

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PSICODRAMA
INSTITUTO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO – RIO GRANDE DO SUL
IMED – INSTITUTO MERIDIONAL/PASSO FUNDO
FORMAÇÃO EM PSICODRAMA – NÍVEL I

GABRIELA TRETESKI

A ARTE DO IMPROVISO NO DESENVOLVIMENTO DO PAPEL DE
PSICODRAMATISTA

PORTO ALEGRE

2014

GABRIELA TRETESKI

A ARTE DO IMPROVISO NO DESENVOLVIMENTO DO PAPEL DE
PSICODRAMATISTA

Monografia de Conclusão de Curso apresentada ao Instituto de Desenvolvimento Humano de Porto Alegre (IDH-RS), como requisito para obtenção do título de Especialista em Sociopsicodrama e Psicodramatista - nível I, Foco Socioeducacional.

ORIENTADORA: Profa. Dra. Júlia Maria Casulari Motta

PORTO ALEGRE
2014

RESUMO

Este trabalho tem por finalidade ampliar a compreensão a respeito dos efeitos que os jogos de improviso realizados pela “trupe” da Improvida (da qual faço parte) estavam exercendo sobre o papel de psicodramatista de cada um de seus membros. A partir de uma observação pessoal a respeito de possíveis mudanças observáveis, foram realizadas entrevistas individuais a respeito do desenvolvimento deste papel, especificamente. Partindo do pressuposto de que os princípios dos jogos de improviso auxiliam nesta evolução e crescimento do papel, foram analisados os principais aspectos convergentes com a teoria do Psicodrama.

Palavras-chave: jogos de improviso; papel de psicodramatista; espontaneidade; criatividade.

ABSTRACT

This study aims to broaden understanding about the effects that the improvisation games played by the "troupe" of Improvida (to which I belong) were exerting on the role of psychodramatist from each of its members. From a personal note about possible observable changes, individual interviews were conducted regarding the development of this role specifically. Assuming that the principles of improvisation games help in this evolution and growth of the role, the main converging aspects were parsed with the theory of Psychodrama.

Keywords: improvisational games; psychodramatist role; spontaneity; creativity.

SUMÁRIO

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 5 |
| 2 CONTEXTUALIZAÇÃO DO TRABALHO..... | 8 |
| 3 REVISÃO TEÓRICA..... | 11 |
| 3.1 Jogos..... | 11 |
| 3.2 Jogos no Psicodrama..... | 15 |
| 3.3 Improvisação/ Jogos de Improviso..... | 17 |
| 3.4 Trupe..... | 23 |
| 4 METODOLOGIA..... | 25 |
| 5 PROCESSAMENTO (Qual a relação dos relatos dos participantes com a teoria psicodramática e com os jogos de improvisação?)..... | 26 |
| 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 41 |
| BIBLIOGRAFIA..... | 44 |
| ANEXOS..... | 46 |

1. INTRODUÇÃO

Sempre vivi pelo corpo, com o corpo e através do corpo. Desde muito cedo, vivi conectada a ele, dependendo dele, respirando-o e transpirando-o. Muito cedo (aos três anos), iniciei minha prática esportiva, a qual me acompanhou até os 17 anos. Minha construção enquanto pessoa deu-se a partir do treino, do esforço e do aprimoramento corporal exigido pela patinação artística. Meus primeiros largos desafios, assim como minhas primeiras grandes derrotas e vitórias permanecem em minha lembrança como fruto desse encontro entre minha maturidade emocional e o árduo trabalho corporal vivido todos os dias.

Através desta experiência com o esporte e outras expressões artísticas, fui criando uma maneira de entender meu corpo de forma ritmada e expressiva. Aos poucos fui me distanciando da busca por resultados competitivos e me aproximando da pura expressão corporal que a dança me proporcionava. Encantei-me, finalmente percebi como é maravilhoso poder organizar meus movimentos de maneira plástica, ou seja, como é transformador buscar formas com o próprio corpo. Desde então, nunca parei de dançar.

Quem eu sou e como eu vejo o mundo se entrelaçou fortemente com a maneira com que eu vivo e habito o meu corpo. Tornei-me mais consciente da minha presença e da presença corporal do outro. Desde então, já não sei mais enxergar sem o filtro corporal. Ele atravessa minhas relações, meus sentimentos e minha existência.

Passei a ver o corpo como um portal, um condutor da minha identidade em relação a tudo que está fora dele. Trabalhando o corpo, me conectei com o que tenho de mais profundo, e chegada a hora de escolher o que eu faria da minha vida profissional, fiquei em dúvida. Todas as minhas inquietações a respeito do ser humano estavam muito presentes, e faziam contraponto com a minha vontade em seguir pesquisando a respeito do movimento humano. A dúvida criou forma: educação física *versus* psicologia. Optei pela segunda por puro instinto e a minha busca por respostas sobre os mistérios humanos haviam começado.

Desde o início da graduação, carreguei no bolso da mochila minha inquietação a respeito do corpo e suas formas de se expressar; mas, para minha surpresa, ao longo de cinco anos de formação, pouco ouvi sobre o assunto. Mergulhei no mundo da palavra, via pela qual a psicologia ainda ancora suas ideias e instrumentos. Gostei muito de conhecer o

novo mundo, mas minha pulga dançante permanecia atrás da orelha. No sétimo semestre, tive o prazer de encontrar uma tribo que me ajudaria a tornar a estrada entre minhas duas paixões um pouco mais curta e colorida. O encontro com o Psicodrama me trouxe a possibilidade de olhar para o outro além do que dizem as suas palavras, possibilidade de ver esse outro em ação.

Através da formação de psicodramatista, comecei a experienciar o alcance da técnica e do olhar psicodramático para com o outro. Tanto na clínica (Psicodrama Bipessoal), quanto no trabalho com grupos, percebi o potencial transformador da ação. Conforme meu papel de psicodramatista foi crescendo e se desenvolvendo, pude perceber a riqueza com que o olhar psicodramático associa minhas paixões: emoções e corpo. As dramatizações, a força transformadora do grupo, a crença no potencial humano e a transformação pela ação foram alguns dos fatores que fizeram o Psicodrama se tornar tão encantador na minha visão pessoal e profissional.

Juntamente com o meu grupo de formação, passamos a respirar Psicodrama. Entre horas de terapia, estudos, seminários, supervisões e, principalmente, nos momentos em que “jogávamos” conversa fora, foram surgindo ideias, sentimentos, sonhos e ambições da vida pessoal e profissional de cada um. Entre esses fatores, surgiram os jogos de improvisação. O que primeiramente era apenas um divertimento, em pouco tempo se transformou em uma forma de externalizar tudo o que sabíamos sobre o Psicodrama até então. A improvisação passou a ser estudada, falada, repensada, treinada e quase “santificada” pelo nosso pequeno grande grupo.

O que era uma brincadeira sem compromisso, envolveu-nos de uma forma quase mágica. Percebi rapidamente o impacto positivo que essa vivência estava exercendo na vida pessoal e profissional de cada integrante da Trupe que hoje chamamos de Improvida. Encantei-me com a ideia de descobrir, sob o ponto de vista de cada um, quais eram os fatores dessa experiência, através da improvisação, que mais estavam interferindo na construção do papel de psicodramatista de cada um dos meus colegas de Trupe. O interesse foi tão grande que se tornou o tema deste trabalho de conclusão do curso de especialização em Sociopsicodrama.

No próximo capítulo, realizo a contextualização do trabalho, explicando com mais detalhes o formato de nossas intervenções, bem como local e frequência com que ocorrem.

Dessa maneira é possível ter melhor compreensão do que estamos realizando. No terceiro capítulo, apresento uma revisão teórica dos principais conceitos utilizados na compreensão do tema escolhido. Eles foram descritos na seguinte ordem: jogos; jogos no Psicodrama; improvisação e jogos de improviso e trupe. Os conceitos foram pesquisados nas mais diversas fontes bibliográficas, mas se concentraram principalmente nas referências psicodramáticas.

No quarto capítulo, descrevo a metodologia utilizada na presente pesquisa, caracterizada por entrevistas individuais, seguidas de análise qualitativa dos dados. No quinto capítulo, realizo o que chamo de processamento (no Psicodrama é a etapa de correlação do experienciado com a teoria). Nessa etapa, selecionei os principais conceitos presentes em cada uma das respostas dos participantes e “costurei” o que foi dito com a teoria psicodramática, correlacionando os pontos fundamentais do desenvolvimento do papel de psicodramatista com os jogos de improviso na visão dos entrevistados.

No capítulo seguinte (quinto capítulo), arrisco uma possível conclusão a respeito de todos os dados levantados e estudados, afirmando que houve significativa mudança no papel desses psicodramatistas a partir desta experiência com o improviso. Foi difícil encontrar uma correlação exata de causa e efeito, mas muitos aspectos vivenciados por eles (correlacionados ao desenvolvimento do papel na visão moreniana) exerceram forte influência na sua maneira de se relacionar com o outro, pessoal e profissionalmente.

A conclusão é seguida de uma relação de todas as referências bibliográficas utilizadas no trabalho, descritas em ordem alfabética, com a respectiva data de edição/publicação. Ao final, em anexo, incluo o relato completo das entrevistas na ordem em que foram realizadas.

2. CONTEXTUALIZANDO O TRABALHO

Tudo surgiu com a notícia de um dos meus colegas, o Markus, de que os jogos de improvisação existiam. Com muito entusiasmo, ele nos mostrou vídeos de grupos de pessoas que praticam esses jogos através de espetáculos, com foco no entretenimento.

Pesquisar vídeos, comentar as técnicas e o conteúdo passou a ser um hábito do nosso grupo de formação em Psicodrama. Aos poucos, algumas características da improvisação, mais especificamente dos jogos de improvisação teatral, foram chamando nossa atenção pela similaridade com alguns princípios da metodologia psicodramática.

Observamos o impacto que isso gerava tanto nos jogadores quanto na plateia, e seguimos pesquisando. A possibilidade de brincar com conteúdos reais da vida chamou nossa atenção. E, acima de tudo, pessoalmente, interessei-me pelo clima de leveza, de humor e diversão envolvidos na prática.

Logo no início da descoberta, chegamos a experimentar alguns jogos, o que resultou em algumas risadas, mas não mais do que isso. Quase um ano depois, em um dia de supervisão do nosso curso, inexplicavelmente havia nos “sobrado” uma hora, já que tinha havido um problema com a atividade prevista. Novamente, impulsionados por Markus, decidimos “jogar” com improviso, foi então que tivemos uma grande surpresa com o efeito mágico provocado no grupo.

O assunto perpetuou durante todo o final de semana. Foi como se tivéssemos sido infectados com por um “vírus improvisador”, e só conseguíamos pensar nisso. Comentávamos sobre a sensação de estar “no palco” criando cenas, sobre as nossas dificuldades em jogo (tão misteriosamente parecidas com nossas dificuldades da vida), sobre o clima gostoso vivido pelo grupo, sobre o sentimento do viver lúdico infantil, os conteúdos dramáticos, as habilidades da improvisação, o congelamento, a espontaneidade, o medo, a euforia e tudo mais vivido naquela “hora mágica” de sexta-feira.

Pensando, discutindo, refletindo e analisando, surgiu a ideia: e se levássemos isso ao público? Por que não? Por que não oferecer a possibilidade de vivenciar essa mistura de sensações, essa ferramenta de desenvolvimento da espontaneidade, ao público em geral?

Demo-nos conta de que, em essência, os jogos de improviso nada mais são do que o treino da espontaneidade. O que tanto falamos por três anos de curso, estava podendo ser palpado, vivido e sentido, mais uma vez, mas em um novo formato. Já conhecíamos a

teoria moreniana, a sua filosofia e a metodologia da terapia processual grupal, mas uma nova maneira de vivenciar tudo isso acabara de nascer.

A partir daí, surgiu a “*Noite do Improviso*”, inicialmente coordenada por três participantes, e poucos encontros depois, por seis integrantes do grupo. Desde o dia 03 de setembro de 2013 até hoje, nossa noite tem acontecido às terças-feiras, no Instituto do Desenvolvimento Humano, das 20H30 às 22H e atualmente é chamada de “Noite da Improvida”. Nosso encontro é aberto ao público e varia bastante na quantidade de participantes. Sempre programamos quais jogos iremos utilizar, sempre respeitando as etapas psicodramáticas de aquecimento, dramatização e compartilhar.

O aquecimento compreende jogos que possibilitam a abertura dos canais de comunicação e expressão corporal e mental. Isso significa que, após esses jogos, o participante estará mais conectado com o presente e mais disponível para a ação. Essa primeira etapa permite o desprendimento de expectativas culturais e sociais, possibilitando um maior fluxo de criação na construção de ambiente protegido, mais livre de críticas e de julgamentos.

Os jogos de mais ação envolvem cenas em que a construção de seu enredo parte do conteúdo do próprio grupo e é a partir do uso dos princípios da improvisação aplicada que os participantes começam a treinar competências exigidas para a criação e sequência do jogo.

O terceiro e último momento contempla jogos de expressão e elaboração dos aprendizados e desafios vivenciados durante o encontro. Os participantes podem, nesta etapa, analisar e compartilhar os sentimentos, frustrações e conquistas experimentadas. É neste momento que o indivíduo consegue integrar as habilidades adquiridas no contexto dos jogos com outros papéis de sua vida.

Essa metodologia está sendo utilizada não só para a “*Noite da Improvida*”, mas para todas as atividades que nosso grupo se propõe a coordenar. A partir dessa experiência, passamos a aceitar convites de outros grupos para realizar o trabalho com a improvisação.

A partir de muita pesquisa sobre os jogos de improviso ao redor do mundo, descobrimos a vasta possibilidade de utilizarmos a metodologia em infinitos contextos, o que é chamado de improvisação aplicada. Pensando nisso, estamos, atualmente, em processo de construção de uma empresa chamada Improvida.

Seremos uma empresa que acredita no potencial criador e espontâneo do ser humano, e buscamos desenvolver atitudes cooperativas e assertivas que tornem a vida de cada indivíduo mais fluida e divertida. Sim, acreditamos que o lúdico faz parte dos princípios básicos para viver feliz e ser bem sucedido. Encontramos na improvisação aplicada um recurso que é capaz de desenvolver as pessoas nos seus mais diversos contextos, pois trabalhar em campo relaxado traz benefícios e resultados muito mais assertivos e criativos, facilitando a aquisição de novos aprendizados e competências.

3 REVISÃO TEÓRICA

3.1 Jogos

O jogo faz parte do histórico da humanidade desde os tempos mais remotos. Huizinga (1971) é enfático ao afirmar que o jogo é anterior à cultura, ou seja, os animais jogam e brincam mesmo sem passarem pelo processo de socialização como os homens. O autor afirma que mesmo em suas formas mais simples, o jogo transcende os aspectos puramente físicos e biológicos, ele é significativo, conferindo um sentido à ação.

Especulando a possibilidade de buscar uma definição para jogo, foi possível encontrar clareza nas palavras de Huizinga (1971, p.10):

(...) o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito do jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social.

Portanto, resta-nos identificar características e qualidades que os jogos apresentam para nos aproximarmos de seu grande valor empírico.

Muitas são as hipóteses que tentam abranger os motivos pelos quais as pessoas jogam. Monteiro (1993, p.206) afirma que

(...) o homem tem como tendência básica a necessidade de compreender o Universo e neste anseio de curiosidade, desde sempre, usou a identificação, a imitação e a representação como meio de se expressar e assim decifrar a natureza, por meio da ação.

Segundo a autora, portanto, essa necessidade do homem de compreensão do que o cerca acompanha a sociedade desde o aparecimento das primeiras manifestações da construção de uma cultura e apareceu, desde sempre, através do jogo, uma atividade livre, divertida e agradável.

Huizinga (1971) comenta sobre as divergências entre as teorias que tentam encontrar a função biológica do jogo. Enquanto umas justificam a necessidade de distensão, outras citam o treinamento dos jovens para funções mais sérias do mundo adulto.

Diniz (2001) afirma que os jogos têm um significado muito especial no desenvolvimento humano, já que permitem que o sujeito expresse seu pensamento impulsionado pela espontaneidade e criatividade envolvida na liberdade do jogo. Um dos fatores que diversos autores destacam sobre os jogos é o envolvimento que eles exigem do

jogador, e essa entrega permite que o sujeito esteja inteiro na atividade, despertando seu potencial interior.

Muitos estudiosos da capacidade lúdica do homem dizem que o jogo transcende às necessidades imediatas da vida, ou seja, ele dá um sentido para ação, ele é portador de significados (MONTEIRO, 1993). De acordo com Motta (2002), o lúdico é uma qualidade do jogo, mas é muito importante diferenciarmos essas duas palavras. A brincadeira pode ser considerada uma atividade de relaxamento ou divertimento sem compromisso com contexto, tempo ou regras. O jogo, por sua vez, tem objetivos próprios.

O jogo, em um sentido mais geral, pode ser definido como divertimento, recreação, passa tempo, no qual estão embutidas regras de funcionamento a partir dos limites de tempo e espaço. Mas sabemos que ele é muito mais do que isso. Muitos autores concordam com a função social do jogo, isso porque, além de organizar, divertir e entreter os grupos, os jogos captam a dimensão imaginária, na qual estão contidos muitos conteúdos culturais de uma sociedade.

Segundo Huizinga (1971), uma das principais características do jogo é sua separação espacial da vida cotidiana. Assim como todo ato de culto, o jogo acontece em um espaço reservado e sagrado. Segundo o autor, o jogo pode ser considerado sagrado por ser indispensável ao bem-estar da comunidade.

O jogo autêntico possui, além de suas características formais e de seu ambiente de alegria, pelo menos um outro traço dos mais fundamentais, a saber a consciência, mesmo que seja latente, de estar apenas ‘fazendo de conta’. (HUIZINGA, 1971, p.26)

Motta (2002) afirma que o jogo nos transporta para além do plano objetivo, ele capta o mundo simbólico, pois ele cria e é criado em uma realidade suplementar, a partir da imaginação do jogador.

Podemos perceber na criança, a forte valorização do brincar. Antes mesmo de se preocupar com outras de suas necessidades vitais, as crianças entregam-se ao lúdico por completo, através da imitação, da criação, do desempenho, criando uma realidade no mundo do faz de conta. O brincar é visto como uma atividade, acima de tudo, prazerosa. *“Por necessidade, a criança acorda o movimento lúdico em si para, jogando, nascerem os papéis.”* (MOTTA, 2002, p.78)

A criança tem a capacidade de se entregar ao jogo de corpo e alma, criando e recriando tudo aquilo que está à sua volta. Ela dança e transita entre fantasia e realidade de uma maneira muito dinâmica. É nessa dança que a criança elabora conflitos, encontra respostas às suas dúvidas, constrói novas perguntas sobre o mundo e assim sucessivamente.

Para Monteiro (1993, p.207),

Este fascinante domínio de passagem de uma situação para outra, com convicção total, por meio de respostas rápidas a situações novas ou respostas novas a situações já conhecidas, é assegurado à criança por algo mais do que a razão ou o instinto: a espontaneidade.

Segundo a mesma autora, a essência do jogo está nessa capacidade espontânea em direção à liberdade, que permite que o homem transite pelo mundo do imaginário, na medida em que ele recria e descobre novas formas de ser e agir.

Os jogos de faz de conta infantil são recheados da criatividade e da espontaneidade dos pequenos jogadores. No jogo adulto, por sua vez, encontramos respostas mais estereotipadas e atitudes cristalizadas no enfrentamento tanto de situações novas como já conhecidas. Isso acontece em função dos adultos corresponderem às exigências das conservas culturais às quais estão submetidos de forma mais rígida.

Este novo sistema compromete a capacidade criativa, e converte a possibilidade de ação lúdica em algo sem objetividade. É assim que o jogo, depois de criado, se insere na cultura, torna-se também uma conserva cultural, aparece como um produto finalizado, uma forma fixa, abolindo nas pessoas a sede primitiva de recriar, na magia do 'como se', planos diferentes de atuação. (MONTEIRO, 1993, p.208)

Depois de criado e incorporado pela sociedade, o jogo também passa a fazer parte de seu acervo cultural. Dentre as muitas características, os jogos têm funções extraordinárias. Além de estarem fortemente ligados à aquisição de conhecimento e à aprendizagem, através deles é possível viver quase tudo: “(...) *criam-se personagens, compensam-se limitações, resolvem-se impasses e resgata-se o equilíbrio da natureza de si mesmo e do ambiente.*” (MOTTA, 2002, p.82)

Concordo plenamente com a visão de Motta, uma vez que experienciando semanalmente diferentes jogos, percebi uma ausência de limites no que diz respeito à imaginação. Apesar de haver regras, sinto a liberdade de criar e recriar, viver e reviver, agir e corrigir. Essa eterna reconstrução nos permite afinar habilidades, resolver problemas, experimentar o novo, atingindo esse equilíbrio citado pela autora.

Nesse sentido, Huizinga (1971) acredita que a intensidade envolvida na ação de jogar e o seu poder de fascinação não podem ser explicados intelectualmente. A diversão mágica do jogo transcende qualquer justificativa lógica.

O lúdico é o que está mais próximo do espontâneo. O conhecimento adquirido pelo experimentar, que é o modelo da criança, é portanto mais forte e transformador por ser mais espontâneo-criativo. (MOTTA, 2002, p.84)

Spolin (2010) destaca que o jogo normalmente tem características sociais, prestando-se a solucionar algum tipo de desafio ou problema. A espontaneidade que muitas vezes é atingida no jogo provoca liberdade pessoal, e o sujeito é despertado como um todo (física, intelectual e intuitivamente). Essa estimulação é o suficiente para que o jogador transcenda a si mesmo, ficando livre para adentrar em um novo ambiente, explorando e se aventurando enquanto enfrenta seus medos e anseios.

Os adultos de hoje, no entanto, precisam resgatar essa liberdade que o jogo é capaz de proporcionar, desenvolvendo essa energia transformadora através das descobertas do homem consigo mesmo, com os outros e com o mundo cósmico. Segundo Monteiro (1993), essa foi a principal função do jogo psicodramático na visão de Jacob Levy Moreno.

3.2 O jogo no Psicodrama

Se formos buscar as origens do Psicodrama, iremos encontrar, na vivência pessoal de Moreno, a confirmação de que sua teoria nasceu da necessidade humana de exploração do desconhecido através do lúdico.

De acordo com Conceição (2012), os jogos são os elementos mais antigos do Psicodrama, e foi por meio deles que a teoria sicionômica iniciou. Os jogos foram as experiências primordiais da abordagem psicodramática, e contribuíram fortemente para as concepções teóricas, metodológicas, instrumentais e técnicas do método de ação.

Moreno afirma em sua obra “Psicodrama” (1975) que sua primeira sessão psicodramática foi aos quatro anos e meio de idade, quando se aventurou brincando de ser Deus com os seus amigos. Segundo ele, muitas de suas ideias a respeito da sua metodologia surgiram dessa experiência do jogo infantil. Penso, portanto, que o Psicodrama nasceu de um jogo. Além disso, Moreno costumava reunir crianças pelos jardins de Viena e formava grupos para que elas representassem teatros de improviso com assuntos de seu mundo infantil.

O jogo se insere no Psicodrama como uma técnica que propicia ao indivíduo expressar livremente as criações de seu mundo interno, realizando-as na forma de representação de um papel, ou por determinada atividade corporal. Assim, a produção mental de uma fantasia é objetivada. (MONTEIRO, 1993, p.210)

Segundo Monteiro (1993), conduta em campo é aquela que permite tomarmos certa distância da meta que buscamos, o que é seguido de uma cuidadosa análise das possíveis respostas alternativas àquela situação. Em campo relaxado, a possibilidade de um indivíduo encontrar relações que lhe permitam aproximar-se da resolução de seu conflito são muito maiores. Já em campo tenso, qualquer ação pode parecer perigosa e a concentração cristalizada impede a ampliação da possibilidade de novas respostas.

O Psicodrama, assim como o jogo, permite um baixo nível de tensão para se trabalhar os conflitos. Através do aquecimento e da não-diretividade para se trabalhar a angústia, tanto o jogo quanto a dramatização criam uma atmosfera permissiva, gerando menor ansiedade. Muitas vezes se fala em campo relaxado no contexto lúdico, porém Motta (2002) nos atenta de que nem sempre a tensão inexiste no jogo dramático. O campo

relaxado nos permite criar um distanciamento através da realidade suplementar, mas o jogo em si, muitas vezes, é carregado de tensão. Essa tensão, no entanto, é vivida pelo personagem e não é a mesma do conflito real vivido no contexto social.

Concluo, portanto, que campo tenso lúdico não é o mesmo que campo tenso do conflito, ou seja, no lúdico, tenho maior liberdade pelo menor compromisso com o resultado, gerando mais segurança para explorar o desconhecido. Nos jogos de improviso que estamos realizando, frequentemente, percebo as pessoas “se arriscando” em papéis de alta tensão emocional, mas sempre protegidas pelos personagens que criam.

A partir de muita pesquisa, Motta (2002) conclui que há duas formas de jogo: a primeira conduz o jogador à criação e à espontaneidade, através da busca por uma verdade interna (são chamados de jogos evolutivos, ou em espiral); a segunda é o jogar ligado à conserva, à cristalização, que conseqüentemente não permite que o indivíduo se transforme a partir da experiência, esse é um jogo de repetição, não evolutivo.

Esses jogos de repetição circular são usados, muitas vezes, na transmissão de um conhecimento em uma determinada cultura, constituindo uma forma lúdica de ensinar e cultivar hábitos. No entanto, eles não provocam grandes transformações, pois envolvem muito mais repetição do que criação. Já o outro grupo de jogos, que são mais ligados à espontaneidade criadora, são os que facilitam a evolução do homem na busca por respostas novas. A autora nos sinaliza que, muitas vezes, essa diferença existente entre os dois tipos de jogos só pode ser observada ao fim do jogo, analisando-se as conseqüências. (MOTTA, 1994)

Ao vivenciarmos o funcionamento de um jogo dramático, afastamo-nos do contexto real, mergulhamos no simbólico e, conseqüentemente, no nosso interior.

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 do ser, simultaneamente, ator e autor, caracterizando a dramaticidade deste caráter. (DATNER in MOTTA, 1995, p.86)

Concluo, portanto, que, apesar de muitas vezes não ser o objetivo final do jogo, trabalhar a dramaticidade através dos enredos e personagens no contexto lúdico mexe com o mundo interno do jogador. Os jogos nesse formato auxiliam o jogador a se aproximar da sua autenticidade, da sua verdade.

3.3 Improvisação/Jogos de Improviso

Para classificarmos e desenvolvermos os jogos de improviso, estudamos a fundo a teoria da improvisação. A improvisação é um recurso extremamente importante dentro das artes. Tanto a dança, a pintura, a música quanto o teatro são áreas que exigem treinamento e desenvolvimento de técnicas aprimoradas para que sejam consideradas de qualidade. A improvisação é um recurso de criação muito utilizado em todos esses setores.

Para este trabalho, vamos nos aproximar mais do teatro do que das demais áreas artísticas, uma vez que nossa prática nasceu inspirada no Teatro Espontâneo (origem também do Psicodrama).

A partir da leitura de “*O Teatro da Espontaneidade*”, de Moreno (1984), é possível perceber que o autor construiu uma forte crítica ao teatro convencional da época. Para ele, o teatro dogmático é uma arte dramática baseada no princípio do passado, em que o ator interpreta a criação de um terceiro (autor da peça), e não a sua verdade. Tendo esta ideia como ponto de partida, Moreno cria o teatro espontâneo, possuidor de uma estrutura de palco e funcionamento completamente diferentes do teatro convencional.

Moreno percebeu que a força liberada pelo teatro não está no palco, e sim na plateia, ou seja, que o teatro dogmático não permitia que os atores vivenciassem sua iniciativa e sua espontaneidade, sendo apenas reprodutores da verdadeira criatividade de outro alguém. O novo modelo por ele criado não foi muito bem recebido pela sociedade, em função do que ele acreditava ser a patologia da cultura: as conservas culturais. Boa parte do público não confiava na sua criatividade espontânea e acabou por oferecer forte resistência ao novo formato. (MORENO, 1984)

Preocupado com a rejeição, Moreno criou o “*Jornal Vivo*”, uma técnica que consistia em a própria plateia encenar acontecimentos reais da comunidade. Apesar de ter sido um avanço importante, o novo método estava carente de um significado mais profundo, foi quando ele criou uma nova solução: “o teatro terapêutico”. Foi dessas variadas experimentações que surgiu o Psicodrama. Segundo seu autor,

(...) o objetivo do psicodrama é uma organização genuína da forma, uma auto-realização criativa no ato, uma estruturação de espaço, uma concretização de relacionamentos humanos no âmbito da ação cênica. (MORENO, 1984, p.10)

Moreno foi muito grandioso quanto à crença em suas próprias ideias, chegando a dizer que o teatro da espontaneidade era uma continuação da obra de Deus no Mundo, pois abre para o Homem “(...) *uma nova dimensão da existência*”. (MORENO, 1984, p.20) Mesmo que de forma mais sutil, o que não se pode negar é a densidade e o poder transformador de sua metodologia.

Nessa nova forma de intervir terapêuticamente, ele confirma o poder e a importância da participação da comunidade no teatro, pois para ele, não é um criador (um autor) que se manifesta para uma audiência inativa, e, sim, um teatro que é feito pelos homens. Penso que sua nova maneira de enxergar o teatro transformou paradigmas. Concordo com Moreno quando ele fala sobre o verdadeiro criador, ou seja, oferecer à plateia e aos autores a oportunidade para serem os próprios geradores do conteúdo dramático é a forma mais intensa de transformá-los. Não vejo necessidade em comparar a forma de teatro convencional com a metodologia de Moreno, pois sua criação não o substitui, ela utiliza a metodologia da dramaturgia tradicional como instrumento de transformação do conteúdo humano. Assim como as demais formas de arte, sua metodologia gera transcendência.

Toda essa nova maneira de pensar e utilizar o teatro de improviso surgiu com Moreno e seguiu se desenvolvendo, tomando nossas formas e adquirindo novos significados em diferentes contextos. A improvisação teatral continuou sendo estudada e transformada. Muitas vezes ela é utilizada como simples técnica de desenvolvimento de habilidades teatrais, mas alguns profissionais que serão citados a seguir aprofundaram-se nos estudos de seu alcance terapêutico e transformador.

Segundo Daniel Wiener (1994), o criador de uma metodologia chamada “Rehearsals for Growth” (em tradução livre, Ensaios para o Crescimento), que utiliza as técnicas e os princípios da improvisação no contexto clínico terapêutico, improvisar não é qualquer coisa, ela exige propósito, forma, controle e preparo. Além disso, existem algumas diferenças significativas entre exercícios e jogos de improviso. Enquanto os exercícios são utilizados na aquisição de uma habilidade específica, o jogo tem uma estrutura dramática mais complexa e duradoura, exigindo do jogador, e muitas vezes da plateia, um envolvimento mais profundo.

Avaliando a pesquisa que fiz, encontrei Keith Johnstone como um dos grandes estudiosos da improvisação, o responsável por aplicar as técnicas do improviso para o desenvolvimento de habilidades humanas em outros contextos. A partir de seu trabalho, nasceu a improvisação aplicada. No modelo criado por Johnstone, a prática desses jogos é o oposto do “show business”, pois o erro é encorajado ao invés de evitado. Esses jogos funcionam para sairmos do congelamento, do medo da mudança.

Contar histórias é uma habilidade humana, segundo Johnstone em uma entrevista para Wiener (1994). A experiência é uma grande bagunça que nosso cérebro organiza em forma de enredos. Brincar com esses enredos é um poderoso exercício para modificarmos a forma como agimos e captamos o mundo à nossa volta. “*As pessoas têm medo de ser os heróis da própria vida, medo de tornarem a vida uma história real (...)*” (in WIENER, 1994), e o improviso permite que todos joguem com essas suas histórias, arriscando viver os papéis que mais temem e mais desejam. Mais do que um ensaio da vida real, o palco do improviso cria uma realidade instantânea onde tudo é possível.

Essa ideia se aproxima do que Moreno chamou de realidade suplementar no Psicodrama. Segundo Zerka Moreno (2001), os seus protagonistas se movimentavam dentro de áreas que só eram reais para eles mesmos, de forma extremamente subjetiva. Moreno sabia que não era possível alcançar o psiquismo de um sujeito sem adentrar em sua realidade suplementar, “*uma espécie de realidade cósmica.*” (MORENO, BLOMKVIST e RÜTZEL, 2001, p.46). Realidade suplementar, para Moreno, é o mundo sem limites criado pelo Psicodrama, é quando a pessoa é liberada do mundo real por alguns instantes. “*(...) É o enriquecimento da realidade por meio do investimento e do uso extensivo da imaginação.*” (MORENO in MORENO, BLOMKVIST e RÜTZEL, 2001, p.26). O improviso, em seus jogos e exercícios, permite essa expansão da realidade, onde os jogadores brincam com seu mundo subjetivo através da realidade suplementar criada no momento.

Seguindo a pesquisa sobre os estudos da improvisação, dentro do teatro propriamente dito, vejo que Viola Spolin obteve um destaque significativo. Ao pesquisá-la, é possível observarmos que ela não limita seus achados ao mundo do teatro, pois fala de aspectos muito amplos do desenvolvimento humano que podem ser adquiridos ou potencializados a partir da prática do improviso. Para ela, todas as pessoas são capazes de atuar no palco, todo mundo é capaz de improvisar.

A importância da prática da improvisação é muito ampla, uma vez que nos permite aprender tanto emocionalmente como cognitivamente. Segundo Spolin (2010), nós só aprendemos através da experiência, pois “ninguém ensina ninguém”. Vivenciar, no contexto dramático, situações de conteúdo próximo daquele experienciado na vida real favorece a aprendizagem e aquisição de novas respostas construídas a partir da ótica do próprio jogador.

Os jogos de improviso, além do que já foi dito, envolvem uma produção coletiva, em que o papel do grupo tem muito valor. Segundo Wiener (1994), dividir uma realidade co-criando-a nos traz ainda mais surpresas do que um trabalho individual, pois lidamos com uma parte que não controlamos, com a variável da criação do outro. Confiar nos outros envolve riscos e nos encaminha para algo ainda mais desafiador: confiar em nós mesmos.

Em razão da sensação de se estar “na berlinda”, causada por alguns jogos de improviso, as pessoas que improvisam juntas dividem uma aventura, favorecendo o desenvolvimento da amizade, da confiança e da diversão. A prática da improvisação, nesse sentido, ajuda o crescimento grupal, abrindo espaço para o afloramento de relações mais télicas.

Sem dúvida, a forma com que o grupo irá se relacionar dependerá diretamente de seu projeto dramático. Segundo Aguiar (1998), o que estrutura um grupo é a tarefa comum a que os participante se propuseram, a sua construção coletiva. Sempre que iremos fazer a leitura da sociopsicodinâmica de um grupo, é preciso saber que as metas grupais (explícitas ou implícitas) nem sempre coincidem com os objetivos individuais de seus participantes. Para o mesmo autor, o projeto dramático é o “*para quê estamos juntos*” (1998, p. 38), ou seja, ele abrange não só os objetivos, mas também os meios para que eles sejam alcançados.

Nesse sentido, vejo que, na realização dos jogos de improviso, é muito importante que esteja claro o projeto dramático destes encontros semanais, que abrangem o envolvimento de todo o público na realização das atividades. Essa informação modifica a estrutura de um grupo. Concordo com Aguiar (1998) quando afirma que o conhecimento das expectativas, desejos e possibilidades dos participantes do grupo auxilia a tornar mais claro o motivo de todos estarem juntos, facilitando a estruturação do grupo. Se esse “contrato” é bem feito inicialmente, aí, sim, há possibilidades de todos se entregarem para os desafios de dramatizar em grupo.

Retornando aos conceitos da improvisação, Spolin (2010) afirma que um dos aspectos mais importantes quando se trabalha com a dramatização improvisada é a possibilidade de adentrar na experiência de forma integral no momento presente. Ela conclui que “(...) *experienciar é penetrar no ambiente, é envolver-se total e organicamente com ele. Isto significa envolvimento em todos os níveis: intelectual, físico e intuitivo.*” (p.3) Quando bem desenvolvidos, os jogos de improviso permitem que os jogadores vivenciem o conteúdo verdadeiramente, buscando dentro de si os recursos necessários para encontrar novas soluções e descobertas possíveis. Wiener (1994) corrobora afirmando que é apenas quando estamos completamente engajados em uma cena ou em um exercício, que conseguimos oferecer e receber todos os aspectos que eles envolvem. O maior obstáculo para nos mantermos presentes é o controle da mente para formatar e evitar o futuro. Constituímo-nos através de um modo de sobrevivência, ou seja, tentando prever e controlar tudo o que terá impacto sobre nós, portanto essa desconstrução do que planejamos pode ser muito ameaçador em um primeiro momento.

Nesse sentido, na metodologia da improvisação, o primeiro passo para podermos jogar é sentir liberdade pessoal.

Numa cultura onde a aprovação/desaprovação tornou-se o regulador predominante dos esforços e da posição, e frequentemente o substituto do amor, nossas liberdades pessoais são dissipadas. (SPOLIN, 2010, p.6)

Aprendemos a viver a partir dessas variáveis, o medo da desaprovação e da falta de amor, o que nos deixa quase constantemente paralisados criativamente. Quando dependemos da opinião do outro a respeito de quem somos, onde estamos e o que sentimos, temos uma forte perda de experiência pessoal. Deixamos de estar organicamente envolvidos com uma situação ou problema, de forma que vivemos parcialmente aquele momento.

Por esses motivos, é muito comum sentirmos incertezas a respeito da própria identidade ao assumirmos novos papéis. Os jogos de improviso permitem que o indivíduo expanda-se para incorporar novos papéis sociais ao praticá-los dramaticamente. Atuando novos papéis, podemos criar identidades complementares expandindo nossos relacionamentos.

Como já dito anteriormente, os jogos favorecem que o grupo se encontre em campo relaxado, permitindo-o experimentar-se sem medo (ou pelo menos com menor receio) as consequências críticas, favorecendo o aparecimento de conteúdos internos.

Para Spolin (2010), sem uma autoridade impondo-se aos jogadores, dizendo-lhes o que fazer, quando e como, cada um pode escolher livremente suas ações, desde que aceite as regras do jogo. Sem a necessidade de agradar alguém, o jogador consegue concentrar toda sua energia no problema, conflito ou objetivo do jogo, abrindo-se a novas aprendizagens.

Essa abertura possibilita maior contato com nossa inteligência intuitiva que, na visão da mesma autora, só poderá surgir no momento presente: no aqui, agora. A intuição, para ela, está diretamente relacionada com a espontaneidade, pois só conseguimos entrar em contato com o mundo que nos envolve em constante transformação no momento em que nos sentimos livres para atuar e nos relacionar com o ambiente. Essa liberdade nos permite acessarmos nossas respostas mais naturais e verdadeiras, com maior congruência entre o que sentimos, pensamos e agimos.

Na improvisação, são usados multicanais de comunicação (WIENER, 1994), que nos atentam para a importância do nosso contato direto com o ambiente ao investigá-lo, questioná-lo, aceitá-lo ou rejeitá-lo. Através desse contato, ampliamos nossa autoconsciência e autoexpressão.

Spolin (2010) afirma que as habilidades exigidas em um jogo são desenvolvidas no próprio ato de jogar. No momento em que os participantes estão se divertindo e engajados com os jogos, estão também verdadeiramente abertos para desenvolver potencialidades demandadas nesta ação. Vejo aqui uma correlação com o conceito de jogo em Motta (1994) que diz que o jogo transforma o jogador enquanto é vivido. Concordo com a autora quando ela diz que o lúdico, o brincar, o jogar são ações terapêuticas, pois amenizam as defesas e resistências do jogador, deixando-o em campo relaxado. Quando está aquecido para a ação, o sujeito mobiliza em si a unidade criativa, a espontaneidade-criadora, a qual, quando é associada aos conteúdos aprendidos, é capaz de criar o movimento novo.

Nos jogos de improviso não é diferente, e alguns autores ainda descreveram princípios da improvisação, que são os aspectos necessários para que um jogo, ou uma cena específica, realmente aconteça na direção desta criatividade. Segundo Wiener (1994, p.

xviii), esses elementos são: “*aceitar ofertas; prestar atenção nos outros; avançar na ação e auxiliar para que os outros consigam se desenvolver*”.

Além desses princípios, existem alguns objetivos dos jogos de improviso, que, se alcançados, favorecem o desenvolvimento do jogador e do próprio jogo: libertar a imaginação, expandir o alcance emocional, encorajar a espontaneidade, quebrar a lógica convencional, abrir mão do controle total, colocar os outros em “ciladas” de forma agradável, usar o corpo e a voz por completo, utilizar a habilidade narrativa para concretizar aventuras, atender os estados de transação da cena.

3.2 Trupe

A trupe é um grupo de artistas (atores, músicos, dançarinos, intérpretes, *performers* em geral) cujo projeto dramático é a criação de uma expressão artística de alguma espécie. Existem muitas formas de organizar uma trupe, mas normalmente existem papéis definidos dentro do grupo. Um dos papéis que se destaca é o papel de diretor, o qual possui diferentes funções dependendo do projeto escolhido pela trupe.

No caso da Trupe de Teatro de Criação de Reñones (2000), ele destaca que o diretor tem o dever de coordenar os trabalhos internos da trupe, organizando, nos ensaios, tarefas e exercícios instigantes para o desenvolvimento do grupo em prol da melhoria estética, discussões teóricas e o aprimoramento técnico propriamente dito. Quanto mais maduro o grupo, menos determinante precisa ser o papel do diretor, possibilitando maior liberdade do grupo autodirigir-se.

Para Wiener (1994), é muito importante considerarmos algumas questões referentes ao papel do diretor/terapeuta que irá coordenar os jogos. Entre elas estão: criar um ambiente seguro, uma atmosfera lúdica, que facilite a exploração e o desenvolvimento da espontaneidade; aceitar tudo que venha dos jogadores e ao mesmo tempo encorajá-los para que eles ampliem suas fronteiras de segurança; manter-se aberto para o impulso criativo para que surjam sempre novas ideias, observações e até mesmo novos jogos.

Motta (2002) afirma que um grupo é formado quando várias pessoas encontram símbolos em comum, “*identificações entre si dos elementos deste modelo inconsciente.*”

(p.80) Qualquer junção de pessoas passa a ser grupo a partir de um projeto em comum. Particularmente, chamou-me a atenção quando Motta citou alguns exemplos de motivos que levariam as pessoas a unirem-se, especialmente quando ela cita “*buscar soluções para enigmas existenciais.*” (p.80) O que se sabe é que cada Trupe tem uma função, um projeto, um desejo. A nossa Trupe (da Improvida), em particular, também busca soluções como essa, anteriormente sinalizada, ou seja, desejamos desenvolver pessoas através do imprevisto, incluindo nos desenvolver enquanto pessoas e profissionais.

Apesar de termos claros os nossos objetivos, é difícil saber se, de fato, somos uma trupe, um grupo ou um conjunto de apaixonados pela arte de transformar vidas. Ainda há pouca bibliografia a respeito de trupe, o que dificulta a construção da definição teórica que será utilizada no presente trabalho, portanto, nada mais justo do que chegar a essa resposta a respeito do que somos, contando com o auxílio dos meus parceiros de caminhada. Nesse sentido, tenho como objetivo investigar o sentido desta construção grupal para cada um dos meus colegas, para isso, fiz esta pergunta para cada membro da Trupe e passarei a descrever a pesquisa.

4. METODOLOGIA

Como já citado anteriormente, este estudo surgiu a partir da vivência grupal da Trupe Improvida – Improvisação Aplicada. Com o sentido de oficializar o conhecimento do que vem sendo experienciado, optei pela realização de entrevistas individuais com cada um dos participantes do grupo.

As entrevistas foram semiestruturadas a partir de três perguntas:

1. Como você relaciona os jogos de improviso e o Psicodrama?
2. Como você define trupe e a importância deste grupo da Improvida para o seu desenvolvimento de psicodramatista?
3. Qual a importância desta experiência com a improvisação na construção do seu papel de psicodramatista?

Como forma de registro, foi utilizada gravação em vídeo seguida de transcrição literal do conteúdo. A partir dessa transcrição, foi feita uma análise qualitativa de conteúdo. Segundo Oliveira (2002), o método qualitativo não tem a pretensão de numerar ou medir unidades ou categorias, mas, sim, descrever a complexidade de uma determinada hipótese ou problema. Esta pesquisa, portanto, se caracteriza por uma abordagem qualitativa na medida em que não pretende quantificar resultados, mas, sim, investigar de forma exploratória possíveis respostas referentes às questões aqui levantadas.

Esta análise tem como principal objetivo investigar as possíveis transformações no papel de psicodramatista, de cada um dos entrevistados, com a prática e o estudo da improvisação, levando em consideração que todos estão em processo de finalização do mesmo curso de especialização em Sociopsicodrama. Para isso, foi realizado um processamento (como é chamada a análise correlacional entre teoria e prática no Psicodrama).

5. PROCESSAMENTO

Como iniciar o processamento de algo tão visceral? Depois de vivenciar momentos tão intensos ao lado de pessoas tão especiais, chegou a hora de refletir sobre isso, de compreender qual o sentido por trás de cada expressão dita. De que forma essa experiência está sendo registrada pela nossa trupe? Através das entrevistas, foi possível perceber que cada um tem uma maneira de olhar, avaliar e compreender o que estamos construindo. Cada um, com sua caminhada, é capaz de ler e interpretar os jogos de improviso de forma única. Nunca pensei que este trabalho seria tão “moreniano”.

Apesar de lermos juntos, estudarmos juntos, de nos reunirmos e falarmos sobre o improviso com uma enorme frequência, cada um de nós “pinta” esta obra de um jeito completamente único e singular. Meu desafio, então, é tentar costurar esses olhares com uma linha psicodramática e uma agulha escolhida por mim. Não tenho dúvida de que a forma com que farei esta árdua tarefa é apenas uma dentre as milhares de possibilidades. Infelizmente, uma das seis participantes da Improvida não pôde participar desta pesquisa, pois, durante o período de realização deste trabalho, ela se encontrava viajando na busca de mais conhecimentos pessoais. Sem dúvida, a ausência das suas respostas fez com que perdêssemos a oportunidade de enriquecer ainda mais nosso conhecimento através do seu olhar. No entanto, ela esteve presente em muitos momentos de construção das nossas ideias, interferindo diretamente em nossa transformação grupal.

Como já descrito anteriormente, este trabalho é uma tentativa de compreender melhor essa incrível construção que nossa trupe vem realizando, desde setembro de 2013, com jogos de improvisação. Conforme fomos criando, estudando e testando o improviso, fomos percebendo a similaridade com a filosofia e a metodologia psicodramática. Sabíamos desde o início que os jogos de improviso muito têm em comum com a teoria moreniana, mas não começamos a desenvolvê-los pensando apenas nisso. Passamos a pesquisar e a descobrir o impacto transformador dessa vivência para nossa construção de grupo e desenvolvimento pessoal. Como forma de oficializar e de aprofundar essa experiência, busco no meu trabalho entender em cada membro da trupe a maneira como cada um vem registrando esse conhecimento, para, então, analisar que relação isso tudo tem com a teoria psicodramática. Felizmente, percebi que a nossa trupe é portadora de um olhar muito

afinado com a teoria e que, sem dúvida, isso vem influenciando diretamente na maneira como realizamos o nosso trabalho.

Na **primeira pergunta**, quando perguntei a cada um deles a relação que estabeleciam entre improviso e psicodrama, eles responderam, por unanimidade, que este é um diálogo muito estreito. O aspecto mais presente nas respostas foi a **espontaneidade**, um dos pontos centrais da teoria psicodramática:

“Eu acredito que, na verdade, o jogo de improviso é a grande essência do psicodrama. Tem muito a ver com tudo que até hoje eu entendi da criação de Moreno sobre espontaneidade, de treinamento da espontaneidade (...)” (M.)

“Pra mim, os jogos de improviso têm tudo a ver com o psicodrama e espontaneidade. Durante nossa formação, falamos muito do treinamento da espontaneidade e os jogos de improviso são exatamente isso.” (C.)

“E eu acho que o improviso, brevemente falando, tem a ver com o psicodrama através da ação e da espontaneidade, pois logo que comecei a fazer as cenas, tanto do psicodrama como do improviso é que eu parei tanto de olhar tanto para fora de mim.” (P.)

O Psicodrama considera o ser humano um ser ativo e participante em todos os eixos de sua vida desde o nascimento. Essa participação está atrelada à sua capacidade de responder adequadamente às situações (até mesmo situações muito primitivas como o nascimento). (BERMUDEZ,1977) Segundo Almeida (1998), o nascimento marca o primeiro momento no qual o sujeito vivencia uma cena de sua vida social como um verdadeiro protagonista. Moreno acreditava na capacidade extraordinária de qualquer sujeito de se desenvolver, chegando a afirmar que todos nascemos “gênios em potencial”. Ao confiar nessa tendência inerente a todo e qualquer sujeito, ele modificou eticamente uma visão construída na ideia de um indivíduo como vítima dos acontecimentos e incapaz solucioná-los.

Para essa capacidade, Moreno deu o nome de espontaneidade. Em sua percepção, todos nascem espontâneos, mas podem deixar de ser devido a fatores ambientais adversos. Esses obstáculos impostos no desenvolvimento da espontaneidade natural do indivíduo são compostos pelo ambiente afetivo-emocional estabelecido pela Matriz de Identidade, ou pelo sistema social mais amplo em que este se insere (chamado de Rede Sociométrica e Social) (GONÇALVES, WOLFF e ALMEIDA, 1988).

A espontaneidade não é um estado fixo e permanente, pelo contrário, é fluido, dinâmico, e não pode ser controlado por ações conscientes. O indivíduo tende a buscar naturalmente a expressão de sua espontaneidade, o ato criativo, a inovação. No entanto, necessita de segurança para se desenvolver em seu ambiente (RAMALHO, 2010). Penso que essa segurança é representada pelas conservas culturais, que foi como Moreno chamou as ações cristalizadas de uma sociedade. Essas conservas podem enrijecer as atitudes do ser humano, esperando sempre respostas pré-determinadas de sua parte, e quando acontece, ele deixa de ser espontâneo. Mas considero que são dos conhecimentos conservados que o ser humano tira elementos para reciclar, para criar respostas novas para questões antigas. A espontaneidade criadora não nega a conserva cultural, antes ressignifica o conservado, desenvolvendo-o ao fluxo da espontaneidade criadora.

É importante salientar que, mesmo dentro de um contexto social que nem sempre é propício à fluidez dessa espontaneidade, o Psicodrama considera o ser humano um constante “vir-a-ser”, possuidor de uma dinâmica única, atribuindo-lhe a autonomia sobre seu próprio processo de mudança e desenvolvimento (GONÇALVES, WOLFF e ALMEIDA, 1988).

De acordo com Moreno, a espontaneidade é um fator psicológico, ou seja, ela não é, estritamente, um fator hereditário nem estritamente um fator ambiental. Entretanto, a espontaneidade não é em si uma energia, não fica armazenada no indivíduo ou em algum reservatório inconsciente. A espontaneidade é variável dentre os indivíduos e dentre as situações do momento.

Como já foi dito, ela pode ser definida como a resposta do indivíduo a uma nova situação, ou uma nova resposta a uma situação antiga, de modo adequado. Em situações desconhecidas, o indivíduo recorre à sua espontaneidade, o que a caracteriza como potencial para fazer diferente. No entanto, devemos ter cuidado ao utilizar a palavra *adequação*, pois ela parte da ideia de um referencial “correto” já existente, as chamadas conservas culturais. Moreno, ao falar de espontaneidade, se referia a um ajustamento do homem em relação a si mesmo, ou seja, integração. Dar respostas de um modo integrado significa perceber claramente a si mesmo e a situação no aqui-agora, procurando transformar seus aspectos insatisfatórios.

A espontaneidade está ligada a todo tipo de desenvolvimento: orgânico, mental, psicológico, social e espiritual. Ela é sempre positiva e construtiva, constituindo-se como um fator fundamental para a adequação do indivíduo ao seu ambiente. Essa adequação, sobretudo, não significa perda ou destruição de suas liberdades, ao contrário disso, é uma maior possibilidade de exercê-las e desenvolvê-las nesse meio. Podemos dizer, ainda, que ela é uma “qualidade da resposta relacional” do indivíduo para com seu ambiente.

Devemos também ter muito cuidado para não associarmos espontaneidade com impulsividade (definição do senso comum), uma vez que ser espontâneo é ser responsável com a nossa liberdade de agir de acordo com as nossas necessidades de forma adequada, e não agir de forma apressada e irresponsável. Para incentivarmos a espontaneidade no outro, precisamos enxergá-lo como um “tu”, potencializando a subjetividade desse outro.

Mesmo tendo todo este conhecimento sobre espontaneidade, é difícil encontrar uma forma de desenvolvê-la. Ainda que parecendo um paradoxo, Moreno fala sobre treinamento da espontaneidade. O adestramento da espontaneidade, como diz o seu criador, serve para evitar que os indivíduos nunca atinjam a plena realidade social a que poderiam chegar, permanecendo fechados e reduzidos a um pequeno espaço que limita sua conduta. Esse treinamento permite que os sujeitos se tornem melhor orientados para vida, mais inspirados, mais reais, mais esclarecidos e mais inteligentes. A partir dessa experiência com os jogos de improviso, enxergo neles esse potencial. Serão os jogos possíveis alimentadores de nossa capacidade de criação espontânea, deixando-nos mais abertos ao novo? Serão os jogos uma possibilidade de treino da espontaneidade, como sugerem meus companheiro de Trupe?

Segundo o criador do psicodrama, no treinamento de espontaneidade é necessário construirmos uma série de situações como as que podem ocorrer no contexto social (na vida comunitária, na família, nos negócios, etc.), de preferência, criam-se situações simples, nas quais o sujeito possa criar no desenrolar da cena, ou seja, improvisar. Através dessas atividades, Moreno auxiliava os seus “estudantes”, como ele os chamava, a avaliarem seu desempenho, verificando as emoções envolvidas e a fluidez com que desenvolviam os seus papéis. Percebo que o trabalho que realizamos na Noite da Improvida se aproxima muito desta definição de treinamento da espontaneidade de Moreno.

Além disso, o autor faz uma crítica à escola formal, afirmando que, na nossa educação, não nos ensinam para a vida como ela é, ou seja, é como se nossos estudos não estivessem relacionados com os papéis que teremos que desempenhar na vida. É como se fôssemos expostos a dois mundos não relacionados: o da inteligência formal, cognitiva e a relacional, social. Concluo, portanto, que as atividades que nos aproximam do desenvolvimento de habilidades que usamos em situações reais, como os jogos de improviso, aproximam-nos desse treinamento de papéis necessários.

Para nos desenvolvermos de forma saudável, a espontaneidade deve estar presente, por isso a importância de termos um ambiente onde possamos treiná-la, como Moreno sugeriu. Concluo que os jogos de improviso são um exemplo vivo de treinamento da espontaneidade, uma vez que possibilitam que cada jogador experiencie novos papéis e novas formas de reagir a situações inusitadas. Cada tentativa expande nossa forma de pensar e enxergar o mundo, deixando-nos, portanto, mais espontâneos.

Outro aspecto teórico, diretamente relacionado com esse treinamento e citado por dois membros da trupe ainda nesta primeira pergunta, é o **desenvolvimento dos papéis**:

“E eu acho que a bela oportunidade que tanto o psicodrama quanto o improviso me deram foi essa experiência de me experimentar, de poder ver como seria se eu fosse por esse ou aquele caminho. Sem contar que é uma grande oportunidade da gente se ver em diferentes papéis e treinar novas respostas.” (P.)

“(…) e ambos (teatro espontâneo e jogos de improviso) lidam com a questão do *role playing*. Não só o *playing*, mas na verdade todas as fases do desenvolvimento do papel: *taking, playing e creating*. Mas principalmente com o *playing* e o *creating*, (…).” (G.)

Moreno sempre se referiu ao homem como ser imerso no social e estruturou suas ideias através da teoria dos papéis, segundo a qual o conceito de papel pressupõe interação e ação. Essa teoria salienta que o papel está presente em todas as dimensões da vida, desde o nascimento, perpassando toda existência do ser humano. Moreno defende a ideia de que o desempenho de papéis é anterior ao surgimento do eu (*self*) e à aquisição da linguagem, ou seja, o *eu* surge dos papéis. Nesse sentido, os papéis são os aspectos tangíveis do que se conhece como o “ego”, é a forma de externalizar quem somos. (MORENO, 1975)

Moreno considera as relações entre os papéis a questão mais importante no desenvolvimento de qualquer cultura, e como definição de papel ele afirma que “(…) é 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.” (MORENO, 1975, p.27)

Como já foi citado, a qualidade do desempenho de um determinado papel está relacionado diretamente ao grau de liberdade ou de espontaneidade envolvido. Nesse sentido, todo novo papel passa por um processo de desenvolvimento que passa por três fases:

Role-taking – tomada do papel ou adoção do papel, que consiste em simplesmente imitá-lo, a partir dos modelos disponíveis.

Role-playing – é o jogar o papel, explorando simbolicamente suas possibilidades de representação.

Role-creating – é o desempenho do papel de forma espontânea e criativa. (GONÇALVES, WOLFF e ALMEIDA, 1988, p. 73)

Para que um papel se desenvolva em direção ao *role-creating* (que seria o grande objetivo a ser atingido), ele necessariamente passa pelas duas fases anteriores. Para acelerar esse crescimento, acredita-se que o papel deva ser treinado, explorado, experimentado, representado. Pensando no nosso trabalho, o improviso tem se mostrado, assim como referido por um dos entrevistados, uma excelente ferramenta para essa exploração, pois direciona seu foco para o *role-playing*.

De acordo com Yvette Datner (in NERY e CONCEIÇÃO, 2012), *role-playing* está diretamente ligado ao treino ou desenvolvimento de um papel. O “play”, segundo ela é “jogar”, é dar ação para o papel, desempenhando-o em uma cena, vivenciando-o e arriscando-se ao experimentar possibilidades desconhecidas até aquele momento.

Os jogos de improviso são grandes contribuidores desse exercício, pois além de trabalharem com a ludicidade, criam e recriam cenas baseadas em situações conhecidas, onde os participantes podem jogar a vontade com um determinado papel sem o compromisso com um resultado específico. Por esse motivo, é chamado de jogo, no qual o resultado não é visado e a transformação acontece enquanto ação. Nesse treino, o participante acaba modificando o registro interno de um determinado papel, e esse é um dos grandes segredos da ação espontânea: “(...) a criação e o desempenho de papéis que

correspondem a modelos próprios de existência.” (GONÇALVES, WOLFF e ALMEIDA, 1988, p.75)

Essa nova possibilidade de exercer um papel passa aos poucos a fazer parte da nossa forma de ser e pensar. De tanto exercitar (através do *role-playing*) um papel, passamos a dominar as funções que ele requer, abrindo espaço para criar, para o pintarmos com a nossa cor.

Outra questão citada pelos entrevistados é a presença aqui-agora através da **ação**. O impacto pessoal de exercitar o desempenho de diferentes papéis através da ação com os jogos de improviso ficou evidente no relato dos participantes:

“Nesse sentido, percebi que podemos fazer uma mesma cena centenas de vezes e ela aparentemente não tem relação com o conflito real vivido, mas treina um papel nosso e isso acaba repercutindo lá fora. Eu, pessoalmente, notei que isto estava repercutindo, principalmente pela presença nas relações.” (P.)

“A improvisação está dentro do Psicodrama, podemos observar isto em muitos momentos, como na utilização do corpo, o ir para a ação. O corpo fala, por isso no Psicodrama vamos para a ação: fazer ao invés de falar. Nosso corpo diz muito mais do que o que nós somos conscientemente capazes de falar.” (C.)

“(Nos jogos de improviso) (...) a pessoa se joga em um ambiente que tem a possibilidade de, a partir daquele momento, com o que está disponível naquele instante, usar essas ferramentas (que estão dentro da pessoa e no cenário) e criar a partir delas.” (G.)

Psicodrama é também conhecido pela terapia da ação. Apesar de nunca ter definido seu conceito de ação, Moreno fundamentou toda sua prática a partir dela.

O principal pressuposto moreniano a respeito da ação é o seguinte: a experiência da ação livre, isto é, espontânea, e correspondendo aos verdadeiros anseios do sujeito, permite-lhe recuperar suas melhores condições (incluindo-se os fatores E e T para sua vida criativa. (GONÇALVES, WOLFF e ALMEIDA, 1988, p.75)

Conforme o trecho acima, posso concluir que a livre ação (assim como a proposta pelos jogos e exercícios de improviso da Noite da Improvida) permite a livre expressão da criatividade. No princípio psicodramático, toda ação é a interação por meio de papéis, mas ela necessita um ambiente e uma metodologia que fomente a liberdade de agir do sujeito para que se torne mais espontânea e criativa:

(...) para interagir é necessário ativar a sensibilidade, a captação do movimento, do ritmo, dos sentimentos da outra pessoa; uma verdadeira

afinação entre os agentes é indispensável para a ação efetiva. (GONÇALVES, WOLFF e ALMEIDA, 1988, p. 76)

A ação pode ser qualificada e ampliada até que atinja qualidades mais positivas para todos os envolvidos. Em busca de um agir mais espontâneo, precisamos nos atentar a nosso próprio estado e disponibilidade em uma determinada situação. É preciso estar em harmonia conosco e com o outro.

Assim, concluo que todos esses pressupostos da teoria moreniana são facilmente encontrados e desenvolvidos na prática do improviso, na qual é extremamente importante estarmos conectados com o outro e conscientes da nossa presença no momento da ação.

Ainda nesta primeira pergunta, um dos participantes destacou um ponto levantado pelo autor do psicodrama quando falava a respeito da criação de uma nova forma de teatro: a **estética**. Segundo Moreno (1984), a teoria da estética tem origem do estudo das coisas criadas (como a pintura, a linguagem, música, escultura, entre outros). Em todos esses casos, o material de trabalho é separado do artista, está fora dele, ou então o material criado é parte do artista, mas se separa quando toma forma, por exemplo, na composição da música. Mas existe uma segunda forma de arte, na qual os acrobatas, bailarinos, entre outros, contêm seu material artístico no próprio corpo. Nesse formato, a imaginação

(...) emerge e perece nos movimentos de criação e não busca existir independente de quem a criou; não está sedenta de levar uma existência individual e independente como o é a produção feita à base de palavras, cores, músicas e pedras. (MORENO, 1984, p.47)

No teatro espontâneo de improviso, isso acontece mais próximo do segundo exemplo, no qual aquilo que o ator cria não se separa dele. Conforme ele interpreta a ação, vivencia-a, permitindo a construção de um momento de integração sem o compromisso estético. Entretanto, considero que os corpos que jogam se tornam mais estéticos na medida em que são mais livres.

Na **segunda questão**, perguntei aos entrevistados, qual era o seu conceito de **trupe**, e de que forma essa **trupe**, em especial, estava influenciando o seu desenvolvimento de psicodramatista. Apesar de existir pouca bibliografia a respeito do tema, foi possível perceber que existe forte afinamento a respeito do que seria **trupe** para este grupo:

“(...) eu diria que é um grupo de pessoas que trabalha com arte, ou seja, uma união de artistas teatrais (não tenho certeza) que utilizam a arte para promover algum tipo de intervenção que gera transformação.” (M.)

“É um grupo de pessoas que mesmo não pensando igual, possuem um mesmo desejo e vontade de fazer algo junto, algo em que elas acreditem. (...) E sempre me traz uma imagem de alegria, acho que ela sempre tem de estar presente, não imagino uma trupe triste. Enfim, trupe tem a ver com união, alegria e fazer algo novo, diferente.” (C.)

*“Minha definição de trupe é um grupo de pessoas criando junto.” (P.)
“É um grupo de pessoas que se reúne harmonicamente com uma funcionabilidade inter-relacional que cria algo, seja música, seja dança, teatro, o que for com o foco na arte. Pra mim, trupe sempre vem associada à arte, e cada membro da trupe é essencial para o funcionamento daquele organismo, é uma unidade, uma unidade formada por muitas engrenagens que resultam nessa formação.” (G.)*

Talvez a maior informação resgatada desses fragmentos da entrevista seja o verdadeiro significado do que trupe representa para esse grupo, em especial. É nítida a percepção de co-construção e co-criação compartilhada por todos. Essa sensação de pertencimento grupal influenciou diretamente na construção do papel de psicodramatista de cada um, conforme os seguintes fragmentos dos relatos:

“E este grupo está me dando uma oportunidade de experimentar o papel de diretor, e isso tem me dado muita segurança para trabalhar em muitas áreas posteriormente. Nosso grupo também acaba sendo muito terapêutico entre nós, pelo fato de já nos conhecermos e contarmos com uma liberdade de falar e trocar pontos importantes.” (M.)

“Com o envolvimento neste trabalho, com esta trupe, eu passei a me sentir uma psicodramatista, e isso foi muito importante para minha auto-estima e construção do meu papel. A trupe foi muito importante, pois me ajudou a acreditar nos valores e em todo o aprendizado envolvido nessa experiência. (...) Com a trupe eu sinto esse eco das minhas ideias, onde tu consegues dividir, agregar e aprender. É como se não tivesse fim! Todas minhas ideias e pensamentos tem uma limitação do momento, mas como grupo, isso tudo vira infinito. Então é um crescimento e um desenvolvimento grupal, que é realmente infinito é a co-criação em perfeita ação.” (C.)

“Com este grupo tem interferência no meu papel, pois foi com ele que eu comecei a colocar mais em prática a verdade de como eu sou dentro de um grupo. (...) Por isso eu acredito que a trupe está me ajudando, porque a gente já tem uma relação próxima de mais tempo, e isso mexeu e tem mexido muito comigo. Eu vejo que cada vez mais eu me sinto a vontade para ser eu mesma.” (P.)

“(...) toda relação de qualidade traz benefícios, então quando somos uma trupe onde têm pessoas de experiência na área do psicodrama, e agora na área de improviso, e nos relacionamos, resulta em grande crescimento. (...) Esse é o grande tesouro da nossa trupe.” (G.)

Todos esses trechos confirmam o poder transformador do grupo tão acreditado pelo psicodrama. Moreno estudou profundamente o funcionamento e a dinâmica dos grupos, mas, apesar disso, segundo Knobel (in NERY e CONCEIÇÃO, 2012, p.38), ele nunca chegou a defini-lo, então ela se lança em tal desafio:

(...) podemos considerá-lo (o grupo) um tipo de agregação humana, com diferentes formas de funcionamento e de estruturação que podem ser observadas empiricamente. Além de encarnar múltiplos modos de coexistência, os grupos se configuram por meio de um repertório de papéis e de alguns projetos comuns.

Cada grupo se constitui de uma determinada maneira, envolvendo diferentes papéis e formas de se relacionar. Além disso, possui objetivos e valores próprios, que, segundo a mesma autora, podem ser chamados de valores socioculturais. Assim é chamado tudo que é visto e sentido como bom e respeitável pela maioria dos participantes daquele determinado grupo. Através desses valores comuns, no entanto, sempre existirão necessidades, qualidades e competências individuais que se mostrarão na sua forma de agir para com aquele conjunto.

Além desses objetivos e papéis, a própria relação entre os participantes pode ser proveitosa (trazendo crescimento) ou destrutiva. Com o desenvolvimento dessas relações de um grupo, cria-se um sistema de interdependência, que envolve tanto o contato relacional do grupo, como aspectos constitutivos do próprio eu. Isto acontece porque cada membro manifesta sua maneira de contribuir, e essas ações podem ser transferidas “(...) *do grupo para o contexto social por cadeias associativas de informação, competência e ação.*” (KNOBEL in NERY e CONCEIÇÃO, 2012, p. 40)

Portanto, concluo que toda e qualquer vivência que um indivíduo compartilhe em um grupo passa a fazer parte de sua constituição, fortalecendo ou enfraquecendo os demais papéis que exerce fora do grupo também. Nesse sentido, Knobel (in NERY e CONCEIÇÃO, 2012, p.42) afirma:

Como os membros do grupo se afetam e se contagiam continuamente, tanto por suas afinidades e semelhanças como por suas diferenças e oposições, a experiência de estar em grupo pode ser subversiva em relação ao *status quo* existencial.

No caso dos membros da trupe da Improvida, essa construção grupal que vêm realizando juntos está servindo para potencializar, de forma positiva, o desenvolvimento

dos seus papéis de psicodramatistas. Todos afirmaram que estão sendo impulsionados ao crescimento profissional e pessoal através dessa experiência. Ainda na visão da mesma autora (in NERY, 2012, p.45), *“quanto mais sintonia e flexibilidade, tele-espontaneidade, houver em um grupo, mais harmônico e eficaz será seu funcionamento.”* Sem dúvida, o grupo aqui estudado está sendo capaz de construir relações minimamente saudáveis e espontâneas, já que todos expressam em unanimidade a liberdade e a segurança no exercício dos seus respectivos papéis.

Na **terceira e última pergunta**, questionei como a improvisação se relacionava com o desenvolvimento do papel de psicodramatista de cada um, e as respostas foram extremamente ricas e singulares, desse modo estudaremos os pontos mais destacados em cada uma das respostas.

“Então essa experiência me fez acreditar e ver na prática como trabalhar olhando para a saúde e não para a doença, o que para mim ainda era muito abstrato em termos de prática. Sempre ouvi que era possível, mas nunca soube exatamente como.” (M.)

Para o papel de psicodramatista de M., a improvisação se tornou um recurso capaz de externalizar todo o conhecimento e a filosofia psicodramática. Dentro dessa forma de pensar, ele destacou o “olhar para saúde”, impulsionando sempre o desenvolvimento pessoal de todos os envolvidos.

Para melhor compreensão da dimensão de saúde dentro da teoria moreniana, citamos o Psicodrama terapêutico, que utiliza os elementos do teatro espontâneo com finalidades terapêuticas. Segundo Moreno, o teatro terapêutico é

(...) um palco construído de modo que a as pessoas possam viver e projetar uma situação experimental os seus próprios problemas e sua vida real, desembaraçadas dos rígidos padrões impostos pela existência cotidiana ou as limitações e resistências da vida comum”. (MORENO citado por DINIZ, 2001, p.21).

Esse contexto protegido permite que o indivíduo exteriorize o seu problema, representando-o, oferecendo às pessoas um espaço onde possam, através da dramatização, representar o seu conflito, refletindo sobre ele, com o objetivo de alcançar outro nível de compreensão a respeito dele. *“É uma possibilidade de representar traumas particulares, papéis passados, futuros, presentes, rever as amarras pessoais que o cotidiano não deixa assumir livremente.”* (DINIZ, p.22, 2001)

Todo e qualquer ato terapêutico em Psicodrama tem por finalidade buscar desenvolver canais de liberação da espontaneidade e criatividade que, na visão moreniana, são os condutores de saúde. Quanto menor a fluidez dessas variáveis na vida do sujeito, menor a possibilidade de um desenvolvimento livre de amarras reducionistas de seu potencial humano. Em um contexto terapêutico com viés psicodramático, a postura do diretor deverá ser baseada nos fundamentos morenianos, deverá ser conectada com a visão de um homem como gênio em potencial, aliando-se à saúde de quem busca ajuda.

Seja em um contexto grupal ou bipessoal, a valorização daquilo que é trazido pelo sujeito (protagonista) ou pelo grupo, tem papel fundamental na criação de um vínculo enriquecedor. Conhecer as técnicas psicodramáticas é fundamental, mas a postura frente ao mundo interno do outro é de importância muito maior. Em um contato terapêutico, temos por objetivo oferecer um vínculo diferente daqueles adocedores que a pessoa possa ter vivenciado ao longo de sua história.

Para M., o improviso resulta em uma maneira de aplicar esse mesmo olhar sem necessariamente dirigir sessões de psicoterapia psicodramática, ou seja, é uma nova alternativa de exercer o fazer psicodramático, ampliando-o e fortalecendo-o.

“Digamos que os jogos são aceleradores desse processo de se experimentar, errar e conseguir fazer. (...) Sinto como se eu tivesse tirado uma carga, liberando algo que eu tinha muito medo de fazer, me sinto mais livre para criar. (...) Com o desenvolvimento da nossa trupe, do nosso trabalho, é como se eu começasse a me sentir grande. (...) Os jogos me ajudaram muito a levar os fundamentos psicodramáticos para a minha vida, não só no papel profissional, mas nas minhas relações pessoais (...)” (C.)

Para C., os jogos surgiram como um laboratório de experiências, no qual pôde se colocar em situações desafiadoras e conseqüentemente aumentar a potência de seu papel profissional. Para Moreno, como já mencionado, esse movimento está diretamente relacionado com o desbloqueio da espontaneidade e da criatividade no desenvolvimento de papéis. A construção do papel, como já vimos anteriormente, está diretamente ligada ao fazer, ao experimentar-se.

Ampliando a liberdade de ser e fazer em um determinado papel, conseqüentemente alimentamos maior fluidez em todos os demais. Mesmo não realizando nenhuma cena em que fazia o papel de psicodramatista, C. pôde recriar sua forma de corresponder a

determinadas situações sociais, ampliando e refinando seu repertório de respostas pessoais. Considero que essa é a tradução do despertar do ser criativo e espontâneo existente em cada um de nós.

“(...) o improviso surgiu como um recurso pra mim nesse papel para trabalhar na clínica e também com um dos grupos de adolescentes que eu atendia na Vila Santa Anita. Ali eu realmente comecei a utilizar o que vínhamos fazendo no meu papel de psicodramatista. (...) E a partir dali, me percebi mais forte como psicodramatista, porque não é somente uma técnica, mas está totalmente alinhado com a nossa forma de ver o ser humano e qual o seu contexto, fazendo um aquecimento apropriado. (...) A improvisação nos puxa muito para o que o Moreno pretendia, ou seja, que a gente pudesse trabalhar o que realmente surge ali. A improvisação vai a esse encontro, onde não podemos prever ou controlar. É status nascendi puro! E isto está mudando a minha forma de ser terapeuta, pela presença.” (P.)

Assim como na visão de M., P. também encontrou na improvisação um recurso para externalizar o que já havia sido adquirido com o olhar psicodramático. Dentre esses recursos psicodramáticos, P. destaca a questão do momento. Desde que iniciou o processo de diferenciação entre o teatro tradicional e o teatro de improviso espontâneo, Moreno (1984) citou seus respectivos posicionamentos a respeito do momento. Enquanto o primeiro tenta demonstrar ao público seu resultado acabado, o segundo busca produzir o próprio momento presente a partir dos temas e sentimentos que surgem no aqui-agora.

Esse respeito ao tema criado pelo próprio grupo no momento presente é uma característica essencial dos jogos de improviso que vêm sendo realizados pela nossa trupe. Acreditamos, assim, como o criador do psicodrama, que os jogadores são agentes criadores capazes de resgatar os temas e papéis mais congruentes com seu momento existencial.

Assim como citado por P., a Teoria do Momento é central na visão moreniana e tem valor fundamental para o trabalho que estamos realizando. Segundo Martín (1996), o momento é uma sensação vital, uma atitude, conseqüentemente difícil de ser conceituado. Moreno, quando se referia à filosofia do momento, estava tentando captar a realidade humana como ela é, no aqui-agora, buscando as circunstâncias reais em que ela ocorre. Cada situação acontece em um tempo concreto (conhecido como momento), em um lugar específico (*locus*) e em um ambiente definido (matriz). “Para Moreno, retirar as coisas de seu momento, *locus* ou matriz, é desvirtuá-las, dessencializá-las.” (MARTÍN, 1996, p.78)

Nesse sentido, podemos dizer que Moreno valorizava a realidade pura, e não em um laboratório de análise posterior das experiências que o indivíduo vivencia. Ou seja, cada situação deve ser estudada em seu nascer original, em seu *status nascendi*. Status nascendi que, segundo GONÇALVES, WOLFF e ALMEIDA (1988, p. 77), pode ser definido como “a pauta de ação primária, a preparação.” É o momento de nascimento do novo, seja de uma obra de arte, de um momento grupal, de uma ação dramática, ou o que quer que seja.

Pensando por esta lógica do momento, a Improvida construiu jogos que proporcionam esse recriar instantâneo, permitindo nascimentos inéditos para o jogador. Toda criação é respeitada e encorajada a acontecer a partir do conteúdo presente *naquele* momento, gerando um ambiente nutritivo e reparador. A possibilidade de criar algo completamente novo em cada cena favorece esse “renascer” constante que, segundo Moreno, é o processo de transformação mais potente.

“O ambiente é o tesouro, e o presente dado por ele é a espontaneidade e criatividade sendo alimentadas e a afloradas. Isso tudo é muito bom para a vida, para o contexto social, e para o psicodramatista mais ainda! Porque o psicodramatista, em um dos principais fundamentos do psicodrama, precisa ser criativo e espontâneo, o pilar é isso (...). O jogo de improviso trabalha muito com essa possibilidade de te deixar em estado de prontidão: estar pronto para. Isso mudou minha prática, porque com o tempo cada vez mais isso se torna uma ferramenta do modo de operar da nossa psiqué, do corpo.” (G.)

Em seu depoimento, G. cita um ponto crucial no que diz respeito ao desenvolvimento do papel de psicodramatista: a importância de *se* desenvolver de forma espontânea e criativa para que então o desempenho de qualquer papel possa acontecer de maneira mais fluida.

Para Datner (in NERY e CONCEIÇÃO, 2012), todo papel apresentará duas partes fundamentais à forma como o externalizamos: uma área vinculada diretamente ao eu, e outra vinculada ao social. Ou seja, todo papel tem uma parte privativa, que pertence exclusivamente ao indivíduo. O sujeito é o verdadeiro autor dessa parte que é constituída pela elaboração pessoal do percurso de vida, e pelo seu acervo de sentimentos e aprendizagens. Essa é a parte que realmente caracteriza sua forma singular de exercer um determinado papel.

A segunda parte de um determinado papel é a forma como o externalizamos, como de fato o desempenhamos. Em um papel profissional, por exemplo, esta parte poderia ser

chamada de papel funcional e “(...) *expressa parte do saber do papel profissional somado aos elementos sociais e culturais.*” (DARTNER in NERY e CONCEIÇÃO, 2012, p.163).

Relacionando essas ideias com a colocação de G., fica evidente que para exercermos de maneira funcional e assertiva o papel de psicodramatista é extremamente necessário treinarmos nossa espontaneidade e criatividade para que pertençam à nossa parte privada do papel. Independentemente da função específica que estejamos realizando (dirigindo uma sessão de psicodrama grupal, dirigindo uma sessão bipessoal ou os próprios jogos de improviso), nosso jeito de ser psicodramatista estará sendo influenciado diretamente pelo grau de espontaneidade e criatividade que possuímos. Quanto mais espontâneos formos (maior prontidão para ação, disponibilidade para o outro, assertividade e fluidez nas respostas...), mais iremos contribuir para o desenvolvimento dessas mesmas características nas demais pessoas envolvidas.

De acordo com Moreno (1975, p.341), “*o destino de uma cultura é decidido, em última instância, pela criatividade dos seus agentes portadores e transmissores.*” Os psicodramatistas nada mais são do que agentes que assumiram o papel de transformação e evolução cultural, portanto precisam contar com alto grau de criatividade para realmente potencializarem mudanças significativas. Pensando nisso, é imprescindível que tenhamos um ambiente seguro onde nosso poder de criação possa ser exercido sem limites. Nossa trupe encontrou nos jogos de improviso esse *tesouro*, como afirma G..

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sempre que nos lançamos ao desafio de responder uma pergunta através de uma pesquisa, precisamos assumir uma série de riscos que ela carrega ocultamente. Neste trabalho, especificamente, dei-me conta da delicadeza e do cuidado com que eu deveria desenvolver minhas conclusões, não só por estar adentrando no mundo interno da opinião e sentimentos de pessoas, mas porque essas pessoas são mais do que especiais na minha caminhada. Pesquiso algo do qual faço parte. Como disse Bourdieu, citado por Motta (2005), sempre devemos estar atentos às nossas dificuldades particulares quando estamos tentando objetivar (em forma de pesquisa, ou estudo) um espaço no qual estamos inseridos. Essa proximidade com nosso campo de pesquisa pode facilitar ou dificultar o processo de pesquisa, portanto tentei ser muito cuidadosa com tudo o que foi expressado pelos meus colegas, procurando não inferir percepções pessoais, nem ignorar suas respectivas ideias.

Minha grande pergunta, ao início do trabalho, envolvia a compreensão a respeito dos efeitos que os jogos de improviso realizados pela nossa trupe estavam exercendo sobre o papel de psicodramatista de cada um. Depois de realizada a entrevista, correlacionei os principais aspectos citados com a teoria psicodramática e cheguei à conclusão de que todos os psicodramatistas em formação entrevistados sofreram forte influência do exercício desses jogos.

Com diferentes justificativas, todos puderam perceber mudanças em sua forma de enxergar situações, relações e o próprio mundo à sua volta. Não é possível fazer um a correlação direta de causa e efeito, mas com os dados captados nas respostas, levantei possíveis justificas para essa transformação, as quais são essas citadas a seguir:

- Os jogos de improviso criam um ambiente recheado de liberdade de expressão, onde as críticas (que geralmente resultam das conservas culturais) são evitadas e substituídas pela aceitação. Essa postura favorece o surgimento de novas ideias, do potencial criador.
- Quando um grupo, como esse, está alinhado em seus valores socioculturais, e consegue valorizar as características privadas de cada integrante, seus respectivos papéis no grupo são melhores desempenhados,

favorecendo que esse crescimento seja transferido para seus papéis fora grupo.

- Já sabendo do valor do treinamento da espontaneidade, as entrevistas reforçaram a possibilidade de um psicodramatista encontrar nos jogos de improviso um lugar para exercitá-la, explorá-la.
- A ludicidade dos jogos favorece a criatividade e a espontaneidade, e conseqüentemente os ajudam a se tornar psicodramatistas mais facilitadores no processo de desenvolvimento do outro.
- Os jogos contêm em si uma das grandes descobertas de Moreno: o potencial transformador do *role-playing*. Quando o usaram como prática frequente, todos os entrevistados sentiram uma interferência direta no papel de psicodramatista.

Seja pela técnica, pelo uso da filosofia moreniana, pela criação de um ambiente aceitador, pelas próprias relações criadas entre os participantes do grupo, pelo uso da criatividade, pelo exercício da espontaneidade, pela prática da ação no momento, seja pela ludicidade dos jogos, o que sabemos é que houve mudança no desenvolvimento do papel de psicodramatista de cada um dos membros da Improvida entrevistados.

Quanto à função deste Trabalho de Conclusão de Curso na minha formação como psicodramatista, considero que sofri interferências muito significativas. Tanto em relação à realização dos jogos e ao trabalho coletivo gerado pelo nosso grupo, quanto ao trabalho teórico aqui construído, sinto que modifiquei a forma de exercer este meu papel. Sempre ouvi durante o curso de formação e especialização que o Psicodrama é muito mais do que uma teoria ou um instrumento terapêutico, é uma filosofia de vida, uma maneira de enxergar o mundo. Sem dúvida, essa modificação exigiu tempo.

Durante os três anos, mergulhei em um universo diferente, senti como se estivessem me emprestando óculos cujo grau ainda não era compatível com o meu. Apesar de exigir certo esforço para essa adaptação às novas ideias, confesso que tudo estava fazendo muito sentido. Com o passar do tempo, já me sentia alinhada com essa nova ótica e me restava apenas praticá-la. Foi nessa busca pela prática que o improviso invadiu nossas tentativas e me encantei com a ferramenta que construímos (digo construir, pois, apesar do improviso já

ter sido muito estudado por Moreno, estamos utilizando-o de forma personalizada, adaptada). Essa descoberta foi como unir tudo o que estudamos com uma maneira de levar esse conhecimento para o mundo.

Essa experiência potencializou meu papel como psicodramatista, não só criando maiores recursos técnicos, como alimentando a fluidez espontânea da qual tanto falamos e a qual tanto almejamos. Sinto-me mais capaz de facilitar o desenvolvimento das pessoas que me procuram, tanto no contexto clínico quanto nos demais trabalhos que estamos realizando. Um dos fatores que mais me impressiona no trabalho que realizamos é a constante certeza do “gênio em potencial” que existe dentro de cada um. Assim que criamos um ambiente favorável, os participantes dos jogos nos presenteiam com um número interminável de novas maneiras de enxergar e responder às novas situações. Cada um com seu jeito, com os seus recursos, com o seu tom, é capaz de criar e recriar tudo ao seu redor. Essa troca ressoa em mim como a indicação de que estamos no caminho certo. Concordando com essa experiência, cito uma ideia de Richard Buckminster Fuller¹: *“Se você quer ensinar a uma pessoa uma nova maneira de pensar, não perca tempo tentando ensiná-la. Ao invés disso, ofereça a ela uma ferramenta que irá guiá-la a novas formas de pensar.”*

Além dessas descobertas, sinto-me parte de um grupo coeso e forte, cujas ideias estão alinhadas e têm poder transformador. Pertencer a uma unidade como essa favorece todas as qualidades e habilidades que busco desenvolver. Sinto-me mais leve, mais espontânea e criativa, mas com a certeza de que temos um grande desafio: levar esse potencial transformador para todos que buscam uma nova maneira de ser e de pensar no mundo.

¹ Disponível em:

http://www.goodreads.com/author/quotes/165737.Richard_Buckminster_Fuller.

Acesso em: 23 fev. De 2014.

BIBLIOGRAFIA

- AGUIAR, M. **Teatro espontâneo e psicodrama**. São Paulo: Ágora, 1998.
- ALMEIDA, W. **O que é Psicodrama**. São Paulo: Brasiliense, 1998.
- CONCEIÇÃO, M. I. G.; NERY, M. P. **Intervenções Grupais: O psicodrama e seus métodos**. São Paulo: Ágora, 2012.
- DINIZ, G. **Psicodrama/ Amplitudes e novas aplicações**. São Paulo: Editora Robe, 2001.
- GONÇALVEZ, C. S.; WOLFF, J. R.; ALMEIDA, W. C. **Lições de Psicodrama**. São Paulo: Ágora, 1988.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- MONTEIRO, R. **Técnicas Fundamentais do Psicodrama**. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- MOTTA, J. M. C. **O jogo no Psicodrama**. São Paulo: Ágora, 1995.
- MOTTA, J. M. C. **Jogos: Repetição ou criação?**. São Paulo: Ágora, 2002.
- MOTTA, J. M. C. **A psicologia do trabalho no Brasil: relações, história e memória**. São Paulo: Ágora, 2005.
- MORENO, J. L. **Psicodrama**. São Paulo: Cultrix, 1975/2003.
- MORENO, Z.; BLOMKVIST, L. D.; RÜTZEL, T. **A realidade suplementar e a arte de curar**. São Paulo: Ágora, 2001.
- OLIVEIRA, S. L. **Tratado de Metodologia Científica**. São Paulo: Pioneira, 2002.
- REÑONES, A. V. **Do Playback theatre ao teatro de criação**. São Paulo: Ágora, 2000.

RAMALHO, C. M. R. **Psicodrama e dinâmica de grupo**. São Paulo, Ed. Iglu: 2010
Disponível em: http://profint.com.br/artigos/Psicodrama_dg.pdf Acesso em: 14 de Ago.
2011.

ROJAS-BERMUDEZ, J. G. **Introdução ao Psicodrama**. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

SPOLIN, V. **Improvisação para o Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

WIENER, D. **Rehearsals for Growth**. New York: Norton, 1994.

ANEXOS

ENTREVISTA COM OS PARTICIPANTES

1) M.

Como você relaciona os jogos de improviso e o Psicodrama?

Eu acredito que na verdade, o jogo de improviso é a grande essência do psicodrama. Tem muito a ver com tudo que até hoje eu entendi da criação de Moreno sobre espontaneidade, de treinamento da espontaneidade e até de improviso, pois vejo o improviso como um possível treinamento para isso, a gente oferece a possibilidade de exercitar a espontaneidade. Portanto, na minha visão, é como se fossem a mesma coisa, porém com nomes diferentes. Os jogos de improviso tem algumas regrinhas (princípios) que não encontramos no psicodrama, mas em essência, são a mesma coisa, possuem a mesma visão de homem.

Como você define trupe e a importância deste grupo da Improvida para o seu desenvolvimento de psicodramatista?

Tenho pouco conhecimento sobre trupe, mas se eu fosse criar uma definição, eu diria que é um grupo de pessoas que trabalha com arte, ou seja, uma união de artistas teatrais (não tenho certeza) que utilizam a arte para promover algum tipo de intervenção que gera transformação. E este grupo está me dando uma oportunidade de experimentar o papel de diretor, e isso tem me dado muita segurança para trabalhar em muitas áreas posteriormente. Nosso grupo também acaba sendo muito terapêutico entre nós, pelo fato de já nos conhecermos e contarmos com uma liberdade de falar e trocar pontos importantes. Isso promove muitas reflexões, alguns feedbacks e vários pequenos gestos me fazem refletir sobre esse papel. Me pergunto se estou desempenhando ele bem, ou se poderia fazer outra coisa. Gosto de verificar se minhas expectativas estão corretas. E eu também acho que este grupo está possibilitando a gente a fazer essa questão da co-criação que eu acredito ser uma questão muito importante do psicodrama, e estamos procurando viver isso na prática, experimentando realmente como é, como funciona esse processo (onde pode dar problemas, e o que realmente funciona). Esta experiência está me ensinando a viver a essência do psicodrama de acreditar no potencial das pessoas, de

acreditar na co-criação e na cooperação. Certamente, independentemente de qual seja o contexto, poderemos trabalhar como psicodramatistas, seja em um ambiente mais clínico, ou organizacional. E isso está interferindo muito na minha maneira de agir profissionalmente.

Qual a importância desta experiência com a improvisação na construção do seu papel de psicodramatista?

O principal impacto deste trabalho para mim dentro da visão do psicodrama tem a ver com o que eu já afirmei na primeira pergunta: estamos trabalhando com a essência do psicodrama. E isso vem me mostrando justamente aquilo que falamos tanto ao longo da formação em psicodrama, mas que até então eu não tinha clareza de como realizar, ou seja, o fato de apostarmos na saúde, de olhar para o lado saudável da pessoa e não olhar para o lado doente. Então o improviso está me mostrando na prática como é que se faz isso, porque sempre que me imaginei trabalhando com psicodrama, talvez por contaminação da psicologia, eu sempre imaginava o foco na doença (buscar o que não está legal, falar disso e esse seria o tratamento). Mas aqui no improviso a gente faz algo em que ninguém fala de problema nenhum, fazemos jogos e brincadeiras e rapidamente percebemos transformações. Então essa experiência me fez acreditar e ver na prática como trabalhar olhando para a saúde e não para a doença, o que para mim ainda era muito abstrato em termos de prática. Sempre ouvi que era possível, mas nunca soube exatamente como.

2) C.

Como você relaciona os jogos de improviso e o Psicodrama?

Pra mim, os jogos de improviso têm tudo a ver com o psicodrama e espontaneidade. Durante nossa formação, falamos muito do treinamento da espontaneidade e os jogos de improviso são exatamente isso. A improvisação está dentro do Psicodrama, podemos observar isto em muitos momentos, como na utilização do corpo, o ir para a ação. O corpo fala, por isso no Psicodrama vamos para a ação: fazer ao invés de falar. Nosso corpo diz muito mais do que o que nós somos conscientemente capazes de falar. Nos jogos de improviso utilizamos os conceitos do psicodrama e sua metodologia, como o compartilhar usando a palavra, mas também priorizamos a ação. Além disso, todos

os jogos que realizamos levam em conta as etapas do psicodrama, o que é fundamental para a construção da nossa metodologia de trabalho. E particularmente o que tem muito sentido pra mim é a questão do lúdico, do jogar, ou seja, de poder trazer isso para o mundo adulto, fazendo-o despertar a sua criança espontânea e criativa, que na maioria das vezes devido as conservas culturais e o uso exacerbado do "cabeção", fica adormecida.

Como você define trupe e a importância deste grupo da Improvida para o seu desenvolvimento de psicodramatista?

Eu acho que teve tudo a ver (se emociona). Ano passado, quando eu estava pesquisando para fazer meu trabalho de conclusão do curso de Psicodrama, eu não me sentia uma psicodramatista, desisti de entregar o trabalho. Com o envolvimento neste trabalho, com esta trupe, eu passei a me sentir uma, e isso foi muito importante para minha auto-estima e construção do meu papel. A trupe foi muito importante, pois me ajudou a acreditar nos valores e em todo o aprendizado envolvido nessa experiência. Se não fossem vocês (trupe) eu não sei como teria sido talvez estivesse ainda buscando respostas. Era como se eu soubesse que algo precisava ser feito, que sozinha eu não conseguiria. Eu acredito que eu me senti psicodramatista participando da trupe. Além da questão do trabalho em si, que é algo que eu quero e acredito pra minha vida, foi algo que despertou dentro de mim a psicodramatista que eu era e não sabia. Foi muito importante perceber a importância que o trabalho em grupo tem para mim, eu não conseguia me ver trabalhando sozinha, parecia que todas as minhas ideias não tinham eco. Então neste trabalho com a trupe, eu sinto esse eco, onde tu consegues dividir, agregar e aprender. É como se não tivesse fim! Todas minhas ideias e pensamentos tem uma limitação do momento, mas como grupo, isso tudo vira infinito. Então é um crescimento e um desenvolvimento grupal, que é realmente infinito é a co-criação em perfeita ação. No grupo, todo o nosso processo de desenvolvimento é acelerado e potencializado, precisamos das relações, fica claro. Voltando à questão da definição, acho muito difícil definir trupe em si. Acredito que são pessoas que se unem por um desejo em comum, com objetivos e metas infinitas. Será? Ainda tenho dúvidas. É um grupo de pessoas que mesmo não pensando igual, possuem um mesmo desejo e vontade de fazer algo junto, algo em que elas acreditem. Ai que difícil conceituar. Acho que pensar em uma imagem ajuda... Quando penso em trupe, penso na imagem de uma ciranda, que se constrói com pessoas diferentes, que pensam diferente,

mas que tem um objetivo em comum. E sempre me traz uma imagem de alegria, acho que ela sempre tem de estar presente, não imagino uma trupe triste. Enfim, trupe tem a ver com união, alegria e fazer algo novo, diferente. Com certeza falar em trupe tem a ver com algo inovador, não o que vemos frequentemente, algo criativo. Trupe trabalha com alegria e criatividade.

Qual a importância desta experiência com a improvisação na construção do seu papel de psicodramatista?

Como falei acima, acho que é de fundamental importância, porque a gente se experimenta. Eu acho que na vida, temos poucas oportunidades de nos experimentarmos sem julgamentos, certo e errado. Então acho que eu vejo os jogos de improviso como oportunidade sim de estar me desenvolvendo e criando coragem de fazer as coisas; em poder errar e dizer “Ok, quem bom! Agora aprendi com esse erro e tudo bem!”. Digamos que os jogos são aceleradores desse processo de se experimentar, errar e conseguir fazer. Eu acho que a experiência com os jogos potencializa isso. Sinto como se eu tivesse tirado uma carcaça, liberando algo que eu tinha muito medo de fazer, me sinto mais livre para criar. Com o desenvolvimento da nossa trupe, do nosso trabalho, é como se eu começasse a me sentir grande. Se eu erro eu sinto que não tem problema, e a cada jogo existe uma nova tentativa, vou melhorando, e tendo menos medo, e isso vai repercutindo na minha vida de um modo geral. Eu sinto na minha vida pessoal muito medo em diversos momentos, medo de errar e me expor, e eu senti que o trabalho com a trupe e com os jogos especificamente, é como se eu fosse tirando um peso, tudo fica mais leve. E mesmo que eu passe por momentos difíceis, as respostas são outras, mais criativas, mais espontâneas. Os jogos me ajudaram muito a levar os fundamentos psicodramáticos para a minha vida, não só no papel profissional, mas nas minhas relações pessoais, inclusive escuto feedbacks das minhas mudanças. Sinto como se tivesse aberto um campo de visão e percepção do outro. Consigo enxergar com mais clareza as relações e as dificuldades delas, a olhar o ser humano com muito mais eu-tu, por exemplo.

3) P.

Como você relaciona os jogos de improviso e o Psicodrama?

Quando eu iniciei o psicodrama o que mais me chamou atenção foi o método da ação. Eu já fazia terapia a sete anos numa abordagem extremamente verbal e então tu e a Silvana (uma colega) me comentaram sobre o psicodrama e já tinha me chamado atenção essa questão de trabalhar com cenas, de realmente se experimentar. E eu acho que o improviso, brevemente falando, tem a ver com o psicodrama através da ação e da espontaneidade, pois logo que comecei a fazer as cenas, tanto do psicodrama como do improviso (inclusive eu escrevi isso no meu trabalho de conclusão de curso) é que eu parei tanto de olhar tanto para fora de mim. Eu parei de buscar respostas fora e comecei a me perceber mais e realmente perceber o que fazia sentido na minha essência e não o que meus pais e o meio em que eu vivia esperava de mim. Durante muitos anos, mesmo fazendo terapia, minhas decisões eram tomadas em base naquilo que eu via de fora. E eu acho que a bela oportunidade que tanto o psicodrama quanto o improviso me deram foi essa experiência de me experimentar, de poder ver como seria se eu fosse por esse ou aquele caminho. Sem contar que é uma grande oportunidade da gente se ver em diferentes papéis e treinar novas respostas. Então entra a questão da espontaneidade também. As duas práticas possibilitam esse desenvolvimento, esse treinamento que tanto nos perguntávamos como poderia ser feito. Ou seja, depois que eu conheci o improviso, eu associei com treinamento da espontaneidade. Nesse sentido, percebi que podemos fazer uma mesma cena centenas de vezes e ela aparentemente não tem relação com o conflito real vivido, mas treina um papel nosso e isso acaba repercutindo lá fora. Eu, pessoalmente, notei que isto estava repercutindo, principalmente pela presença nas relações. Me dei conta o quanto eu não estava presente nas relações. Eu me lembro que assim que iniciamos nossos jogos, havia um atropelamento, um passando por cima do outro, parecendo literalmente um jogo de competição. Pareciam dois corpos em uma energia oposta. Mas com o tempo fomos mudando e sentindo como é estar cada vez mais presente, e então comecei a perceber lá fora o quanto até então isso não me acontecia, a presença. Eu reproduzia isso em todas as minhas relações, eu achava que estava presente, mas não estava. Foi esse o primeiro baque, meu primeiro grande benefício da improvisação.

Como você define trupe e a importância deste grupo da Improvida para o seu desenvolvimento de psicodramatista?

Minha definição de trupe é um grupo de pessoas criando junto. Em relação ao meu papel especificamente, o que fica mais claro pra mim, é que o improviso surgiu como um recurso pra mim nesse papel para trabalhar na clínica e também em um dos grupos de adolescentes que eu atendia na Vila Santa Anita. Ali eu realmente comecei a utilizar o que vínhamos fazendo no meu papel de psicodramatista. Eu vi que com os adolescentes, esse método deu muito mais certo do que eles criarem suas cenas particulares, pois ali eles criavam juntos. Para eles fazia muito mais sentido esse formato do que trazer alguma cena de muita intensidade emocional . Então ali, a partir de um feeling, eu pensei que seria interessante tentarmos, resolvemos experimentar e foi super bom. Com o tempo, apesar de poucas vezes (4 ou 5 vezes) , eu também comecei a utilizar com dois pacientes nas sessões bipessoais também dessa faixa etária, justamente como uma alternativa de jogo para o treinamento da espontaneidade. E a partir dali, me percebi mais forte como psicodramatista, porque não é somente uma técnica, mas está totalmente alinhado com a nossa forma de ver o ser humano e qual o seu contexto, fazendo um aquecimento apropriado. Não é apenas um recurso que eu utilizei sem sentido algum, mas fez pleno sentido em um momento e o improviso veio fortalecer. Ainda temos muito para desenvolver.

E tu acredita que este grupo está tendo alguma interferência no desenvolvimento do teu papel de psicodramatista?

Acho que sim, que este grupo tem interferência no meu papel, pois foi com ele que eu comecei a colocar mais em prática a verdade de como eu sou dentro de um grupo. Comecei a realmente tentar de parar de agir conforme as pessoas quisessem que eu fosse. Inclusive, em nossa construção, eu me inseri nesse grupo através de uma demonstração do quanto eu queria estar ali e acho que isso está de acordo com o desenvolvimento de todos os meus papéis, mas o de psicodramatista mais ainda, pois eu fiz esse movimento de querer entrar na trupe dentro do curso de formação e desde então eu tenho tentado buscar sempre isso como psicodramatista, ou seja, trabalhar as questões de forma mais clara e verdadeira. Por isso eu acredito que a trupe está me ajudando porque a gente já tem uma relação próxima de mais tempo, e isso mexeu e tem mexido muito comigo. Eu vejo que

cada vez mais eu me sinto a vontade para ser eu mesma. Às vezes é difícil, pois tenho dificuldade com alguns movimentos de demonstrar isso. Enfim, pra mim é difícil separar o meu papel de psicodramatista e eu Paula com todos os meus papéis, porque o psicodrama é uma forma de ver o mundo, e não fica restrito à minha profissão. O que venho construindo aqui com esse grupo, é o que eu gostaria de construir lá fora com os meus outros grupos.

Qual a importância desta experiência com a improvisação na construção do seu papel de psicodramatista?

Além do que eu já falei como a espontaneidade, tem uma questão que fica ainda mais forte pra mim, que é a teoria do momento. A improvisação nos puxa muito para o que o Moreno pretendia, ou seja, que a gente pudesse trabalhar o que realmente surge ali. A improvisação vai a esse encontro, onde não podemos prever ou controlar. É status nascente puro! E isto está mudando a minha forma de ser terapeuta, pela presença.

4) G.

Como você relaciona os jogos de improviso e o Psicodrama?

São muitas relações. A primeira movimentação que deu origem à criação do psicodrama foi o teatro espontâneo. Desde que estudamos isso no curso de formação, é possível perceber que o surgimento do psicodrama está totalmente atrelado ao teatro espontâneo, e este está diretamente ligado à improvisação. Embora o teatro espontâneo tenha uma ambição, um querer um pouco mais estético e talvez no improviso tu não tenhas (mas poderia ter também), ambos lidam com a criatividade e espontaneidade (aspectos centrais do psicodrama) e ambos lidam com a questão do role playing. Não só o playing, mas na verdade todas as fases do desenvolvimento do papel: taking, playing e creating. Mas principalmente com o playing e o creating, onde a pessoa se joga em um ambiente que tem a possibilidade de, a partir daquele momento, com o que está disponível naquele instante, usar essas ferramentas (que estão dentro da pessoa e no cenário) e criar a partir delas. Além dessas correlações, no improviso teremos outras finalidades se comparadas ao psicodrama, que tem como objetivo a finalidade terapêutica. No improviso, isto pode ser uma consequência, mas não é o principal objetivo.

Como você define trupe e a importância deste grupo da Improvida para o seu desenvolvimento de psicodramatista?

Eu nunca estudei a definição exata de trupe, mas acho que ela surgiu em um período pós-surgimento do teatro, porque no teatro formalmente registrado temos os gregos, onde primeiramente existe só o protagonista e depois o coro, e etc. Mas ali, como eu mesmo disse, existe o coro, e não a trupe, que a meu ver é diferente. A trupe eu vejo mais associada ao teatro mais medieval, isso historicamente falando eu acho que faz sentido. Mas a palavra trupe, para mim, em essência, é a base da convivência humana. É criamos um grupo que tenha harmonia, uma inter-relação que funcione bem para realização de alguma coisa, isto é trupe. É um grupo de pessoas que se reúne harmonicamente com uma funcionabilidade inter-relacional que cria algo, seja música, seja dança, teatro, o que for com o foco na arte. Pra mim, trupe sempre vem associada à arte, e cada membro da trupe é essencial para o funcionamento daquele organismo, é uma unidade, uma unidade formada por muitas engrenagens que resultam nessa formação.

Agora falando sobre o nosso grupo em especial, sem dúvida é muito importante para meu desenvolvimento de psicodramatista. Primeiro, porque toda relação de qualidade traz benefícios, então quando somos uma trupe onde têm pessoas de experiência na área do psicodrama, e agora na área de improviso, e nos relacionamos, resulta em grande crescimento. Isto em função de a nossa trupe trabalhar com algo específico, que são os jogos de improviso, e esses jogos criam um ambiente para a pessoa exercitar o improviso. Esse é o grande tesouro da nossa trupe. Quando a trupe vai fazer um trabalho, desenvolver algo com alguém, ela está levando justamente isto que ela tem: a possibilidade de criar um ambiente em que a pessoa possa improvisar. E esse ambiente é muito importante, porque é um ambiente transformador. É isso que a nossa trupe faz, ela tem o poder de criar esse ambiente de transformação. Quando eu comecei a fazer parte disso, comecei cada vez mais perceber muitas modificações positivas em mim, porque esse ambiente criado que eu vinha falando antes propicia o afloramento da espontaneidade e isso é o grande presente deste ambiente. O ambiente é o tesouro, e o presente dado por ele é a espontaneidade e criatividade sendo alimentadas e a afloradas. Isso tudo é muito bom para a vida, para o contexto social, e para o psicodramatista mais ainda! Porque o psicodramatista, em um dos principais fundamentos do psicodrama, precisa ser criativo e

espontâneo, o pilar é isso, então é uma ferramenta muito importante pro psicodramatista. Inclusive isto é algo importante para estar presente nos cursos de psicodrama, porque na minha formação, por exemplo, por mais que eu tenha tido melhoras e expansões a respeito de conceitos e tudo, e inclusive sobre espontaneidade e criatividade, um dos momentos em que eu mais senti esses fundamentos sendo aflorados em mim, foi entrando em contato com os jogos de improviso, pois é como se o jogo de improviso pegasse justamente este recorte específico da espontaneidade e criatividade e desse um zoom bem ali. Enquanto o psicodrama tem um foco maior, tem toda a questão psíquica da pessoa, os seus contextos, toda sua história de vida, as catarses que a pessoa irá passar por lá, e inclusive esses fatores que falamos. Mas os jogos de improviso vai principalmente neste foco, onde o foco terapêutico que pode surgir é por esse caminho.

Qual a importância desta experiência com a improvisação na construção do seu papel de psicodramatista?

Além do que eu já disse, que responde essa pergunta já, ainda tem a questão da prontidão, esse sentimento. O jogo de improviso trabalha muito com essa possibilidade de te deixar em estado de prontidão: estar pronto para. Isso mudou minha prática, porque com o tempo cada vez mais isso se torna uma ferramenta do modo de operar da nossa psiqué, do corpo. Prontidão.



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO

Eu, Gabriela Treteski, RG 1084783991, estudante de pós-graduação, nível de especialização, em sociopsicodrama no IDH-Instituto de Desenvolvimento Humano, em convênio com a Faculdade Meridional/IMED, estou desenvolvendo uma pesquisa cujo título provisório é: *“A arte do improviso no desenvolvimento do papel de psicodramatista”*. Esta pesquisa visa estudar as transformações que aconteceram no papel de psicodramatista dos membros da Trupe da Improvida através dos jogos de improvisação. Meus estudos visam aprofundar meus conhecimentos sobre o tema e produzir saberes sobre o potencial transformador da prática do improviso. Serão feitas entrevistas gravadas em vídeo que serão posteriormente transcritas. O entrevistado é livre para interromper sua participação a qualquer momento do trabalho. Este estudo não produzirá nenhum dano previsível aos participantes e poderá ampliar seu auto-conhecimento a respeito deste papel. Nenhum pagamento será feito e todo trabalho será voluntário, tanto da pesquisadora quanto dos sujeitos da pesquisa. Este Termo de Consentimento servirá também como autorização para futuras publicações dos resultados, guardando o sigilo dos nomes e identidades dos participantes, conforme o combinado. A Instituição responsável pela pesquisa é o IDH (Rua Rafael Saadi, 142- Menino Deus – Porto Alegre) e a professora orientadora da pesquisa é a Dra. Júlia Maria Casulari Motta, RG 12782236.

Data:

Entrevistado:

Pesquisadora: