, quer seja no comer, passear, dormir, ter relações sexuais, ou relacionar-se socialmente. O que quer dizer que a espontaneidade está intimamente relacionada às demandas de cada contexto vivido pela pessoa e sua própria necessidade, por isso o descanso e o lazer também podem ser atitudes espontâneas.

“A importância da espontaneidade nas técnicas terapêuticas determina que em todas elas sejam usadas exercícios físicos ou mentais para desencadear o que, por enquanto, chamaremos de ‘força’. Esses exercícios têm por finalidade mover a pessoa a agir espontaneamente sem preconceitos nem amarras”, é o que defende Garrido (1996, p. 120). De acordo com o corpo teórico escrito por Moreno, a cultura e as regras impostas pelo meio inibem, constantemente, a ação espontânea. Logo, para que a aplicação das técnicas alcance, de fato, o cerne da questão trabalhada e evoque novas respostas, é preciso primeiramente desenvolver alguma atividade que baixe as resistências do indivíduo e o permita vivenciar o Momento.

Ao fazer da espontaneidade o eixo de sua teoria e de sua terapia, Moreno pressupunha que o mundo deve estar aberto à criatividade e que o homem deve ser criador, um gênio, acrescenta ele. Este é o motivo de tamanho esmero de Moreno em descobrir maneiras e técnicas que possibilitassem o homem desenvolver seus recursos inatos.

Espontaneidade e Conservas Culturais:

Antes de estabelecerem-se relações entre ambos os conceitos, é necessário relembrarmos o que são conservas culturais. De forma simples e objetiva, pode-se dizer que são objetos materiais, comportamentos, usos e costumes, que se mantêm idênticos, em uma dada cultura.

As conservas culturais serviram a dois propósitos: elas foram úteis em situações ameaçadoras e asseguraram a continuidade da herança cultural, no entanto, quanto

mais se desenvolveram e quanto mais se deu atenção ao seu acabamento e aperfeiçoamento, mais raramente as pessoas foram sentindo necessidade da inspiração momentânea; assim, o próprio componente espontâneo da conserva cultural foi sendo enfraquecido em seu cerne. Apesar de seu nascimento ser consequência da operação de processos espontâneos, seu desenvolvimento começou a ameaçar e extinguir a centelha que reside em sua origem. (Fox, 2002, p.82,83)

Para que a criatividade se manifeste é necessário que as conservas culturais constituam somente o ponto de partida e a base da ação, sob pena de se transformarem em seus obstáculos. O enrijecimento das conservas culturais, fazem com que o indivíduo perca, paulatinamente, os fatores *E* e *C*. Tem-se aqui um paradoxo, pois, como descrito acima, as conservas culturais surgem de respostas espontâneas, todavia, ao se consolidarem, bloqueiam a espontaneidade.

Quanto mais a conserva cultural se constitui, no momento da apresentação, numa recapitulação completa do mesmo processo, e quanto mais uma pessoa é condicionada a responder com o mesmo sentimento, mais coloca-se a questão do valor da conserva para o sujeito. A conserva cultural presta ao indivíduo um serviço idêntico ao que ela presta, como categoria histórica, para a cultura em geral, uma continuidade de seu ego. (Fox, 2002, p.91).

É óbvio que as conservas culturais são importantíssimas para a vida humana, pois é através dela que temos os registros históricos e, até mesmo, os valores e conceito que se adota para nortear a vida. Contudo, o problema se manifesta quando essas conservas deixam de ser apenas o ponto de partida para novas descobertas e ações, e passam a ser impedimentos de atitudes criativas e espontâneas. Diante de tão grande envolvimento entre esses conceitos, Moreno (1975) conclui que a espontaneidade e a conserva cultural não existem em forma pura: uma é função, é parasita da outra.

Em consequência das análises e conclusões feitas por Moreno, ele buscou instrumento e técnicas que permitissem ao homem, embora inserido em uma dada cultura e cercado de conservas culturais, viver uma vida livre e espontânea em suas decisões. Logo, o próximo capítulo pretende facilitar o conhecimento acerca de uma das técnicas propostas pelo criador do psicodrama para este fim: os jogos dramáticos.

III

JOGOS DRAMÁTICOS E O DESENVOLVIMENTO DA ESPONTANEIDADE

3.1 Conceituação de jogos dramáticos

Os jogos dramáticos são uma das técnicas aplicadas no psicodrama. É uma forma de reduzir a resistência do ser humano e gerar um campo relaxado que o permita entrar em contato com seus conflitos a fim de encontrar uma nova solução para seus dilemas. Mas, antes de aprofundar-se no conhecimento sobre jogos dramáticos, é interessante que se saiba um pouco sobre o que é o jogo.

Segundo Huizinga (2007, p. 3), o jogo é fato mais antigo que a cultura. “No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido de ação. Todo jogo significa alguma coisa”. O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (p. 33)

Conforme Kamii (1991, p. 3,4), a definição que mais se aproxima do que temos em mente é dada pela Enciclopédia Americana: “Nos jogos (...) há atitudes prescritas, sujeitas a regras, geralmente penalidades para a desobediência das regras, e a ação se procede de forma evolutiva até culminar num clímax que geralmente consiste em uma vitória da habilidade, tempo ou força”.

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos, afirma este autor.

O jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. O jogo é uma atividade voluntária. Para o indivíduo adulto e responsável, é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é considerado algo supérfluo. Este só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade. É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas “horas de ócio”. (Kamii, 1991, p.11) Devido à necessidade de descontração e divertimento do ser humano, o jogo é uma atividade lúdica que o acompanha desde sua infância até seu envelhecimento, não importando qual seja o seu gênero.

A psicologia e a fisiologia procuram observar, descrever e explicar o jogo dos animais, crianças e adultos. Procuram determinar a natureza e o significado do jogo, atribuindo-lhe um lugar no sistema da vida. Dentre as várias teorias existentes, uma afirma que o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Há as que vêem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. Há um elemento comum a todas estas hipóteses: todas elas partem do pressuposto de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o jogo próprio, acrescenta ele.

Ainda na compreensão de Kamii (1991), a intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas, apenas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. O divertimento do jogo resiste a toda análise e interpretação lógica. Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha

seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A própria existência do jogo é supralógica da situação humana. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional.

No ponto de vista de Huizinga (2007), o jogo possui algumas características fundamentais. A primeira é o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. A segunda característica é que o jogo não é vida “real”. Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. Além disso, o jogo distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. Sua terceira característica é o isolamento e a limitação. É “jogado até o fim” dentro de certos limites de tempo e de espaço. É importante salientar que uma de suas qualidades fundamentais reside na capacidade de repetição.

Essas definições revelam que o ser humano tem a necessidade de, às vezes, ausentar-se das cenas reais e entrar na diversão do “como se”, podendo “brincar”, inclusive, com situações que se assemelham à sua realidade. Os jogos dramáticos também possibilitam essa condição “como se”, entretanto, têm um objetivo mais profundo do que um simples jogo comum, pois fazem parte de um trabalho terapêutico.

O jogo naturalmente contribui para a prosperidade do grupo social, mas de outro modo e através de meios totalmente diferentes da aquisição de elementos de subsistência. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E esta é outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a

menor desobediência a esta “estraga o jogo”, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. (Huizinga, 2007, p.13)

Por todas essas características já citadas, os jogos também se constituem um excelente instrumento para a aprendizagem infantil de regras, sendo muito utilizado pelos pais e nas escolas. Eles também possibilitam o agrupamento, a convivência social, aprender a ganhar e a perder e muitas outras coisas fundamentais para os relacionamentos sociais e afetivos já existentes ou ainda a serem estabelecidos pelas crianças.

Em conformidade com as idéias de Huizinga (2007), “as regras são muito importantes para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras e, são estas, que determinam aquilo que vale dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão; e o jogador que as desrespeita é um “desmancha-prazeres” (p.14).

Outros dois aspectos fundamentais encontrados nos jogos, por ele, exemplificam a função do mesmo: “uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Estas duas funções podem confundir-se entre si, de tal modo que o jogo passe a ‘representar’ uma luta ou se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa”.

Dentre as várias dimensões da convivência oportunizada pelo Jogo, Broto (2001, p.11) destaca aquela que nos permite aperfeiçoar a convivência com os outros existentes dentro de nós mesmos. Cuidar desse relacionamento íntimo, procurando conhecer, aceitar e dinamizar harmoniosamente os aspectos da nossa própria personalidade é uma das principais atenções sinalizadas pelos jogos, afirma ele. Friedman (1996, citado em Broto, 2001), considerando que não existe uma teoria completa do jogo, nem idéias admitidas universalmente, apresenta uma síntese dos principais enfoques projetados sobre o jogo infantil. Dentre eles caracteriza o jogo psicológico como sendo o jogo como meio para compreender melhor o funcionamento da psique, das emoções e da personalidade dos indivíduos.

As fronteiras entre brincadeira, luta, dança, ginástica e esporte, são muito tênues e permeáveis, permitindo uma grande aproximação e interação entre essas diferentes manifestações. Para Freire (1998, citado em Broto, 2001, p. 11), “é possível incluí-las todas no universo do jogo, considerando este a grande categoria do conjunto das produções lúdicas humana”. Concluindo seu ponto de vista, esse mesmo autor acredita que, quanto às finalidades do jogo, o propósito é desfrutar da “oportunidade de conviver intimamente com as coisas do mundo, de modo a torná-las próximas de nós, mais conhecidas e menos amedrontadoras”. (p. 11)

De acordo com Alves (1995), a despeito da categorização que se dê ao jogo, faz-se necessário a participação de outro, quer seja um objeto, uma pessoa ou um fenômeno natural para que haja interação e a superação de obstáculos.

Imaginar, sonhar, não é jogar; é necessário que haja exteriorização. Na exterioridade surgirá o obstáculo, a interpolação de resistência, o outro, que poderá ser até mesmo a chuva, o vento, um olhar, a sorte, ou nosso limite corporal, a desafiar e ensejar a ousadia. O jogo é, pois, um ato de exteriorização. Através dele a curiosidade e a experimentação, a expansividade e a liberação, o buscar, recuar e avançar, o ensaiar e criar se fazem possíveis. Nem todo jogo é solto, alegre, espontâneo, há também aqueles que são tensos, repetitivos, planejados. (Alves, citado em Motta, 1995, p.45)

É o todo do espetáculo que constitui o jogo: a possibilidade de exteriorizar o que foi sonhado, de colocar à prova o imaginado. Assim também acontece com o psicodrama, daí muitos dizerem que toda dramatização se faz através de um jogo; mas nem todo jogo é psicodrama, acredita Alves. Visto que o psicodrama conta com a participação de um grupo e egos auxiliares ou apenas a presença do terapeuta e, tanto nas interações verbais ou dramáticas, focaliza-se o “como se”, ele permite o aparecimento de algumas características

dos jogos. Porém, vale ressaltar que vai muito além de um simples jogo, por ter uma finalidade terapêutica.

Monteiro (1994, p. 17) afirma que o jogo permite ir a um mundo não real, ao mundo da imaginação. Desta forma é que uma caixinha de fósforo é um caminhão e uma boneca, um ser humano. Para esta autora, a essência do jogo reside na capacidade de espontaneidade, que faz surgir no jogo o sentido de liberdade e permite ao homem “viajar” ao mundo da imaginação e, através dele, recriar, descobrir novas formas de atuação. Constata-se, na definição de jogo, a íntima relação entre o jogo, a liberdade e a ordem. No entanto, as constantes mudanças na sociedade e na cultura, no decorrer do tempo, criaram padrões de se avaliar o aproveitamento do homem no mundo, através de uma falsa idéia de ordem e de aparente liberdade, contidas nas conservas culturais. Assim, a valorização do homem a sua capacidade criativa converteram sua possibilidade de ação em algo no qual falta seriedade e ordem.

É freqüente observarmos que toda a capacidade de criatividade e espontaneidade, apresentada nos jogos de “faz-de-conta” das crianças está tolhida no adulto. Portanto, o jogo permite ao homem reencontrar sua liberdade, através não só de respostas, mas também na procura de formas novas para os desafios da vida, liberando sua espontaneidade criativa. O jogo nos devolve uma fascinante energia que nos possibilita ir e vir, trocar e transformar, promovendo a descoberta, o encontro do homem consigo mesmo, com os outros e com o Universo. As descobertas feitas no mundo imaginário sofrem, muitas vezes, generalizações e se tornam inspiração para problemas vividos na vida cotidiana.

3.2 Utilização dos jogos dramáticos

Datner (citada em Motta 1995, p.85) esclarece que o que diferencia um jogo dramático do role-playing é a questão protagônica. No role-playing, a dramatização é centrada na

questão levantada pelo protagonista e apropriada pela platéia-grupo. No jogo dramático o tema protagônico é de caráter grupal, trata-se de uma situação do grupo, do seu funcionamento.

Os jogos dramáticos apresentam características próprias, não podendo ser confundidos com um jogo qualquer. Por intermédio deles, há possibilidade de transformação construtiva e saudável das relações, garantindo a textura visível delas, afirma a autora (p.86). Aproveitando o campo relaxado promovido pelos jogos dramáticos, a ação espontânea se torna muito mais evidente, auxiliando na construção de novas respostas e na mudança de comportamentos preestabelecidos.

Esta autora considera que o jogo dramático tem como núcleo vivenciar o jogo assumindo personagens em permanente caráter lúdico. Através do prazer e do lúdico, objetiva-se levar o cenário dramático à realidade das dinâmicas interpessoais, de forma que sentimentos, emoções e sensações vitalizem a expressão dos conteúdos emergentes, dos fenômenos grupais e dos posicionamentos diante de uma situação.

A esse respeito, Alves (citado em Motta, 1995, p.46) diz que

“no âmbito da psicoterapia psicodramática há uma clara distinção entre a clássica dramatização e o jogo dramático. Na primeira as cenas iniciais são estruturadas a partir do relato do cliente, procurando a revivência de situações ou emoções; o campo inicial é freqüentemente tenso, devido à abordagem direta do conflito. Nos jogos dramáticos a atividade é proposta pelo diretor, também a partir das queixas do cliente, mas procurando-se oferecer um campo relaxado através de situações o máximo possível distantes da realidade cotidiana ou histórica dos participantes. Ambos, por acontecerem no ‘como se’, possibilitam a intervenção de técnicas psicodramáticas visando a transformação e a criação”.

Ao vivenciar esses jogos dramáticos e embarcar no “como se”, o sujeito consegue visualizar suas relações, os conceitos que tem sobre os outros e que acredita que os outros têm sobre ele, encontrar novas formas de interações, enxergar a limitação de sua espontaneidade e atrever-se a suscitar novidades em sua vida.

Datner (citada em Motta, 1995) continua seu pensamento afirmando que o jogo dramático traz à baila conservas culturais, estereótipos, modelos cristalizados que aprisionam a espontaneidade e a criatividade. O mesmo jogo que busca, revela e desvela, também trabalha no sentido da transformação e das mudanças desses mesmos fenômenos. O dar-se conta, perceber e até mesmo integrar de maneira nova os dados levantados pelo jogo instiga os participantes para um movimento até então não pensado e não planejado, resgatando o “arriscar-se” pelo prazer de experimentar o novo.

Como todo jogo, o jogo dramático possui regras. Ao se entrar no jogo, aceitam-se suas regras. Por meio deste envolvimento e desta opção, a de jogar, separamo-nos do mundo real exterior, entrando em contato com nosso interior para viver a fascinação e a magia do lúdico, é o que propõe Motta (1995, p.86).

Ao assumir a criação e a elaboração de personagens, o participante concretiza a expressão de sua imaginação, de sua fantasia e mesmo de suas crenças. A liberdade de ser personagem exercita a expressão autêntica de ser, simultaneamente, ator e autor, caracterizando a dramaticidade deste caráter. A interação entre os personagens é o fator de organização da trama numa seqüência espaço-temporal cuja dramaticidade garante a assimilação e a apropriação da realidade através do imaginário e da fantasia, afirma a autora.

Este é um dos instantes no qual é perceptível a profundidade desta técnica, pois ela alcança o relato da realidade feito pelo cliente e a sua fantasia interna sobre o mesmo fato. Tornam-se evidentes as contradições, os não-ditos, os mal-entendidos, as distorções ou a

confirmação de sua percepção. Assim, é possível haver ressignificações e mudanças de comportamento, através da liberdade de expressão e da presença do fator *E* e *C*.

“No campo relaxado do lúdico, os conflitos, as dificuldades, as facilidades, as complementaridades, o encontro e a comunicação são vividos, conhecidos e reconhecidos pelo grupo”, defende Datner (citada em Motta, 1995, p.87).

Na visão de Rosa Cukier, o jogo significa brincar de acordo com algumas regras, tendo um começo, meio e fim, e gerando algum nível de competição com algo ou alguém, além do desprendimento das regras que nos ligam à vida real.

Jogo dramático é aquele que tem dramaticidade. Seu objetivo é permitir uma aproximação terapêutica do conflito. Sua finalidade é propiciar um relaxamento do campo terapêutico, para que seja possível uma aproximação sutil do material conflitivo. Propõe o abandono da lógica formal e um adentrar na lógica da fantasia, resgatando conteúdos inconscientes. (Cukier, 1992, p. 74)

Acerca das regras estabelecidas no jogo, afirma que “como todo jogo, o jogo dramático tem suas regras, que aparecem como dramatizações com estruturas mais ou menos definidas pelo terapeuta, nas quais o paciente atuará, recheando-as com seus conteúdos” (Cukier, 1992, p.75).

Em sua obra “Jogos Dramáticos”, Monteiro (1994) afirma que o jogo é um instrumento de trabalho útil e pode ser aplicado no diagnóstico, no início de grupos de psicodrama para introdução dos indivíduos à linguagem dramática de uma forma menos brusca, ou em grupos já existentes há mais tempo. Ao iniciar grupo, a finalidade de sua utilização é a criação de vínculos.

Como visto no tópico anterior, a utilização de jogos não se restringe apenas à infância, mas também aos adultos e até aos tratamentos terapêuticos. Os jogos podem ser usados em grupos ou em atendimentos individuais com diferentes objetivos. A formação de vínculos e o

estabelecimento de relações também são contemplados na utilização desta técnica. Diante da tal abrangência, o item seguinte aborda a categorização e o propósito desses jogos.

3.3 Classificação dos jogos dramáticos

Cukier (1992) acredita que os jogos dramáticos se diferenciam pelo grau de aproximação e elaboração que permitem ao conflito em questão. Assim, pode-se classificá-los em: jogos explorativos e jogos elaborativos. Os explorativos favorecem uma espécie de desenho das diferentes partes do drama pessoal do paciente, podendo também ser utilizado como aquecimento inespecífico, um liberador da espontaneidade para uma dramatização posterior. Já os elaborativos favorecem condições de um mergulho vivencial no núcleo do drama intrapsíquico, facilitando sua elaboração.

Monteiro (1994) propõe a classificação dos jogos em diversos tipos: 1) Jogos de pesquisa de ritmo, no qual há diferença entre o ritmo mecânico e um ritmo espontâneo. Os jogos de ritmo propiciam aos indivíduos descobrirem o seu ritmo interior, natural, e desenvolverem a sua capacidade criadora sobre eles; 2) Jogos de pesquisa de espaço, onde os conceitos de espaço total e espaço parcial serão muito úteis ao enriquecimento dos jogos dramáticos relacionados a este tema e se constituirão nos próprios jogos iniciais de pesquisa de espaço. O espaço total é o desenho que surge quando uma ou mais pessoas caminham, movimentam-se em linha reta, em curva ou em suas combinações. Já o espaço parcial é o que o indivíduo ocupa, qualquer que seja a posição em que ele se encontra no momento, quer seja sentado, de pé ou deitado; 3) Jogos de aquecimento para favorecer o aparecimento do protagonista. O aquecimento é a primeira etapa da sessão de psicodrama, quando os participantes do grupo entram em contato, com o fim de realizar uma tarefa em conjunto e propiciar o aparecimento do protagonista. Ao surgir o protagonista, a sequência de etapas do jogo é interrompida para ceder lugar à sessão de psicodrama propriamente dita; 4) Jogos para

pesquisar e trabalhar a dinâmica grupal e favorecer o estreitamento dos laços entre os elementos do grupo. “Os jogos favorecem aos participantes de um grupo o estreitamento de suas relações, bem como fornecem aos terapeutas inúmeros elementos para melhor compreensão da dinâmica grupal” (Monteiro, 1994, p.46); 5) Jogos para favorecer o aparecimento ou o manejo de situações agressivas. Usados em situações específicas que estão sendo vivenciadas pelo protagonista. Quando surge uma situação agressiva, um recurso muito comum é, no momento em que as situações agressivas estão para ocorrer, substituir o alvo da agressão por uma almofada, para evitar o risco de confusões ou ferimentos. Há ainda outros jogos que auxiliam na ocorrência de outras situações agressivas; 6) Jogos de relaxamento. Este jogo objetiva levar o indivíduo a uma maior percepção do seu próprio corpo, através do conhecimento de suas áreas de tensão, tendo sempre em vista que o relaxamento é a primeira meta a alcançar, para daí chegar a qualquer pesquisa corporal. Neste caso, é importante que os participantes estejam com roupas cômodas, largas e que tirem os sapatos ou qualquer acessório que dificulte o relaxamento; 7) Jogos de sensibilização: Objetivam levar o indivíduo a perceber melhor, através dos seus órgãos de sentido tanto as impressões de seu próprio corpo, como as de um objeto externo a ele, como o corpo de outra pessoa. São também indicados para início de grupo, pois favorecem muito a coesão grupal, agindo como elemento facilitador do relacionamento entre as pessoas; e, por fim, 8) Jogos de fantasia e imaginação, os quais têm o objetivo de dar possibilidade ao indivíduo de expressar suas sensações internas, suas emoções e seus sentimentos, através da sua capacidade de imaginação. Eles propõem dedicar um pouco mais de tempo à capacidade de imaginação e fantasia dos adultos, relegadas a um segundo plano.

Os jogos constituem uma maneira lúdica e descontraída de acessar o conflito dos indivíduos participantes dos mesmos. Conforme a necessidade apresentada pelo grupo ou pelo protagonista, deve-se escolher o jogo que mais se adéqua à situação vivenciada para, por

intermédio dele, possibilitar novas percepções, decisões e ações, buscando gerar mudanças e novas atitudes. Essas mudanças, contudo, são possíveis devido à presença da criatividade para gerar coisas novas a partir das que já existem e da espontaneidade que leva o protagonista a encontrar-se consigo mesmo, descobrindo que atitude melhor se adéqua a ele, e o treina para agir, tornando-se autor e ator de sua história.

A classificação dos jogos dramáticos possibilita atingir de forma objetiva a queixa apresentada pelo indivíduo e realizar um trabalho terapêutico eficaz. Independentemente da classificação dada aos jogos, eles possuem a capacidade de entreter o jogador em um mundo imaginário e de permitir que este reencontre sua liberdade e libere sua espontaneidade e criatividade. Os jogos dramáticos alcançam diversos níveis de resultados, dentre eles as relações interpessoais de seus jogadores. Isto quer dizer que, através de um cenário dramático, é possível vivenciar dinâmicas interpessoais e solucionar conflitos, presentes na vida real.

A divisão dos jogos em categorias se dá apenas para melhor compreensão dos estudantes da abordagem psicodramática, para facilitar a escolha dos profissionais psicodramatistas, no momento da aplicação, e melhor didática. Contudo, o mais importante é a funcionalidade de cada jogo aplicado e o nível de mudança que ele gera em seus participantes.

Considerações Finais

O psicodrama é uma metodologia que se propõe a trabalhar a psique em ação, transformando-se em uma ferramenta muito útil para os profissionais da área. A proposta moreniana é a investigação das características do inter-relacionamento entre os indivíduos envolvidos em uma situação, tal como está acontecendo, no aqui e agora.

Ao falar-se de psique em ação, faz-se menção do estudo psicológico nas interações por meio dos papéis. Desde seu nascimento até sua morte, o ser humano desempenha papéis, pois, é por intermédio deles, que se relaciona na sociedade, quer sejam eles, papéis psicossomáticos, sociais, complementares ou psicodramáticos. Em conformidade com Gonçalves (1998), o ego constitui-se a partir da dinâmica entre aglomerados desses papéis, que são comunicantes entre si, ou seja, acredita que antes mesmo da constituição do ego, o homem já desempenha papéis.

É sabido que em qualquer tipo de relacionamento a comunicação se faz presente. Até porque, segundo a pragmática da comunicação, é impossível não comunicar. Quer seja verbalmente ou não verbalmente, o ser humano está sempre emitindo informações que são captadas pelos que o cercam. Segundo Gonçalves (1998), o fator Tele influi decisivamente sobre a comunicação e, por conseguinte, sobre a relação, pois só nos comunicamos a partir daquilo que somos capazes de perceber. Portanto, uma percepção errada pode evocar mal entendidos, maculando a comunicação entre duas ou mais pessoas e, até mesmo, interromper a relação entre elas.

Contudo, à medida que essas distorções diminuem e que a comunicação volta a fluir, criam-se condições para a recuperação da criatividade e da espontaneidade e, por conseguinte, a possível restauração da relação ameaçada. Diante disto, Weil (1967) afirma que um dos aspectos essenciais do psicodrama é o encontro das pessoas, uma vez despojadas do artificialismo e do intelectualismo dos papéis sociais; o que permite maior clareza na

comunicação e maior sensibilidade por parte dos participantes, auxiliando na redução de tais distorções comunicacionais.

Moreno acreditava que o caminho do psicodrama era o de reavivar a espontaneidade e Tele que, quando recuperados seriam fatores de saúde mental e criatividade, superando o apego desfavorável a situações do passado. Para tal, a dramatização é um instrumento surpreendente, pois é um método excelente para o autoconhecimento, o resgate da espontaneidade e a recuperação de condições para o inter-relacionamento. É uma oportunidade para que o protagonista encontre os papéis que vem desempenhando sem convicção nem espontaneidade, permitindo a este encontrar um modo liberto, inovador ou renovador de lidar com esses papéis, acrescenta a autora.

O pensamento moreniano aponta para o homem saudável como um homem espontâneo, o qual é capaz de trazer novidades a situações preexistentes e agir adequadamente às variáveis presentes nas situações novas. Todavia, em sua prática, Moreno observou que grande parte de seus pacientes encontrava-se com uma capacidade muito reduzida de criação e inovação. Por isso, foi testando e descobrindo formas de acessar o conteúdo conflituoso das pessoas, porém, com um relaxamento que as permitisse explorar novas respostas e maneiras de agir, resgatando sua espontaneidade, sendo esta uma prontidão do sujeito para responder, de acordo com o que for necessário. Assim, observa-se o desempenho de sessão em sessão, e quando vê-se o sujeito atuando rigidamente, conforme as conservas culturais que o cercam, aplicam-se técnicas que lhe permitam escapar delas, consentindo que este atue espontaneamente, além de favorecer a demonstração de sua criatividade.

Bermúdez (1980) afirma que a tendência habitual é substituir cada vez mais a Espontaneidade por respostas fixas e reguladas, que não permitem reações novas e inesperadas, conformando-se completamente com as conservas culturais e estereótipos presentes na sociedade. Para fugir de tal acontecimento, a teoria moreniana sugere que seja

realizado o treinamento da espontaneidade, que pode dar uma vida mais cheia ao nível de capacidade individual e orientá-lo para isso.

Ao ler e estudar a teoria moreniana percebe-se que seu autor enfatiza bastante a importância não só do resgate e recuperação da espontaneidade, mas principalmente da conservação da mesma e de seu treino para a preservação do homem saudável. Através de todas as suas técnicas, mas especialmente dos jogos dramáticos, Moreno propõe estratégias e manuseios para o diretor facilitar o desenvolvimento e o tratamento de seu grupo terapêutico.

A essência do jogo está na capacidade de espontaneidade, a qual faz surgir no jogo o sentimento de liberdade e leva o homem a entrar no mundo da imaginação e, através dele, recriar, descobrir novas formas de comportamentos. Deste modo, o jogo dramático é uma forma de baixar a resistência do ser humano, gerando um campo relaxado que o permita entrar em contato com seus conflitos a fim de encontrar uma nova solução para seus dilemas, ou seja, dar lugar a seu potencial espontâneo e criativo.

A este respeito, Datner (citada em Motta, 1995) afirma que aproveitando o campo relaxado promovido pelos jogos dramáticos, a ação espontânea se torna muito mais evidente, auxiliando na construção de novas respostas e na mudança de comportamentos preestabelecidos.

Portanto, visto que as descobertas feitas no mundo imaginário sofrem, muitas vezes, generalizações e se tornam inspiração para problemas vividos na vida cotidiana, a técnica dos jogos dramáticos é muito mais do que uma mera técnica, é uma ferramenta que auxilia o homem a reformular e, também, construir sua própria vida, treinando-o sempre para a realização de novas ações e novas tomadas de decisões.

A espontaneidade é um conceito que está impregnado em toda a metodologia psicodramática e é facilmente encontrada na aplicação dos jogos dramáticos, ou pelo seu funcionamento ou por sua ausência. A partir de cada quadro apresentado, quer seja da

necessidade de treinamento ou do resgate do potencial espontâneo, verifica-se qual tipo de jogo melhor se encaixa em cada momento vivido.

Perante toda a explanação apresentada, pode-se afirmar que a finalidade do presente trabalho foi alcançada, haja visto o estabelecimento da relação e da interação entre a técnica do jogo dramático e a presença ou o desenvolvimento da espontaneidade no mesmo. Entretanto, propõe-se para futuros estudos a verificação da medição do nível de espontaneidade resultante dos jogos dramáticos, durante a aplicação destes, e comparações mais concretas entre os níveis iniciais e finais, a fim de comprovações empíricas das conclusões e afirmações feitas teoricamente. Ademais, seria também interessante efetuar uma pesquisa sobre a eficácia desta técnica, jogo dramático, no sistema de educação para crianças e adolescentes, a fim de ser aproveitado o relaxamento dela decorrente e a liberação da espontaneidade e criatividade neste meio.

Referências Bibliográficas

- Almeida, W. C. de. (1991). *Moreno: Encontro Existencial com as psicoterapias*. São Paulo: Ed. Ágora.
- Alves, L. F. R. Jogo: imaginário autorizado, imaginário exteriorizado. In: Motta, J. M. C. (org). (1995). *O Jogo no psicodrama*. São Paulo: Ágora.
- Bermúdez, J. G. R. (1980). *Introdução ao Psicodrama*. São Paulo: Ed. Mestre Jou.
- Bonnin, L. F. R. Indivíduo, Cultura e Sociedade. In: Strey, M. N. et al. (1998). *Psicologia Social Contemporânea*. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes.
- Broto, F. O. (2001). *Jogos cooperativos: o jogo E o Esporte como um Exercício de convivência*. Santos, São Paulo: Ed. Projeto Cooperação.
- Cukier, R. (1992). *Psicodrama Bipessoal: sua técnica, seu terapeuta e seu paciente*. São Paulo: Ed. Ágora.
- Datner, Y.B. Jogando e aprendendo a viver. In: Motta, J. M. C. (org). (1995). *O Jogo no psicodrama*. São Paulo: Ágora.
- Fonseca, J. S. F. (1980). *Psicodrama da Loucura: correlações entre Buber e Moreno*. São Paulo: Ed. Ágora.
- Fonseca, J. S. F. (2000). *Psicoterapia da relação: Elementos de psicodrama contemporâneo*. São Paulo: Ed. Ágora.
- Fox, J. (2002). *O Essencial de Moreno: textos sobre psicodrama, terapia de grupo e Espontaneidade*. São Paulo: Ed. Ágora.
- Garrido, E. M. (1996). *Psicologia do Encontro: J. L. Moreno*. São Paulo: Ed. Ágora.
- Gonçalves, C. S. et all. (1988). *Lições de Psicodrama: introdução ao pensamento de J. L. Moreno*. São Paulo: Ed. Ágora.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens: o jogo como Elemento da cultura*. 5 ed. São Paulo: Ed. Perspectiva.

Kamii, C. (1991). *Jogos Em grupo na Educação infantil: implicações da teoria de Piaget*.
São Paulo: Ed. Trajetória Cultural.

Mello, L. G. (1998). *Antropologia cultural: iniciação, teoria e temas*. Petrópolis, RJ: Ed.
Vozes.

Monteiro, R. F. (1994). *Jogos Dramáticos*. 5 ed. São Paulo: Ed. Ágora.

Moreno, J. L. (1975). *Psicodrama*. São Paulo: Ed. Cultrix,.

Osorio, L. C. (2003). *Psicologia grupal: uma nova disciplina para o advento de uma Era*.
Porto Alegre: Ed. Artmed.

Weil, Pierre. (1967). *Psicodrama*. Rio de Janeiro: Ed. CEPA.