

UM CONVITE A BRINCADEIRA DE DEUS À LUZ DO LILAHDRAMA

ANTONIA LUCIA RAMOS - aluramos@yahoo.com.br

RESUMO

O presente artigo tem como escopo ressaltar a importância do lúdico como atividade essencial para o desenvolvimento humano e trazer à luz o “Lilahdrama” uma prática interpessoal que alia o brincar, a imaginação e o drama, como recursos terapêuticos potentes, apostando no desenvolvimento do potencial espontâneo/criativo, premissa para uma vida mais ativa, rica e saudável, aporte teórico do psicodrama de Jacob L. Moreno (1922). A ludicidade aqui é compreendida na visão de Cipriano Luckesi (2002), como experiência interna do sujeito, de inteireza e plenitude, que só pode ser percebida e expressa por quem a vivencia. Para alcançar o objetivo a pesquisadora utilizará de recortes de uma sessão online, em grupo, pela plataforma zoom, ocorrida no dia 25/11/2020, das 19h às 21h., está descrita no final do texto. O potencial da prática lúdica na educação e na psicoterapia, está principalmente no fato de constituir-se como uma experiência individual e interna, o que inclui a valorização do sujeito, o estímulo ao auto-conhecimento, com a descoberta dos seus limites e possibilidades.

PALAVRAS CHAVE: brincadeira, lúdico, lilahdrama, objeto intermediário.

ABSTRACT:

This article aims to emphasize the importance of play as an essential activity for human development and to bring to light Lilahdrama: an interpersonal practice that combines play, imagination and drama as potent therapeutic resources, betting on the development of spontaneous potential/creative, premise for a more active, rich and healthy life, according to Jacob Levi Moreno's psychodrama(1993). The playfulness here is understood in the view of Cipriano Luckesi (2002), as an internal experience of the subject, of wholeness and plenitude, which can only be perceived and expressed by those who experience it. To achieve the objective. The researcher Will use clippings from an online Lilahdrama group session, which took place on 11/25/2020, lasting two hours, at 7pm.at 9pm, described at the end of text. The potencial of ludic practice in educacion and psychotherapy lies mainly in the fact that it constitutes an individual and internal experience, which includes valuing the subject, stimulating self-knowledge, with discovery of its limits and possibilities.

KEYWORDS: play, playful, lilahdrama, intermediate object.

1. Introdução:

"As formas de arte existem por si como objetos: você e eu as criamos e lhes damos sentido". (Rhyne)

A alegria e o riso possibilitados pela brincadeira e pela imaginação, quando adequadamente utilizados, podem propiciar experiências plenas, experiências que ultrapassam a realidade cotidiana, por nos levar de volta a nossa fonte primordial de força, o reino mágico onde tudo é possível, inclusive a cura. Reviver a criança confiante antes do trauma, o retorno às raízes das experiências primordiais para Zerka Moreno (2001) é com frequência a essência da cura. Para tanto, numa abordagem profunda e alegre, importa conjugar com o uso da imaginação, objetos, narrativas, música, arte, dança, recursos que permitem objetivar o subjetivo e subjetivar o objetivo, de modo a trazer novas respostas a cada um na sua busca. O drama vivido no palco psicodramático, pode oferecer uma homeopatia ao sofrimento na releitura do vivido, mesmo se considerado um assunto sério, não estaremos sendo levianos ao trabalhar com o humor, pois ao criar um espaço de distanciamento da situação, é possível um novo nível de vivência, um novo olhar e atitude sobre a situação e sobre nós mesmos no mundo.

Moreno, o criador do Psicodrama, antes de morrer, pediu a sua esposa Zerka que fosse escrito em sua lápide: "O Homem que Trouxe a Alegria e o Riso à Psiquiatria." (Zerka, 2001, p. 54). A sua obra nasce de profundas implicações pessoais, surgiu do mundo concreto de suas experiências, dos seus sonhos, como ele mesmo afirmou através da primeira sessão psicodramática "particular", conduzida por ele aos quatro anos e meio de idade, quando, junto a outras crianças, combinaram de "brincar de Deus" Moreno (1993, p. 50). Nesse episódio, ocorrido em sua casa num domingo quando seus pais saíram para fazer uma visita e o deixou com outras crianças dos vizinhos, as crianças tiveram a idéia de brincar e perguntaram a Moreno: "De quê?" ele prontamente respondeu: "Vamos brincar de Deus com seus anjos", as crianças perguntaram: "Mas quem é Deus?" imediatamente Moreno falou: "Eu sou Deus e vocês são meus anjos". A partir dali, foram construir o céu, sobrepondo sobre a mesa da sala várias cadeiras, formando um céu após outro, até alcançar o teto; as crianças ajudaram Moreno a subir até o topo, depois elas cantavam em volta do céu. Num dado momento uma criança pergunta: "Por que não voas?" Ele assumiu o desafio e nesse vôo real, caiu no chão e quebrou o braço direito. Essa foi a semente do primeiro psicodrama "particular" de Moreno, que o chamava com frequência "O psicodrama da queda de Deus", conforme Marineau (1992, p. 31). Sua visão foi se ampliando nas sessões realizadas em jardins, ruas, hospitais, prisões, e transformadas em pesquisas, livros, formando sua extensa obra.

A proposta deste texto é trazer à luz não só à experiência com o lúdico na metodologia psicodramática através dos objetos concretos mediadores/ intermediários usados, mas também apresentar a terminologia denominada por nós de "Lilahdrama", modalidade de atividade que associa o lúdico, a brincadeira, o imaginário, ao processo

dramático, seja no contexto educacional, terapêutico, online ou presencial. É uma atividade pautada no jogo, no grupo e no drama que nos conecta com a gente mesmo e com os outros, sustentada numa atitude para experimentar a vida e o universo, onde se precipita a tensão entre a dor e a alegria, num campo relaxado, como um laboratório para experimentar modos de viver, com a possibilidade de sermos capazes de transcender esse brincar cósmico, nesse jogo jogado, no palco da vida.

A atividade humana que mais nos conecta e possibilita o encontro com nós



Figura 1. A Brincadeira de Deus



Figura 2. Palco do Encontro (Psicodrama)

mesmos e também com os outros, é a brincadeira, a espontaneidade e a criatividade, como mecanismos de ação. Na expressão da sua filosofia em relação ao homem e a natureza como base de suas teorias psicológicas, Moreno deixa expresso: "Criemos com alegria, energia e espontaneidade e deixemos a imaginação ser a base da ação." e nesse sentido, continua falando "[...] Não é preciso estar no reino das crianças, dos poetas e dos cientistas – cada um tem seu lugar no planeta, um lugar que pode ser e atuar na qualidade de criador". (Marineau, 1992, p.76). Portanto, tem cabimento pensar em formas que possibilitem chegar a estados de presença, onde possamos ampliar o olhar e buscar saídas às questões existenciais, em campo relaxado, através do brincar, do estar junto e do co-criar.

Para Winnicott (1975, p.59) "A psicoterapia se efetua na sobreposição de duas áreas do brincar, a do paciente e a do terapeuta". O lúdico é uma atividade essencial para o desenvolvimento humano; pode ser um ponto de partida para um encontro consigo mesmo, liberação das fixações do passado, à medida que propicia contato com as forças restauradoras e criativas profundas do nosso ser, capazes de restaurar o passado, compreender e viver o presente e construir o futuro, mantendo nossa integridade como ser humano. É ainda Winnicott (p.93) que diz: "É bom recordar que o brincar é por si mesmo uma terapia. É com base no brincar, que se constrói a totalidade da existência experiencial do homem."

Neste texto, quando tratamos do brincar, da ludicidade, tomamos a visão de Cipriano Luckesi (2002), onde a ludicidade é compreendida como experiência interna de inteireza e plenitude por parte do sujeito. A experiência lúdica (=ludicidade), é uma experiência interna do sujeito, e só pode ser percebida e expressa por quem a vivencia. O

potencial da prática lúdica na educação e na psicoterapia, está principalmente no fato de constituir-se como uma experiência individual e interna, o que inclui a valorização do sujeito, o estímulo ao autoconhecimento com a descoberta dos seus limites e possibilidades, assim como desenvolvimento do potencial espontâneo/criativo, premissa para uma vida ativa e saudável.

O lúdico e a realidade suplementar pertencem ao mesmo domínio, ou seja, nos permite ser transportado ao reino mágico, onde tudo é possível vivenciar, ter novos insights de nós mesmos e do mundo, um instrumento de transformação do indivíduo e do grupo.

Reconhecendo a matriz das criações, Schützemberger (1970, p.48), afirma: “Psicodramatizar verdadeiramente, significa criar, fazer nascer psicologicamente, revelar ao mundo todas as dimensões do vivido, do real, do imaginário, do possível, do almejado, do impossível; significa vivermos nossos sonhos e nossos fantasmas, viajarmos no tempo e no espaço.” O lilahdrama, é uma criação derivada do Psicodrama e segue os mesmos princípios, considerando que “É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação”. (Winnicott, 1975).

Ao apresentar essas informações, ficará mais fácil entender as bases teóricas que norteiam o uso de objetos mediadores, o lúdico, a arte, nesse trabalho de grupo, denominado “Lilahdrama”.

3. Lilahdrama um brincar de profundidade

Desde que eu consinta
aqui tens minha infância
tão viva, tão presente.

Um céu de vidro azul
árvore em folha e neve
rio que corre, aonde vou?

Charles Plisnier (in Gaston Bachelard)

Lilahdrama é uma atividade de grupo que associa o brincar, o pensar e o agir, permeado pela arte, numa experiência reflexiva e reconstrutiva do sujeito, no contexto educacional e clínico. É um modelo, adaptado do Método Psicodramático e orientado pelo Psicodrama Pedagógico de Maria Alícia Romanã (1972, p. 13) trazendo o tripé: grupo, teatro e jogo, sustentado pelo conceito quando afirma: “O psicodrama é uma combinação equilibrada de trabalho em grupo, desenvolvido num clima de jogo e liberdade, que alcança sua maior expressão quando articulado no plano dramático ou teatral.” Esses conceitos oferecem fundamentação filosófica, metodológica, marco referencial, como unidade básica explicativa para a expressão da espontaneidade/criatividade e ação humana saudável.

Sobre o jogo, tomamos como referência um jogo milenar o “Mahalilah”, também chamado o jogo da vida, ou o jogo do autoconhecimento. É uma prática da cultura védica, amplamente divulgado no Brasil por vários pesquisadores, tendo como pioneiro

Roberto Mancini que define: “Mahalilah é uma forma divertida e profunda de receber ensinamentos nos níveis mais essenciais, transformando o modo como vivemos nossa vida, estimula e encoraja a cooperação e a partilha.” (1992, p. 4). O nome original é Gyan Chaupad. Gyan: sabedoria; Chaupad: jogo de dado. Mahalilah significa Suprema Diversão. Segundo o conceito hindu, Leela ou simplesmente Lila significa diversão e jogo. Nesse sentido, é a atividade criativa do divino, uma forma de jogo criativo do absoluto divino e o seu palco é o mundo,.

Como não associar as idéias acima com a brincadeira de Deus e a de Deus Criador de Moreno? Daí surgiu a palavra "Lilahdrama" que advém de duas terminologias: a) de "Lila", que em sânscrito, significa brincadeira de Deus, ou o brincar divino; b) de "drama" que significa ação.

O Lilahdrama propõe estar no e desfrutar do momento presente na profunda liberdade das coisas simples, criativas e espontâneas, através do brincar que abre as portas da imaginação e cria novas combinações cognitivas, para a solução das questões humanas. É uma modalidade de atividade educacional e terapêutica com o sentido de trazer comunicação não invasiva, como veículo de expressão e de afeto, uma mediação entre o sujeito, o ambiente e suas relações.



Figura 3. Uma Brincadeira de Profundidade

Podemos afirmar como Moreno, o fez em relação às profundas implicações pessoais na criação da sua obra, de que o nosso interesse pessoal pelo psicodrama, pelo tema da brincadeira e do uso de objetos mediadores, surgiu também de profundas implicações pessoais na confecção e uso desses objetos na infância, uso na prática profissional como educadora e depois como psicodramatista.

O pressuposto básico para a vivência do Lilahdrama é a entrega e o estado de inteireza, de presença, para potencializar o espontâneo/criativo e o uso da imaginação, que são qualidades do ser humano imprescindíveis para o seu desenvolvimento integral (sentir, pensar e agir). A espontaneidade, a criatividade e a imaginação são funções especiais do psiquismo humano. Garrido-Martim (1978) vê o conceito de espontaneidade e criatividade como o núcleo central da antropologia de Moreno, no sentido de habilitar o homem a criar continuamente. No seu artigo: "Imaginação e Psicodrama" Carlos Rubini e Beatriz Weeks (2006, p. 147), explicam:

A concepção do homem como ser espontâneo e criativo e, como resultante, a

busca desta "espontaneidade perdida" através da dramatização, pressupõe a importância da função da imaginação. Criar implica a construção do novo que pode conter elementos antigos, novas combinações, ou construção de algo inexistente, que se torna real porque antes existiu como imagem, como sonho.

Se a espontaneidade/criatividade é o caminho para o resgate da saúde e a imaginação uma das vias de seu acesso, podemos considerar a "Realidade Suplementar" como um dos meios mais vitais e curativos do psicodrama para a libertação das convenções corriqueiras cotidianas, pois aquilo que o sujeito não pôde viver na vida, é possível viver no palco psicodramático. A realidade suplementar, como diz Zerka Moreno (2001) é portanto, o fio condutor, para transcender o passado e a ter acesso a um futuro mais saudável e promissor.

Leif Dag Blomkvist e Thomas Rützel (2001, p. 53) descrevem a realidade suplementar da seguinte forma:

No palco psicodramático não há qualquer diferenciação de tempo. Também não há diferenciação entre dois tipos distintos de realidade, sendo uma considerada mais real, válida ou verdadeira do que a outra. A realidade suplementar pode ser definida como uma interseção entre diferentes realidades, conhecidas ou desconhecidas, em que a capacidade do ego de controlar e distinguir cessa. Esse estado determina o êxtase, que entendemos a partir de sua raiz etimológica como sendo "sair dos limites da individualidade de alguém". Trata-se de um estado em que pessoa não vivencia as coisas de um modo usual, mas as vê a partir de outra perspectiva, não-familiar. Essa perspectiva pode pertencer ou a uma parte desconhecida do self, ou outra pessoa, conhecida ou desconhecida, ou a uma força impessoal.

De fato, na cena dramática, busca-se a recuperação da espontaneidade e criatividade humana e a realidade suplementar, é usada como uma técnica para que a pessoa entre em contato com sentimentos e experiências que teme, deseja, ou nunca experimentou, mas que são importantes para o seu desenvolvimento psicológico e pode ter efeito positivo na vida.

3. À guisa de um caminho...

Método, Método, que queres de mim?

Bem sabes que comi do fruto do inconsciente.

Jules Laforgue (in Gaston Bachelard)

E por falar em caminho, a palavra "Método" etimologicamente quer dizer caminho que se percorre para alcançar um fim, ou seja, obter conhecimento ou a solução de um problema. Podemos expressar sentidos diferentes quando nos referimos ao método, assim temos: método científico, método filosófico, método de ensino ou método didático que é o

modo sistemático e organizado de ações indispensáveis a aprendizagem ou uma maneira como utiliza os meios para transmitir, apropriar e recriar o conhecimento.

O método, para atingir os seus objetivos necessita do uso das técnicas, ou seja, ele indica as grandes linhas de ação, mas a operacionalização fica por conta das técnicas. Técnica é um conjunto de procedimentos específicos que ajudam a operacionalizar o método. O psicodrama utiliza técnicas especiais na sessão, dentre as básicas temos: solilóquio, duplo, espelho, inversão de papéis, interpolação de resistência.

O termo “Metodologia” aqui, é entendida como o conjunto de técnicas, conceitos e manejos utilizados no passo a passo do trabalho, sustentados no tripé da ação dramática: contextos, etapas e instrumentos. Como no Psicodrama, o Lilahdrama também utiliza: cinco instrumentos: o palco ou cenário, o protagonista ou paciente, o diretor ou terapeuta, o ego auxiliar ou egos auxiliares e o público; os três contextos: social, grupal e dramático e processa em três etapas: aquecimento (inespecífico e específico), dramatização e comentários ou compartilhar.

Os cinco instrumentos fundamentais:

O Palco para o psicodrama com bonecos é um dispositivo de mármore rotativo branco com 40cm de diâmetro, um tampo por cima em vidro transparente com de 60cm de diâmetro. Foi assim idealizado, para dar uma idéia do palco de Moreno mais recente, que possuía um palco principal concêntrico com dois níveis periféricos ao redor dele. O primeiro nível é o da realidade, onde se encontra todos os bonecos; o segundo é o da entrevista, quando os bonecos escolhidos entram em cena e o terceiro é o da ação, e onde a realidade suplementar se manifesta.

Protagonista (s) são os bonecos no palco, entram como aquecimento para a ação, o foco e a compreensão está na relação. Formado por uma coleção de bonecos humanizados confecção própria

, com características biológicas de grupos étnicos de nossa cultura, com faixa etária e tipos diversos (idosos, crianças, jovens), vestimentas, cabelos.

Diretor é o profissional que dirige a sessão, faz a proposta dramática aos participantes.

Ego-auxiliar – nesse encontro foi um profissional do grupo, que se colocou previamente disponível para participar da experiência.

Auditório – os demais participantes que não participam da cena, como ego auxiliar.

Os três contextos:

O contexto grupal, social e dramático nesse estudo, é constituído por um grupo de sete profissionais da área psi, que se encontravam há alguns meses no período da pandemia para estudo e práticas psicodramáticas. A cada encontro uma dupla se colocava à disposição para dirigir.

A três etapas:

Inicia-se com o **aquecimento inespecífico** feito através de iniciadores físicos,

mentais, simbólicos, artes, jogos, brincadeiras, música, destacando o lúdico nesse processo e o **aquecimento específico** voltado para o tema a ser trabalhado pelo protagonista. São etapas fundamentais para o bom desempenho da cena, ou seja, para aflorar as potencialidades da personalidade, úteis ao desempenho dos papéis. O lúdico como recurso possibilita um campo relaxado; com isso, muitos papéis que nunca ou raramente o indivíduo vive em sonhos, devaneios, ou situações da vida cotidiana, podem surgir no processo de aquecimento preparatório, evidenciando as potencialidades da nossa personalidade para vivenciar papéis. Na verdade, vivemos limitados a um pequeno número de papéis, consequentemente usamos pouco a extensão da nossa personalidade, cuja maior parte fica sem uso e atrofiada.

A **dramatização** é a etapa em que a ação dramática é construída, os elementos são trazidos pelo protagonista, onde as vivências marcantes do passado se atualizam nas vivências do presente, ou mesmo, cenas da imaginação, ou questões atuais são trazidas. No psicodrama online, os participantes têm a oportunidade de se reunirem em salas virtuais, para falar sobre o que foi solicitado, ou preparar a cena para apresentar.

O **compartilhar** é o momento da troca de sentimentos, quando se retorna ao grupo depois da dramatização, os participantes falam sobre o que sentiram; oportunidade do protagonista receber as ressonâncias da cena e perceber que no jogo criativo, todos trazem problemas semelhantes e o importante é entender que nossas ações devem ser realizadas com a atitude de um ator no palco da vida, numa peça escrita pelo Eu divino. Nessa etapa final, é feito o processamento da sessão com o comentário sobre o que ocorreu no percurso e também sobre o embasamento teórico para essa experiência, além da abertura para perguntas e respostas sobre o assunto. Nessa etapa costuma surgirem idéias para novas experiências e reformulações do percurso. Essa etapa foi o pontapé para pensar na análise de dados, limites e possibilidades, no investimento nessa modalidade de trabalho e a decisão de partilhar essa experiência, no presente artigo.

Ao final do texto, está descrita uma sessão online, realizada no período da pandemia, com um pequeno grupo de profissionais psi, que se reuniam quinzenalmente para estudo e troca de experiências psicodramáticas.

4. Sobre Objetos Mediadores, Objetos Intermediários e Intraintermediários

“É espantoso que a imaginação do ser humano singular, da psique ou da alma, descoberta e discutida pela primeira vez há vinte séculos por Aristóteles, jamais adquiriu o lugar central que é o seu na filosofia da subjetividade”. (Castoriadis, 1999)

A utilização de objetos como forma de obter comunicação é uma das mais

importantes revelações do Psicodrama, pela sua versatilidade dramática, por ser veículo de expressão e afeto, liberação do mundo real, contato com a "realidade suplementar", uma forma de cura vital, tanto para o indivíduo quanto para o grupo, pois as sessões acontecem no domínio da imaginação, do "como se", fator que possibilita transitar entre o místico, o mágico e a Alquimia, que é a ciência da transmutação. Sobre objetos, Rosa Cukier (1992) afirma que o uso dos objetos, possibilita obter a expressão de fatos e acontecimentos, sentimentos, com mais facilidade e menor recorrência de defesa de modo agressivo.

Os objetos mediadores, nesse caso, são instrumentos utilizados para levar ao reino da surpresa, da fantasia, em busca da integração, buscar novas forças e respostas para o protagonista; essa procura é justamente uma revolução em sua vida, conforme Zerka Moreno (2001, p. 55), que também utiliza "objetos mágicos", nas suas sessões psicodramáticas, com resultados surpreendentes.

Os objetos estão por toda parte, estamos cercados por eles. Existe uma relação íntima entre o homem e os objetos: eles despertam em nós emoções, criamos com eles relações, lembranças, associações, de modo a possibilitar diálogos internos e estabelecer significados a partir de memórias guardadas. Daí a utilização de objetos como recursos intermediários nas abordagens terapêuticas, e não é recente o seu uso em várias abordagens. Na Gestalt-terapia, no manejo da clínica ampliada, "Reconfigurando o campo familiar" Lika Queiroz (2015); na Constelações Familiares com Bonecos, Marusa Helena da Graça (2018); no Psicodrama Elisete Garcia(2002) Georges Salim Kouri(2019) Leonídia Guimarães (2020), só para citar alguns.

Por que se diz que nem tudo é **“Objeto intermediário?”**

Porque essa nomenclatura foi fundamentado no trabalho desenvolvido por Jaime M. R. Bermudez (1970,1984 e 2012) e cujo objetivo era estabelecer a comunicação interrompida com pacientes psicóticos, quando essa já estava altamente deteriorada; o boneco nesse caso, era usado como um "objeto intermediário" pelo ego-auxiliar e às vezes pelo paciente; recurso eficiente, pelo fato de diminuir a sensação de persecutoriedade, despertada pela presença de outrem.

O conceito de objeto intermediário surgiu da estreita colaboração entre a Ciência e a Arte, trazendo a possibilidade de uma nova comunicação no campo terapêutico, através do enquadre psicodramático. Para Bermudez (2012, p. 93) o "objeto intermediário (Oi) é aquele que por suas características particulares, ao ser instrumentado em um contexto adequado, permite restabelecer a comunicação interrompida". Foi utilizado com pacientes psicóticos ensimesmados, para por seu intermédio restabelecer a comunicação interrompida. Posteriormente, foram introduzidas máscaras, túnicas, capuz, telas, com essa mesma finalidade; porém, se a comunicação pode ser feita diretamente, não há necessidade do objeto intermediário.

A importância do uso do objeto intermediário é confirmada por Moreno (2012) na

introdução do livro *Títeres y Sicodrama*, escreve assim:

“Representa una valiosa contribucion al campo crucial del proceso de caldeamiento, especialmente en su aplicacion ao tratamiento de los sicóticos crónicos. Rojas-Bermudez utiliza el títere y lo denomina “objeto intermediario”, porque es un objeto y por sua funcion de mediacion. És un término muy acertado para este procedimiento clínico y es aplicable mucho más allá del sicótico cronico.”

A expressão "objeto intermediário" foi bastante difundida, e com isso, corre-se o risco de aplicar o conceito sem o devido rigor. Nem tudo é objeto intermediário para esse autor. A partir da Teoria Geral dos Papéis de Moreno, Bermudez, "o objeto intermediário pode ser utilizado também como estímulo para evidenciar aspectos inconscientes ou condutas conflituais evitadas de acordo com os Papéis que são postos em funcionamento." (CARMO, 2011, p. 50).

O **objeto intraintermediário** por seu turno, tem a função, através de sua presença desencadear uma série de trocas internas, ou seja, a comunicação do paciente consigo mesmo. Por isso, se diz que o "objeto intraintermediário" é um catalisador egóico, no sentido de permitir perceber as reações psicológicas que produzem uma mobilização do eu e a possibilidade de ver com mais clareza aspectos normais ou patológicos, de si mesmo.



Figura 4. Objetos mediadores humanizados



Figura 5. Bonecos de pano

Portanto, trazer para a educação ou psicoterapia o uso de objetos, usando-os a serviço da mobilização de alguma mostra pessoal ou interna, combinada com a imaginação, o lúdico e o drama na cena, constitui a via para o processo criador e libertador humano. A filosofia de Moreno (1993) traz a idéia de que nós somos deuses criadores e co-criadores do universo e precisamos restaurar em nós, por meio da espontaneidade, e do uso da imaginação, a nossa capacidade criativa de refletir nosso gênio interior e responder com maturidade adaptativa a qualquer situação que surgir como desafio em nossa vida.

Quanto ao uso de bonecos no Psicodrama, destacamos o trabalho de Leonidia Guimarães (2020) com o Imagodrama e Elisete Garcia (2010) com o Tatadrama, a última trabalha com bonecas de pano ancestrais. Participamos do trabalho num congresso que exerceu influência positiva na autora deste artigo, em função de resgatar memórias da infância, na constatação de que já os utilizava no seu trabalho pedagógico. Depois passou a usá-los com mais segurança, fundamentação e entusiasmo. No Tatadrama, os participantes escolhem uma boneca de pano já vestida e são convidados a fazer uma transformação na boneca, naquilo que desejar (cabelo, roupa, acessórios) e neste contato, é desencadeado uma série de trocas internas, uma comunicação consigo mesmo, favorecida pela função intraintermediária da boneca.

No Psicodrama Bipessoal, Georges S. Khouri (2019) utiliza os bonecos para objetivar as cenas de conflito no cenário, os vínculos, as imagens internas. Participei dessa forma de trabalho não só como sua paciente em terapia, mas também no curso ministrado: “Psicoterapia psicodramática bipessoal com bonecos”, utilizados na parte prática, através da imagem psicodramática e outras técnicas, com ótimos resultados.

Os "bonecos humanizados" criados e feitos pela autora, funcionam como objetos concretos mediadores, ou seja, são meios para facilitar o contato e a comunicação; usados também como objetos intraintermediários, no sentido de estabelecer uma comunicação interna, uma mobilização egóica. São humanizados, porque trazem em si as características de pessoas, roupas, expressões, cor da pele, etc. Esses bonecos entram em cena para trabalhar as questões do protagonista, com as várias ferramentas do psicodrama: átomo familiar, psicodrama interno, inversão de papéis, solilóquio, para citar algumas.

Um exemplo: pedimos ao cliente que posicione os bonecos, uns em relação aos outros, de acordo com uma imagem interna do seu relacionamento no trabalho. A imagem representada mostra as dimensões da relação, torna visível às vezes, algo difícil de descrever, é como se fosse um campo de ressonância. Com os bonecos posicionados, trabalha-se essa relação no contexto dramático.



Figura 6. Átomo Profissional.

As experiências apontam para as possibilidades desses objetos, conseguirem trazer memórias de fatos, fantasias, imaginação, um outro nível de estruturação que representa as dimensões intangíveis invisíveis da vida, intra e extrapsíquica, chamada por Moreno de realidade suplementar, referida nesse texto.

O uso de objetos mediadores é feito no sentido de ser veículo de expressão, de afeto, de comunicação não invasiva e violenta, para favorecer novas respostas entre o sujeito e o ambiente, maior integração e desempenho saudável para o protagonista como extensão e aplicação da sua experiência.

É importante assinalar sobre a utilização de objetos como recursos técnicos do Psicodrama, pelas possibilidades de intervenções psicologicamente curativas. A sua aplicação requer cuidados especiais, pois envolve o conhecimento teórico-prático da teoria psicodramática, para quem, como, em qual situação utilizar; capacidade de diagnose do grupo e sobretudo, apostar na incerteza e espontaneidade do indivíduo ou grupo, ao utilizá-los.

4. Relato de uma sessão online com bonecos....

O mundo começa para o homem por uma revolução de alma que muitas vezes remonta a sua infância. (Gaston Bachelard)

Por acreditar na possibilidade de encontros mais ricos e eficientes com o uso do Lilahdrama, metodologia que integra o brincar, a imaginação e a realidade suplementar como referências, é que convidamos um grupo de colegas para participar dessa experiência, objetivando um olhar de sobrevôo sobre o potencial do uso dos bonecos, no contexto pedagógico e clínico.

Contextualização

O grupo era formado por sete profissionais psi, que começaram a se reunir quinzenalmente na pandemia, para troca de experiências e estudo na área. A cada quinzena uma dupla dirigia a sessão. A unidade funcional foi formada pela autora e um ego auxiliar. Participaram como plateia, quatro colegas; faltou uma que participava regularmente do grupo.

Aquecimento:

Inespecífico: iniciamos convidando a participarem de uma brincadeira leve e de profundidade e não entramos em detalhes. Pedimos para dizer como estavam chegando com uma palavra, em seguida foram feitos iniciadores corporais em pé, em frente da tela.

Depois foi solicitado que pegassem uma meia e dela fizesse uma bola, em seguida foi colocado a música “Bola de meia, bola de gude” de Milton Nascimento, para que escutassem a mensagem da música, enquanto jogavam. Cada um jogava à sua maneira, depois esse movimento passou a ser feito com as companheiras, passando a bola (gesto de jogar). O clima era de descontração e alegria.

Específico: Pedimos para fazer três respirações profundas, conectar com a mensagem da música para darmos início a um psicodrama interno. A consigna foi a seguinte: procure se puder calar o movimento, trazer na sua vida momentos que recebeu ajuda, perceba o sentimento, busque uma pessoa que deixou marcas que fizeram a sua melhor versão e escolha um “*aliado*”, ou seja, essa pessoa que “quando o adulto balança ele vem e lhe dá a mão”. Que marcas essa pessoa deixa ou deixou, quais as suas qualidades e apoio que recebeu. Ao voltar, deveria registrar resumidamente num pedaço de papel. Em seguida, foram convidados para olhar no “Palco do Encontro” a família de bonecos e deixar-se telicamente ser escolhida por um deles, ou seja, deixar que o boneco a escolhesse. Escolha feita, as duplas foram encaminhadas encaminhados à sala virtual, para falar sobre o seu “aliado” naquela cena e depois combinarem uma forma de apresentar essa cena ao grupo.

Dramatização: Foram apresentadas duas cenas, a primeira trazendo recordações da infância como um período fortalecedor para o papel que assumem hoje e a segunda trouxe o tema liberdade e superação, uma conexão feita a partir da maneira de ser e estar da boneca, que tem cabelos diferentes do padrão e isso demarcou as fases de superação das conservas culturais vividas pelas protagonistas. As cenas foram trabalhadas com as técnicas de solilóquios, entrevista do papel, inversão de papéis.

Um fato interessante que vale a pena ser considerado, é que, enquanto as bonecas da segunda cena estavam no palco e a protagonista falava de leveza, libertação e movimento, colocamos um tecido sobre a boneca que se estendia sobre os braços passando pela cabeça como um movimento de dança; mas assim que a protagonista olha, diz: “não, na cabeça não, não cubra a cabeça dela”, imediatamente tiramos o pano e o deixamos ao longo dos braços e a protagonista aliviada aceitou, como se o símbolo da liberdade estivesse sendo representado naqueles cabelos descobertos.



Figura 7. Cena 1



Figura 8. Cena 2.

Compartilhar: o grupo compartilha entre si sobre a importância da infância, principalmente a aspectos ligados ao brincar, ao aconchego da família e também sobre momentos em que teve de superar obstáculos advindos das relações, assim como necessitaram de atitudes imperativas para sair de situações abusivas no relacionamento. Essas cenas não tiveram um conteúdo dramático para resolver questões bloqueadas, mecanismos de defesa, ou resolver aspectos obscuros do inconsciente, foram se encaminhando no sentido de mostrar aspectos que podem bloquear o caminhar na vida.

Depois desse processamento, surgiu o intento de ampliar o olhar sobre esses objetos mediadores como recursos mágicos para interagir com o protagonista, analisar os dados, e decidir compartilhar a experiência nesse artigo.

Processamento: nessa vivência, o objetivo era observar como a utilização de bonecos, é um recurso potencial no processo terapêutico. Foi mostrado que não é nova sua utilização, usado por psicodramatistas como Alicia Romanã, Artur Kaufman, Cibele Ramalho, Elisete Garcia, Georges Salim e outros. Foi mostrada as diferentes nomenclaturas para o uso de objetos mediadores, inclusive sendo destacado o uso dos bonecos nesse trabalho, como objeto intraintermediário, para ser fiel ao seu criador Rojas Bermudez, já citado. Demonstramos sobre as vantagens do uso de objetos a partir da experiência pois traz a leveza do lúdico pela vivência em campo relaxado; ao brincar imaginativamente são criadas novas cognições; ampliação do olhar sobre a situação. Depois do processamento, surgiu o intento de ampliar o olhar sobre esses objetos mediadores como recursos potentes e mágicos para interagir com o protagonista, foi feita a análise dos dados e assim decidimos compartilhar a experiência nesse artigo.

Depoimentos:

a) “Quanto a experiência do grupo com os bonecos: foi uma identificação grande da boneca escolhida e eu, senti como se ela transparecesse algo de mim e me fez reforçar aquilo que desejo que quero fazer. Ela demonstrava para mim ousadia, audácia, independência, inventividade, autenticidade, espontaneidade, coragem. Uma boneca que dizia ”seja destemida, seja você”, e assim acredito que deva seguir.”

b) “Participei de uma vivência dirigida pela com o uso de bonecas e bonecos de biscuit e fiquei encantada! Foi uma experiência muito significativa, sensível, emocionante e de uma beleza incrível. Houve uma grande identificação minha com uma das bonecas e através dela pude me conectar com a minha criança interna e lembrar a minha infância. Pude acessar a minha história infantil, o meu mundo interno de uma maneira profunda e transformadora! Obrigada e parabéns pelo trabalho!

6. Considerações Finais

O uso de objetos concretos mediadores como recursos técnicos do psicodrama/lilahdrama, cumprem a função de intermediar o contato com o ser humano e resgatar o lúdico como fator importante na aplicação da metodologia psicodramática/lilahdramática, no sentido de ajudar as pessoas a sonhar suas vidas de novo e a brincar de Deus, nesse palco cósmico da vida (Palco do Encontro).

A sua aplicação requer cuidados especiais, pois envolve o conhecimento teórico-prático do Psicodrama, a capacidade de diagnose do grupo, e sobretudo, apostar na incerteza e espontaneidade do indivíduo ou grupo. É uma terapia fincada na existência concreta de cada pessoa, em suas possibilidades de superação, uma terapia para os deuses caídos, como previu o seu criador.

A experiência revelou-se profícua para os fins propostos; um caminho aberto a muitas possibilidades, pesquisas; horizonte para muitas criações, de forma a fazer valer, nosso potencial criativo realizador. Por isso dizemos, hoje e sempre Psicodrama, Lilahdrama e o que mais chegar.

REFERÊNCIAS

- Bachelard, Gaston. *A Poética do Devaneio*. (2001) São P: Martins Fontes,
- Bermudez, Jaime G. Rojas. (1970). *Puppets y Psicodrama*. Buenos Aires, Argentina, Ediciones Genitor.
- " et. al. *Actualizaciones en Sicodrama*. (2012). Culleredo-A Coruna -Galícia, Edicions Espiral Maior, S. L.
- Cukier, Rosa.(1992) *Psicodrama Bipessoal: sua técnica, seu terapeuta e seu paciente*. São Paulo, Ágora.
- Garcia, E. L. e Malucelli, M. I. C. (2010) *Tramas e dramas do boneco de pano no Tatadrama*. Rio de Janeiro: Livre Expressão.
- Graça, Helena Marusa da. (2018). *Constelações familiares com bonecos*. Ed. Juruá
- Garrido, E. e J. L. Moreno. (1978). *Psicologia do encontro*. São Paulo: Duas Cidades.
- Luckesi, C. Carlos. & Bernadete de Souza Porto(Org.). (2002). *Ludicidade: o que é mesmo isso?* Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação; Gepel.
- Mancini, Beto. (2017). *Manual do jogador mahalilah*. ISBN: 9781520243047, São Paulo: BoaNova Editora.
- Moreno, J. L. (1993). *Psicodrama*. São Paulo: E. Cultrix.

Moreno, Zerka T., Blomkvist, Leif Dag e Rützel, Thomas. (2001). A Realidade Suplementar e a Arte de Curar. São Paulo: Ágora.

Khoury, Georges Salim. (2020). Psicoterapia psicodramática bipessoal com bonecos. Rev. bras. psicodrama [online]., vol.28, n.1, pp. 25-40. ISSN 2318-0498.

Rhyne, Janie. (2000). Arte e Gestalt: padrões que convergem. 2ª ed. - São Paulo: Summus.

Schützemberger, Anne Ancelmin,(1975). O Teatro da Vida Psicodrama. São Paulo: Livraria Duas Cidades.

Rubini, Carlos e Weeks, Beatriz.(1990). Imaginação e Psicodrama. Revista Brasileira de Psicodrama. V.1 (Set/1990), pp. 143 - 150, São Paulo.

Winnicott, D.W. (1975). O Brincar e a Realidade. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda.