Convivendo com os Mitos

Corintha Maciel[1]

Leila Dittmar Moreira[2]

Gisele Gotardi Gomes[3]

Henrique Henkin Coelho Neto[4]

RESUMO

Nos anos 2000, foi publicado pela Editora Ágora, o livro Mitodrama - O Universo Mítico e seu Poder de Cura. A obra é uma construção baseada no tripé: Mitologia Grega, Psicologia Simbólica de Jung e o Psicodrama de J.L. Moreno. Para a autora, relacionar-se com os mitos por meio dos rituais foi a maneira que ela encontrou de estabelecer contato com o que nos transcende. Os mitos são a personificação dessas energias e têm grande poder sobre a consciência. Corintha Maciel criou os "passos de uma experiência mitodramática", que correspondem à Matriz de Identidade de Jacob Levy Moreno e que facilitam o entendimento de como se processa o desenvolvimento da consciência, por meio de diferentes estágios mitológicos, cada um deles regido por um padrão arquetípico. Passados quase trinta anos, vemos os conceitos e a proposta metodológica da autora se constituírem como base de inúmeros trabalhos, na formação de psicodramatistas. Nosso objetivo é rememorar a trajetória da autora, apresentar alguns fundamentos e trazer a experiência viva do Mitodrama pelas mãos de quem o construiu e de alguns psicodramatistas, que o perpetuam. Espera-se com este encontro, dar a conhecer as experiências profissionais e a visão teórico-metodológica contemporânea do Mitodrama. Dentro da perspectiva do 25º Congresso Brasileiro de Psicodrama, pretendemos trabalhar as memórias pela relevância desses conhecimentos, que são universais, e demonstrar como podem ser utilizados na transformação do ser humano singular.

[1] Psicodramatista Didata Supervisor, Associação Entre Nós, corinthamacielchamma@gmail.com.
[2] Psicodramatista Didata Supervisor, Associação Entre Nós, leiladittmar04@gmail.com.
[3] Psicodramatista Didata Supervisor, Associação Entre Nós, gigotardi32@hotmail.com.
[4] Psicodramatista Didata Supervisor, Associação Entre Nós, henriquehcn.psico@gmail.com.

Palavras-chave: Mitodrama. Psicodrama. Arquétipos. Sonhos. Mitos.

1 INTRODUÇÃO

Iniciamos pela apresentação da autora – Corintha Maciel, propositora do Mitodrama; seguiremos por uma trilha teórico-metodológica, perpassando pelos sonhos e contos quando trabalhados em psicoterapia e finalizando com as aplicações mitodramáticas contemporâneas na modalidade *online*.

Sou Corintha Maciel, psicodramatista formada em Brasília pela Associação Brasileira de Psicodrama (ABP) e trabalhei como professora e psicóloga clínica durante muito tempo. Mas, desde criança eu tive uma fixação pela Mitologia Grega e estudei nos livros de Monteiro Lobato; então, na minha prática clínica eu senti que era uma forma de anexar o Psicodrama à Mitologia.

Em uma etapa da minha vida, mudei para uma casa, montei o meu consultório e comecei a trabalhar com um grupo de colegas psicodramatistas interessadas por Mitologia. Uma vez por mês nos reuníamos para estudar e a praticar esses conhecimentos. Sempre tive o hábito de ler e escrever muito, e nessa ocasião surgiu a ideia de transformar esse conhecimento em um livro que foi dado o nome de Mitodrama.

Enviei os escritos para a Editora Ágora e lá permaneceu durante muito tempo por falta de uma referência sobre a minha pessoa e sobre o assunto. Até que a professora Maria Alícia Romaña indo à Brasília me foi apresentada e conhecendo o conteúdo do livro, teve uma boa impressão da obra. Voltando para São Paulo, como ela atua próxima à Editora Ágora, ofereceu suas impressões avaliativas sobre a obra e tornou conhecida a minha pessoa, o que contribuiu

para a publicação do livro no ano 2000. Uma das contribuições de Romaña foi ter complementado o título Mitodrama, incluindo o subtítulo: "O Universo Mítico e seu Poder de Cura".

A obra é uma construção baseada no tripé: Mitologia Grega, Psicologia Simbólica de Jung e o Psicodrama de J.L. Moreno.

2 DESENVOLVIMENTO

Segundo Jung (1998), o mito é a manifestação dos "arketypos", que constituem o inconsciente coletivo e como ele não é verbal, a sua presença se dá por meio dos símbolos. Portanto, as figuras mitológicas seriam a personificação das matrizes arquetípicas.

Para Hillman (1981) as nossas vidas seguem as figuras mitológicas, agimos, pensamos e sentimos na medida em que isso nos é permitido no mundo das imagens. Desde as nossas experiências básicas, assim também as perdas e buscas de significado são experiências vividas por toda a humanidade e produtos de uma camada da psique coletiva, o mundo dos arquétipos que se manifestam nos enredos míticos. Um mito é uma das maneiras que a psique coletiva se personifica.

Relacionar-se com os mitos por meio dos rituais foi a maneira que encontrei de estabelecer contato com o que nos transcende. E sendo a personificação dessas energias arquetípicas, os mitos têm grande poder sobre a consciência e quando não reconhecidos têm o poder de destruir não só uma pessoa, mas nações inteiras.

Para exemplificar, Jung analisa o movimento nazista como a personificação de Wottan, o deus da destruição e da morte, recalcado nas profundezas do inconsciente do povo alemão, por um ideal consciente de perfeição, progresso e poder.

Assim também, o fenômeno de precipitação mítica pode ser visto nas grandes catástrofes da humanidade como a destruição das Torres Gêmeas no trágico acontecimento de 11/09/2001 em Nova York. O *World Trade Center* como era chamado foi alvo dos terroristas da Al- Quaeda, grupo político militar que operava no Afeganistão e teve por objetivo desferir um golpe simbólico e estratégico no poder econômico e na confiança dos Estados Unidos.

Todas as vezes que indivíduos ou povos se encontram em situações de tensão e conflito, o inconsciente engendra formas míticas de compensação que tanto podem salvar como destruir porque é a dinâmica dos arquétipos. Portanto, um mito não é uma alegoria, mas, um impulso em busca de uma organização.

Os mitos modernos conhecidos hoje como ficção científica, são a comprovação de que cada cultura e cada época veste o mito com roupagem específicas e cria os heróis que metamorfosearam em invasores alienígenas e os heróis em vez de montarem corcéis alados, navegam em espaçonaves. Todas essas imagens continuam conduzindo o ser humano à procura de respostas para o não-revelado. Deuses e titãs, gigantes e dragões, super-heróis de guerras nas estrelas são personificações de movimentos profundos que constituem o enredo e o cenário do acontecer humano.

Na elaboração do mapa para atingir o universo mítico, iniciamos pelo caminho dos sonhos por ser o mais familiar e mais acessível pois, ao dormir desligamos a lâmpada da consciência e adentramos camadas profundas da psique, transportando-nos a um universo imaginal que se revela.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na espiral por mim elaborada e denominada "Passos de uma experiência mitodramática" (MACIEL, 2000, p. 45) menciono os estágios do desenvolvimento da consciência - proposição que têm por objetivo 'refazer o caminho' durante o processo terapêutico. E assim, percorrendo além da biografia da pessoa a da própria espécie, consolida-se o eixo da experiência mitodramática, que é caminhar com os mitos e retomar o caminho ancestral da relação homem-natureza, tornando possível a recriação do mundo como experiência.

Após a publicação do livro, formei grupos de estudo teórico-vivencial e nesta mesa redonda do 25º Congresso Brasileiro de Psicodrama, alguns dos psicodramatistas que trabalham com o Mitodrama irão apresentar tanto a teoria como a prática clínica individual e grupal que desenvolvem e, ainda, desdobramentos destas práticas usando a tecnologia atual.

Entendemos que, nesta perspectiva, pretendemos trabalhar as *memórias* - pela relevância desses conhecimentos, que são universais, e mostrar como podem ser utilizados na *transformação* do ser humano, em sua singularidade e seu *território*.

REFERÊNCIAS

HILLMAN, J. **Estudos de Psicologia Arquetípica**. Rio de Janeiro: Achiamé, 1981.

JUNG, C.G. **Símbolos de Transformação**. Petrópolis: Vozes, 1986.

MACIEL, C. **Mitodrama** - O Universo Mítico e seu Poder de Cura. São Paulo: Ágora, 2000.

Referencial teórico do Mitodrama

Leila Dittmar Moreira

RESUMO

A motivação de Corintha Maciel foi criar um instrumento que possibilitasse a vivência mítica em sua plenitude, por um caminho que acompanha um processo evolutivo natural – atravessando de forma consciente e voluntária cada um dos estágios evolutivos. Assim, o psiquismo se renova e atualiza questões que ficaram "mal digeridas" para a pessoa/paciente. Na construção de sua proposta, a autora toma os conceitos filosóficos – de arquétipos e mitos, presentes na mitologia grega e que compõem a ideia de inconsciente coletivo de Jung. Fundamentada na estrutura teórico-metodológica de J. L. Moreno, em especial nos conceitos de matriz de identidade e etapas da sessão psicodramática, se alicerçam os "passos de uma experiência mitodramática". São seis os passos ou ciclos: Uroboros, Grande Mãe, Pai, Puer x Senex, Herói e Coniunctio. Assim Corintha Maciel traz para o processo psicoterápico e para cada sessão psicodramática os mitos e arquétipos. Os ciclos da experiência mitodramárica facilitam o entendimento de como se processa o desenvolvimento da consciência, por meio de diferentes estágios mitológicos, cada um deles regido por um padrão arquetípico.

Palavras-chave: Matriz de Identidade. Arquétipo. Mitos. Mitodrama. Psicoterapia.

1 INTRODUÇÃO

O Mitodrama é uma construção teórica elaborada por Corintha Maciel baseada no tripé: Mitologia Grega, Psicologia Simbólica de Jung e o Psicodrama de J.L.Moreno. A autora explica que "da mesma maneira que o corpo apresenta uma anatomia comum, o nosso psiquismo também possui um substrato comum constituído pelos arquétipos, que são o repositório de toda a experiência humana" (MACIEL 2000, p. 64).

A ideia de um padrão original ou *"arquétipo"* nos foi apresentada pela filosofia, conhecimento professado pelos sábios da época que ensinavam às pessoas a forma de pensar e viviam numa região chamada Grécia. Sua grande preocupação era com as origens da Natureza, e no decorrer do tempo foram surgindo as *"escolas de pensamento"* uns contradizendo as afirmações de outros, alguns estabelecendo alianças em torno de uma mesma ideia. Embora houvesse discordâncias entre as escolas, todas partiam do mesmo princípio de que a Natureza, e tudo o que existe viera de um princípio original chamado por eles de *"arkhé" (arquétipo),* que é aquilo que está na frente, o princípio de tudo, absoluto e eterno (MACIEL, 2000, p. 129).

Os arquétipos, as ideias das imagens primordiais, só foram trazidas para a Psicologia no Século XX por Freud e seu aluno Jung. Freud havia revolucionado a sociedade do seu tempo afirmando a existência de um campo desconhecido na mente humana: *o inconsciente.* O mito de Édipo tornou –se o eixo da psicanálise, mas Jung observando as imagens dos sonhos dos seus pacientes que jamais tinham se encontrado, reafirma a ideia de um *"inconsciente coletivo"* comum a todos os indivíduos e constituídos pelas experiências de todos os homens.

Esses dois estudiosos dedicaram-se ao estudo das mitologias e observaram que alguns motivos que apareciam nos delírios de seus pacientes correspondiam a figuras ou enredos mitológicos. A teoria simbólica de Jung é uma abordagem psicológica que considera o símbolo como a linguagem fundamental do inconsciente, conectando consciência ao inconsciente. Os símbolos manifestados em sonhos, mitos e arte são a expressão dos *"arquétipos"* que são padrões universais de comportamento e experiência herdados pela humanidade.

Jung chamou de "arquétipo", o "padrão original". Observou ainda que alguns desses motivos eram os mesmos apresentados pelos mitos e contos de fadas, que são narrativas de caráter arquetípico.

Jung acredita que alguns arquétipos são "*naturais"* no processo de desenvolvimento de todas as pessoas, enquanto outros são "*ativados"* a partir de experiências pessoais, assim como tem dois polos: um criador e outro destruidor que se equilibram pela lei da complementação.

Com o *Cristianismo* os deuses foram banidos da consciência coletiva e os mitos passaram a ser considerados uma *heresia*. Camuflados sob numerosos disfarces, deuses e heróis atravessaram a *Idade Média* até que na *Renascença* ressurgem pelas mãos dos poetas, artistas, filósofos e pensadores para refletir sobre os problemas existenciais, atravessando as eras.

Os mitos são narrativas de explicações como as coisas passaram a existir e como os fenômenos se manifestam e falam de emoções, combates, intrigas, tendo deuses, heróis e monstros como personagens. Daí a afirmação de Jung que as *figuras mitológicas* seriam a personificação das matrizes arquetípicas do Inconsciente Coletivo.

Mas, a *sabedoria popular* é arquetípica e sem acesso aos deuses os homens criaram histórias com personagens humanas de reis, rainhas, príncipes e princesas, fadas, anões, dragões, bruxas, ogros e animais gigantes que povoam a consciência coletiva e através do *relato mítico* são apresentados com os problemas existenciais. Assim, o imaginário é recuperado e na virada do século XX, Freud e Jung colocam o mito no seu verdadeiro contexto, os intrincados labirintos da alma humana, reconduzindo-a à sua condição de *símbolo estruturante*, levando o homem a buscar a sua totalidade.

Estes podem ser reconhecidos como elementos organizadores quando são trazidos para a consciência através do processo terapêutico, então, o enredo mítico é reconhecido nas entrelinhas da queixa onde se estrutura o conflito, facilitando-se ao cliente a experiência de viver o mito de forma consciente e voluntária para que possa livrar-se da compulsão repetitiva do problema e tornar-se dono da sua própria história.

Corintha Maciel criou os "Passos de uma experiência mitodramática" que corresponde à Matriz de Identidade de Moreno e que facilita o entendimento de como se processa o desenvolvimento da consciência por meio de diferentes estágios mitológicos, cada um deles regido por um padrão arquetípico, que veremos a seguir.

2 DESENVOLVIMENTO

Amparada em Moreno, Corintha Maciel propõe a *investigação dos mitos* que habitam o nosso psiquismo, por meio da ação dramática. A autora usa a terapêutica da dramatização, que facilita a concretização dos conflitos e identifica qual o ciclo de desenvolvimento psíquico a pessoa se encontra, para localizar o seu *arquétipo* correspondente. O drama cria o *tempo trágico*, ou a *segunda vez* que cura pelo princípio mítico de o semelhante curar o semelhante. Para o criador do psicodrama, toda e qualquer "segunda vez" é a libertação da primeira e o desencadeamento da própria vida (MORENO, 1975).

Esta proposta vem auxiliar no reconhecimento dos conflitos, proporcionando a clareza das divergências e fantasias que aparecem nas cenas trazidas para buscar uma conexão com a realidade e levar à análise das alternativas de solução pela busca de novas formas de agir e reagir.

A necessidade de construir um suporte para o Mitodrama, conduziu Maciel às vertentes mitológicas dentro da psicologia arquetípica. Pesquisando Erich Neumann ela alcançou o fio que procurava para a fundamentação do que chamou "*Passos para uma experiência mitodramática"* (MACIEL, 2000).

São seis os passos ou ciclos: Uroboros, Grande Mãe, Pai, Puer x Senex, Herói e Coniunctio.

O arquétipo da *"UroBóros"* é um símbolo gnóstico que expressa a unidade de todas as coisas, que nunca desaparecem, mas mudam de forma perpetuamente em um ciclo eterno de destruição e recriação, vida e morte. Apresentado pelo dragão primordial que engole a própria cauda, estaria na origem, representando a psique objetiva ou o inconsciente coletivo de onde tudo promana. Corresponde à primeira fase da Matriz de Identidade na visão moreniana do desenvolvimento sócio psicológico que auxilia a compreensão da formação de identidade, ou seja, *fase primária, total indiferenciada*, onde a criança não se distingue dos outros, vivenciando um estado de *"tudo é um"* cuja característica principal é a indistinção entre o indivíduo e o meio.

Na sequência, segue o estágio primitivo regido pelo arquétipo da *Grande Mãe*, que dá início ao processo de adaptação à vida e à satisfação das necessidades básicas. Este estágio de desenvolvimento é regido pela imagem da *Deusa-Mãe e da Criança-Divina*, enfatizando a natureza indefesa e carente da criança e o lado protetor da mãe.

O arquétipo da Grande Mãe estrutura o início da consciência e está ligado aos primórdios da vida psicofísica. De acordo com *Moreno* é a fase do *Reconhecimento do Eu,* onde a Mãe é o primeiro Ego auxiliar que exerce a forte ligação afetiva, a coexistência, a criança ainda não distinguem o Eu do Tu e vive um processo de *simbiose* com a mãe. O arquétipo da Grande Mãe é ativado todas as vezes que necessitamos cuidar ou sermos cuidados e o ciclo matriarcal se estende até o final da vida.

O ciclo patriarcal é regido pelo Arquétipo do Pai que é o instaurador do *princípio da realidade*, o agente dessa função *traumática discriminadora*, que separa a criança do mundo da mãe. Em todo padrão patriarcal, encontramos sempre um determinado grau de rigidez na colocação dos limites. Essa rigidez expressa o grau do *componente repressivo*, sempre presente

no arquétipo do pai, em nome de *uma lei* e de *uma ordem* que codifica e organiza a consciência coletiva.

Seu reino é a *Razão e o Conhecimento* e as virtudes cultivadas são: *competição, coerência, tradição, autoridade, justiça e o dever.* A sucessão dos estágios não implica o desaparecimento do anterior, um pode entrar quando a situação exige. Este estágio corresponde ao terceiro estágio da Matriz de Identidade de Moreno que caracteriza a Identificação do TU, ou seja, o reconhecimento do outro como entidade distinta dela mesma.

Entre o *ciclo Patriarcal e a Alteridade*, MACIEL (2000) situou dois sub sistemas: O *estágio do Puer versus Senex*, para destacar a predominância dessa parelha arquetípica nos conflitos da adolescência; e *estágio do Herói,* cujo mito abrange todos os desafios que definem o cenário da vida adulta, indo da fase inicial do adulto jovem, em que se evidencia *o herói solar,* até a crise da maturidade, quando tem início a grande viagem do *herói lunar*.

O estágio de *Puer e Senex* é um conceito da Psicologia de Jung que descreve a polaridade entre a "*criança eterna*" (Puer) e o "*velho sábio*" (Senex) dentro de uma personalidade. O Puer está ligado à espontaneidade, criatividade e juventude, enquanto o Senex representa a sabedoria, a estrutura e a experiência.

Coniunctio ou "casamento sagrado" é um termo latino que representa a união dos opostos e se caracteriza como o último passo, apresentando os arquétipos anima e animus como os *"noivos da psique"*.

A proposta do Mitodrama é refazer esta espiral celebrando os ritos iniciáticos específicos de cada situação liminar, entrelaçando a vida pessoal e as imagens míticas numa tela comum, em que os homens se reconheçam nos deuses e os deuses possam iniciar-se na humanidade e assim abrir as portas a caminho da transformação. A densidade dramática, que

é anterior a qualquer intenção, vai colocando as pessoas na contemporaneidade do sagrado, desembaraçando as meadas e desatando os nós.

Portanto, os *"arquétipos"* podem ser reconhecidos como *elementos organizadores* quando são trazidos para a consciência através do processo terapêutico pois, reconhecendo o enredo mítico nas entrelinhas da queixa onde se estrutura o conflito, facilita-se o cliente a experiência de viver o mito de forma consciente e voluntária que possa livrar-se da compulsão repetitiva e tornar-se dono de sua própria história.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos, portanto, que o mito não é uma crendice nem uma alegoria, mas, um *impulso que busca uma organização*. Jung nos reforça a necessidade de conhecer as narrativas mitológicas a fim de que possamos avaliar as profundezas dos sofrimentos da psique. Moreno tem no palco da realidade suplementar (MORENO, 1975) a possibilidade do imaginário, do simbólico e do real; e Corintha Maciel nos propôs um passo a passo para tocarmos na alma arquetípica do ser humano.

Assim, o Psicodrama aliado à Teoria simbólica de Jung e os conhecimentos da Mitologia Grega podem compor um caminho de entendimento, mostrando um novo cenário das questões psíquicas trazidas para a terapia.

REFERÊNCIAS

MACIEL, C. **Mitodrama** - O Universo Mítico e seu Poder de Cura. São Paulo: Ágora, 2000.

MORENO, J.L. **Psicodrama**. São Paulo: Cultrix, 1975.

Estrutura dramática do sonho no Mitodrama e exemplo de aplicação

Gisele Gotardi Gomes

RESUMO

Este trabalho apresenta a fundamentação teórica e a aplicação prática do Mitodrama no manejo de sonhos, tanto em contextos de psicoterapia clínica individual quanto grupal. O objetivo central é expor como a estrutura dramática do sonho pode ser utilizada como ferramenta de transformação psíquica, dialogando com os eixos "Território, Memórias e Transformações". No campo das memórias, o sonho é compreendido como um fenômeno arquetípico que emerge do inconsciente coletivo; no território, atua como regulador da relação mente-corpo; e, no campo das transformações, utiliza a realidade suplementar para a recriação simbólica de conflitos. O sonho é composto por elementos essenciais: cenário, personagens, peripécia, crise e lísis (resolução). A metodologia destaca o uso do Sonhário para o acompanhamento da continuidade do enredo dramático do paciente. Para ilustrar a eficácia do método, apresenta-se um exemplo de aplicação prática onde um sonho de desamparo e raiva reprimida foi trabalhado através da amplificação simbólica e da posterior dramatização. O processo permitiu que a sonhadora realizasse uma descarga emocional ativa, resultando em um sentimento de alívio e em uma mudança concreta de posicionamento em sua vida cotidiana. Conclui-se que o Mitodrama, ao tratar o sonho como uma experiência viva e não apenas um relato, promove a integração da alma humana e a ampliação da consciência subjetiva.

Palavras-chave: Mitodrama. Sonhos. Psicodrama. Psicologia Analítica. Dramatização.

1 INTRODUÇÃO

O processo psicoterapêutico em que utilizamos o Mitodrama tem base simbólica, estética e ritualística, e tem o Mito e a Arte como vias de acesso à dimensão profunda da psique. Nesse percurso, os sonhos são como caminho privilegiado de acesso à psique, por se configurarem como uma experiência universal, próxima e familiar à maioria das pessoas,

permitindo o contato com conteúdo inconsciente de forma acessível e significativa (MACIEL, 2000).

Sidarta Ribeiro cita que os sonhos são objeto de investigação desde a Antiguidade. Os primeiros médicos e filósofos da humanidade já os compreendiam como uma espécie de oráculo, um meio de comunicação entre o humano e o sagrado. No século XIX, com os estudos de Sigmund Freud e, posteriormente, de Carl Gustav Jung, a função do sonho passa a ser compreendida sob uma nova perspectiva: como via de acesso aos conteúdos reprimidos ou esquecidos do inconsciente humano (GALLBACH, 2000).

Jung (2014) amplia o campo ao integrar os estudos mitológicos à clínica, identificando a presença recorrente de símbolos arquetípicos nos sonhos de seus pacientes e também nos seus próprios, observando a repetição de imagens simbólicas semelhantes em diferentes culturas e povos. O autor desenvolve o conceito de Inconsciente Coletivo, compreendido como um reservatório de imagens e padrões universais da experiência humana.

Paralelamente, Jacob Levy Moreno, por meio da Psicoterapia de Ação, desenvolve o Onirodrama, técnica na qual o paciente revive e dramatiza seus sonhos, possibilitando uma elaboração ativa e vivencial do material onírico.

Ao investigarmos a importância ancestral dos sonhos, observa-se que, em cada época histórica, eles foram enfatizados de maneiras distintas. Na contemporaneidade, a Neurociência amplia esse campo ao estudar os sonhos a partir de sua manifestação biológica e neurofisiológica, favorecendo o diálogo entre corpo, cérebro e experiência psíquica.

O estudo dos símbolos e das imagens oníricas possibilita ao mitodramatista um aprofundamento na compreensão da alma humana. O sonho é concebido como um mapa simbólico, um mensageiro do inconsciente, que necessita ser escutado, acolhido e elaborado pelo próprio sonhador. Nos estudos desenvolvidos por Corintha Maciel, identificamos que os

sonhos possuem uma estrutura dramática e uma linguagem própria, o que possibilita a realização de leituras diagnósticas e prognósticas, bem como a aplicação prática do material onírico no processo terapêutico, tanto para o sonhador quanto para o psicoterapeuta mitodramatista (MACIEL, 2000).

Nesse contexto, a utilização do Sonhário ou Diário de Sonhos configura-se como um recurso fundamental do método, permitindo que o sonhador acompanhe a continuidade de seu enredo dramático, reconheça repetições simbólicas e traga esse material para o espaço terapêutico, favorecendo sua amplificação simbólica e, quando o sonho expressa um conflito psíquico relevante, sua dramatização em contexto clínico ou grupal.

2 DESENVOLVIMENTO

O sonho pode ser entendido como uma narrativa, semelhante a um pequeno filme, composto por elementos básicos do drama: *cenário*, que corresponde ao tempo e ao espaço da cena; *personagens*, que incluem o ego do sonhador e as demais figuras presentes; *narração*, que introduz a situação inicial; *peripécia*, que representa o desenvolvimento da ação; *crise*, onde aparece o conflito central; e, por fim, a *lísis*, que seria a resolução do drama, quando ela existe, ou, em alguns casos, a catástrofe, quando o sonho apresenta um desfecho negativo.

Nem todos os sonhos apresentam essa estrutura de forma completa, mas identificar esses elementos ajuda o terapeuta e o paciente a amplificar o significado das imagens oníricas. Durante esse processo, investigam-se as associações pessoais, memórias e sentimentos ligados ao cenário, aos personagens e às ações do sonho (JUNG, 2014; RIBEIRO, 2019).

Após essa amplificação, o Mitodrama propõe a dramatização da cena onírica, na qual o sonhador revive o sonho em cena, ocupando o lugar dos personagens, objetos e elementos

significativos. Essa vivência permite que o conteúdo inconsciente se torne mais consciente e que novos sentidos e possibilidades de transformação possam emergir (MORENO, 1974; MORENO, 2001; MACIEL, 2000).

Para ilustrar essa metodologia, apresentamos um sonho pessoal que foi trabalhado em psicoterapia com Corintha Maciel.

A sonhadora adormece em um período de intensa pressão emocional, marcado por conflitos e dificuldades familiares, acompanhado de um forte sentimento de raiva que, naquele momento, não encontrava espaço de expressão consciente. No sonho, ela se vê caminhando por uma rua de uma grande cidade. Ao observar o ambiente, depara-se com uma amiga muito frágil que está deitada no chão da rua, abraçando sua filha bebê. As duas dormem juntas em posição de concha, como se buscassem proteção uma na outra. Ao lado delas, há uma espingarda posicionada com o cano voltado para baixo.

Essa mulher conversa ao telefone com uma voz masculina ligada a um contexto espiritual ou religioso, que lhe oferece algum tipo de amparo emocional para atravessar aquela situação de vulnerabilidade.

No sonho, a sonhadora aparece inicialmente como observadora da cena, percebendo aquela mulher e a criança em situação de grande desamparo. Ao se aproximar, nota a presença da espingarda e sente receio de que ela possa disparar. Então, decide manuseá-la e percebe que não há risco imediato, pois o cano está direcionado para baixo. Ao despertar, surge um forte sentimento de angústia e uma percepção simbólica importante: a mulher e o bebê representam aspectos de si mesma — uma parte fragilizada e sua “filha interna” em condição de desamparo.

Esse sonho é, então, levado para o trabalho terapêutico. Inicialmente, realiza-se o processo de amplificação, investigando associações, sentimentos e significados presentes nas imagens oníricas. Em seguida, passa-se para a dramatização, utilizando o tapete como espaço

cênico. Durante a encenação, a sonhadora é convidada a ocupar sucessivamente os diferentes lugares da cena. Ao entrar no papel da mulher que protege o bebê, emerge a vivência de profundo desamparo e necessidade de proteção. Posteriormente, ao ocupar o lugar da espingarda, surge uma informação simbólica importante: trata-se de uma arma velha, enferrujada e sem munição. Ou seja, apesar da presença de um objeto potencialmente agressivo, não havia, de fato, capacidade de ataque.

Nesse momento, torna-se evidente o tema emocional central do sonho: a dificuldade de expressar a raiva. A terapeuta, então, propõe um exercício psicodramático de descarga emocional. A sonhadora utiliza almofadas e uma raquete de tênis para nomear e expressar simbolicamente a raiva direcionada a pessoas e situações que, na vida real, haviam provocado sentimento de injustiça e frustração, mas que até então permaneciam reprimidos.

Ao final da dramatização, surge um sentimento significativo de alívio e reorganização emocional. Curiosamente, pouco tempo depois, na vida cotidiana, a sonhadora encontra uma das pessoas que havia surgido nesse processo de descarga. No entanto, percebe que a raiva já não estava presente da mesma forma.

O encontro se dá de maneira mais tranquila e com maior clareza de posicionamento. O trabalho com o sonho possibilitou não apenas a elaboração simbólica da emoção reprimida, mas também uma transformação concreta na forma de lidar com conflitos na vida real, permitindo expressar limites e posicionamentos de maneira mais consciente e assertiva.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse exemplo ilustra como, no Mitodrama, o sonho deixa de ser apenas uma narrativa e se torna uma experiência viva de elaboração psíquica e transformação emocional.

A proposta do Mitodrama, portanto, não se restringe à análise dos sonhos, mas visa à sua amplificação simbólica, à identificação do enredo mitológico no qual o paciente se encontra envolvido e à posterior dramatização, quando pertinente, promovendo integração psíquica, ampliação da consciência e possibilidades de transformação subjetiva.

REFERÊNCIAS

GALLBACH, M. R. **Aprendendo com os sonhos**. São Paulo: Paulus, 2000.

JUNG, C. G. **Sobre sonhos e transformações**: sessões de perguntas de Zurique. Petrópolis: Editora Vozes, 2014

MACIEL, C. **Mitodrama**: o universo mítico e seu poder de cura. São Paulo: Ágora, 2000.

MORENO, J.L. **Quem sobreviverá**: fundamentos da sociometria, da psicoterapia de grupo e do sociodrama; edição do estudante, tradução Moisés Aguiar; São Paulo: Daimon, 1974.

MORENO, Z. T. **A realidade suplementar e a arte de curar**. São Paulo: Agora, 2001.

RIBEIRO, S. **O Oráculo da Noite:** A história e a ciência do sonho. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

Mitodrama e suas aplicações online

Henrique Henkin Coelho Neto

RESUMO

O presente trabalho apresenta as evoluções teóricas e práticas do Mitodrama, fundamentadas no legado de Corintha Maciel e nas premissas de Joseph Campbell e J.L. Moreno. A justificativa científica reside na necessidade de adaptar a metodologia mitodramática aos novos contextos de conectividade digital e às demandas contemporâneas de saúde mental. O objetivo é sistematizar as recentes ampliações da técnica, especialmente no ambiente online, e discutir a eficácia do Role Playing Game (RPG) como ferramenta de ação. A metodologia caracteriza-se como relato de experiência e revisão teórica sobre grupos de estudo e supervisão realizados pela Escola Entre Nós. A estrutura das intervenções respeita as etapas morenianas: o aquecimento (focado na sensibilização mítica), a dramatização (onde o mito ganha corpo) e o compartilhamento (ressonância grupal). Os resultados apontam que a utilização do RPG — definido por autores como Schimit (2020) e Pavão (2015) como um jogo de interpretação colaborativo e narrativo — potencializa a vivência da jornada do herói na realidade suplementar mediada por telas. Conclui-se que o Mitodrama permanece como uma teoria viva, capaz de transpor a mitologia clássica para a leitura mítica da vida cotidiana, fortalecendo a base estrutural do psicoterapeuta e do cliente por meio da criação, como arte do cotidiano.

Palavras-chave: Mitodrama. RPG Terapêutico. Realidade Suplementar. Jornada do Herói.

1. INTRODUÇÃO

Joseph Campbell (1949; 1988), afirma que seguir a trilha do herói é encontrar o centro da própria existência. Este trabalho parte da premissa de que o Mitodrama, estruturado por Corintha Maciel, não é uma doutrina engessada, mas uma inspiração para a jornada individual e grupal. Apresentamos anteriormente a fundamentação deste estudo, contextualizando a

evolução do pensamento mitodramático, integrando os conceitos de arquétipo e ação dramática como ferramentas essenciais para a compreensão da alma humana na contemporaneidade.

Seguimos apresentando sua modalidade em recursos contemporâneos de conectividade. podendo ver a leitura da dinâmica arquetípica em outros lugares, em outras egrégoras que não apenas a greco/romana. Assim, o arquétipo extrapola o mito, nos encontrando seja nas nossas vivências religiosas modernas, seja na leitura de um livro, em um filme, ou até mesmo na realização dos afazeres da vida.

2. DESENVOLVIMENTO

As intervenções mitodramáticas contemporâneas, mesmo no ambiente online, preservam o rigor da técnica psicodramática de J.L. Moreno (MORENO, 1975), estruturando-se em três etapas fundamentais:

O *aquecimento* é a preparação do protagonista ou do grupo, para a entrega ao papel, utilizando aqui a leitura mítica e a escrita criativa para acessar o conteúdo arquetípico.

Na *dramatização (ação dramática)* temos o momento em que o conflito ou o mito é encenado. No contexto digital, esta etapa ganha suporte no uso do *RPG (Role Playing Game).* Segundo Schimit (2020), o RPG é um jogo de interpretação onde os participantes criam narrativas colaborativas, assumindo papéis de personagens em mundos imaginários. Para Pavão (2015), o RPG funciona como um laboratório social e psíquico, permitindo que o sujeito experimente novas respostas frente a desafios arquetípicos e dentro da perspectiva moreniana, numa "realidade suplementar" protegida.

O *compartilhamento* é a fase de retorno ao grupo, onde os participantes dividem as emoções despertadas pela cena, sem julgamentos, integrando a experiência mítica à realidade vivida.

> Temos apenas que seguir o fio da trilha do herói. E ali onde pensávamos encontrar uma abominação, encontraremos uma divindade; onde pensávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos; onde pensávamos viajar para o exterior, atingiremos o centro da nossa própria existência; e onde pensávamos estar sozinhos, estaremos com o mundo inteiro (CAMPBELL, 1988, p.31).

Em nosso trabalho, técnicas tem sido criadas e ampliadas, com a utilização do RPG (Role Playing Game) como ferramenta para vivenciar a criação do mito/conto interior na realidade suplementar, a potencialização de contação de histórias míticas, a vivência da jornada do Herói enquanto jogo dinâmico de fortalecimento do processo grupal e individual, e até mesmo a utilização de livros como *Mulheres que correm com os lobos* (ÉSTES, 1994), para um olhar mais para as várias faces do feminino que existem em nós, principalmente nos grupos com mulheres.

A proposta científica de Maciel (2000), reforça que o terapeuta deve trilhar os passos de desenvolvimento, da jornada do herói, e a prática das artes; que é essencial para que o manejo clínico tenha alma e profundidade simbólica. Essa prática irá ocorrer no consultório e na vida como um todo. A pessoa em terapia chega aonde o psicoterapeuta já chegou, a prática dos ritos, escrita, leitura de livros e poemas, criação de novas formas de ser nesse mundo é essencial para todos que se tratam, incluso o terapeuta.

O mitodrama é uma metodologia viva, é impossível executá-la sem alma, e a alma nos leva à criar, à desenvolver aquilo que está dentro de nós, ampliando cada dia mais o mitodrama,

mas sempre lembrando que, assim como Campbell (1988) disse. “essa jornada já foi trilhada por todos os heróis do passado, só precisamos seguir ...”.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática de supervisões e grupos de estudos, vinculados à Associação Entre Nós – instituição de formação em psicodrama de Campo Grande/MS, têm permitido "desentranhar o eterno contido no tempo" (MACIEL, 2000). Corintha Maciel, assim como Campbell, Moreno, Jung, e tantos outros mestres do passado deixaram um legado, uma inspiração para a jornada de cada herói que há em nós. Mas nunca ansiaram seguidores ou mesmo discípulos, mas viveram suas vidas da forma mais intensa e potente possível.

O Mitodrama revela-se uma proposta metodológica em constante movimento. As aplicações online, aliadas ao RPG e às etapas morenianas, confirmam que o arquétipo extrapola o espaço físico. Conclui-se que a integração de jogos narrativos modernos ao psicodrama clássico potencializa a jornada heroica em direção à totalidade, transformando o "clique" digital em um encontro ampliado com o sagrado e o humano.

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix, 1949.

CAMPBELL, J. **O poder do mito**. São Paulo: Pallas Athena, 1988.

ESTÉS, C. P. **Mulheres que correm com os lobos**: mitos e histórias do arquétipo da mulher selvagem. Tradução de Waldéa Barcellos. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

MACIEL, C. **Mitodrama**. São Paulo: Ágora, 2000.

MORENO, J. L. **Psicodrama**. São Paulo: Cultrix, 1975.

PAVÃO, A. **O RPG no Brasil: Discursos e Identidades**. Curitiba: Appris, 2015.

SCHIMIT, W. E. **RPG: O Jogo, a Arte e a Educação**. São Paulo: Devir, 2020.