



**JOGOS:**  
*Uma experiência  
dramática e  
terapêutica*

**EZEQUIEL MARTINS FERREIRA**



**2020**

The background of the cover features a dark silhouette of an adult's arm and hand on the left, reaching towards the right. On the right, there is a silhouette of a child in a dress, standing and looking towards the adult's hand. The scene is set against a light, gradient background.

**JOGOS:**  
*Uma experiência  
dramática e  
terapêutica*

**EZEQUIEL MARTINS FERREIRA**



**2020**

2020 by Editora e-Publicar  
Copyright © Editora e-Publicar  
Copyright do Texto © 2020 O autor  
Copyright da Edição © 2020 Editora e-Publicar  
Direitos para esta edição cedidos à Editora e-Publicar pelo autor.

**Editora Chefe:** Patrícia Gonçalves de Freitas

**Editor:** Roger Goulart Mello

**Diagramação:** Roger Goulart Mello

**Revisão:** Ezequiel Martins Ferreira

**Fotografia da capa:** João Henrique Veloso

Todo o conteúdo, dados, informações e correções são de responsabilidade exclusiva do autor. O download e compartilhamento da obra são permitidos desde que os créditos sejam devidamente atribuídos aos autores. É vedada a realização de alterações na obra, assim como sua utilização para fins comerciais.

A Editora e-Publicar não se responsabiliza por eventuais mudanças ocorridas nos endereços convencionais ou eletrônicos citados nesta obra.

### **Conselho Editorial**

Dr<sup>a</sup> Cristiana Barcelos da Silva – Universidade Estadual do Norte Fluminense  
Darcy Ribeiro

Dr<sup>a</sup> Elis Regina Barbosa Angelo – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Dr. Rafael Leal da Silva – Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Dr. Fábio Pereira Cerdera – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

Dr<sup>a</sup> Danyelle Andrade Mota – Universidade Tiradentes

Me. Doutorando Mateus Dias Antunes – Universidade de São Paulo

Me. Doutorando Diogo Luiz Lima Augusto – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Me. Doutorando Francisco Oricelio da Silva Brindeiro – Universidade Estadual do Ceará

M<sup>a</sup> Doutoranda Bianca Gabriely Ferreira Silva – Universidade Federal de Pernambuco

M<sup>a</sup> Doutoranda Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa

Me. Doutorando Milson dos Santos Barbosa – Universidade Tiradentes



M<sup>a</sup> Doutoranda Jucilene Oliveira de Sousa – Universidade Estadual de Campinas

M<sup>a</sup> Doutoranda Luana Lima Guimarães – Universidade Federal do Ceará

M<sup>a</sup> Cristiane Elisa Ribas Batista – Universidade Federal de Santa Catarina

M<sup>a</sup> Andrelize Schabo Ferreira de Assis – Universidade Federal de Rondônia

Me. Daniel Ordane da Costa Vale – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Me. Gláucio Martins da Silva Bandeira – Universidade Federal Fluminense

Me. Jose Henrique de Lacerda Furtado – Instituto Federal do Rio de Janeiro

M<sup>a</sup> Luma Mirely de Souza Brandão – Universidade Tiradentes

Dr<sup>a</sup>. Rita Rodrigues de Souza - Universidade Estadual Paulista

Dr. Helio Fernando Lobo Nogueira da Gama - Universidade Estadual De Santa Cruz

Dr. Willian Douglas Guilherme - Universidade Federal do Tocantins

Dr<sup>a</sup>. Naiola Paiva de Miranda - Universidade Federal do Ceará

Dr<sup>a</sup>. Dayanne Tomaz Casimiro da Silva - UFPE - Universidade Federal de Pernambuco

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)**

F383      Ferreira, Ezequiel Martins.  
            Jogos [recurso eletrônico] : uma experiência dramática e  
            terapêutica / Ezequiel Martins Ferreira. – Rio de Janeiro, RJ: e-  
            Publicar, 2020.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-87207-65-0

1. Educação. 2. Jogos educativos. 3. Aprendizagem. I. Título.  
CDD 371.3


**Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422**

**Editora e-Publicar**

Rio de Janeiro – RJ – Brasil  
contato@editorapublicar.com.br  
www.editorapublicar.com.br



2020

A high-contrast, black and white photograph showing the silhouette of a person's arm and hand. The arm is extended from the left side of the frame towards the right. The hand is resting on a light-colored surface, possibly a table or a wall. The lighting is dramatic, with the background being very bright and the foreground being in deep shadow. The person is wearing a long-sleeved top with a ruffled cuff. A thin bracelet is visible on the wrist.

À parcela da minha infância que  
ainda recai sobre meus dias.

## MUITO OBRIGADO...

... à minha família, especialmente minha mãe Lanhenimar, e minha irmã Jaline, por sempre ter acreditado em minha estranheza, sem a qual eu não teria transitado entre a Psicologia e as Artes Cênicas para produzir esse trabalho.

... às duas instituições que foram fundamentais no meu desenvolvimento profissional que são a Pontifícia Universidade Católica de Goiás e a Universidade Federal de Goiás (e meus amados professores: Dr. Eduardo Reinato, Dr. Alexandre Nunes, Dr. Saullo Dallago, Ms. Norton Leão, Dr<sup>a</sup> Virgínia Suassuna e PhD Dwain Santee) .

... aos meus companheiros de trajeto dentro e fora das performances, com uma pitada especial de minha mais estimada amiga Aline Antunexx.

Obrigado por existirem

## APRESENTAÇÃO

Este trabalho tem por objetivo trabalhar a ideia de diminuição da distância entre a arte e a Ciência por meio do diálogo entre o Teatro e a Psicoterapia pelas vias dos Jogos Dramáticos. Para tal foi realizado um estudo bibliográfico no qual se trouxe autores de ambas as áreas de conhecimento além de teóricos do lúdico como Courtney (2006), Huizinga e Caillois (1990). Peter Slade (1978) foi o representante do teatro enquanto Moreno (1978) e Jennings (1990, 2005) representaram o campo da psicoterapia no cambio com as artes dramáticas. Dentre os conceitos fundamentais, foram trabalhados a ficção, o ritual, a *mimicry*, a espontaneidade e a criatividade na perspectiva dos três últimos autores mencionados. Desse modo, a apresentação das similaridades entre os jogos dramáticos e os jogos terapêuticos se colocaram como o ponto crucial do desenvolvimento deste.



## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1 – UMA HISTÓRIA SOBRE O JOGAR.....	16
1.1 – O Jogo no pós evolucionismo, instintivismo .....	21
2 – CONCEITUAÇÕES MODERNAS DO JOGO.....	29
2.1– Entre a tensão e o divertimento .....	30
2.2– Do acaso ao simulacro .....	35
3 – O JOGO DRAMÁTICO .....	45
3.1 – Em busca do equilíbrio do eu .....	48
4 – O JOGO TERAPÊUTICO .....	53
4.1 – Em busca da espontaneidade .....	54
4.2 – Em busca do desenvolvimento da confiança .....	63
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	68
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	73







## INTRODUÇÃO

*A ocupação favorita e mais intensa da criança é o brinquedo ou os jogos. Seria errado supor que a criança não leva esse mundo a sério; ao contrário, leva muito a sério a sua brincadeira e despende na mesma muita emoção. A antítese de brincar não é o que é sério, mas o que é real. Apesar de toda a emoção com que a criança catexiza seu mundo de brinquedo, ela o distingue perfeitamente da realidade, e gosta de ligar seus objetos e situações imaginados às coisas visíveis e tangíveis do mundo real. Essa conexão é tudo o que diferencia o 'brincar' infantil do 'fantasiar'.*

*Sigmund Freud*

As relações entre o conhecimento artístico ou estético e o conhecimento científico sempre existiram, do ponto de vista das produções simbólicas do homem. Já haviam, antes da criação de um método científico, surgido de uma visão racionalista e empirista, os modos de conhecimento sobre o mundo e sua realidade, e estes se pautavam em explicações que acalentavam as inquietações humanas, a exemplo disso temos o conhecimento mítico, o filosófico e o artístico.

O mítico, que beira o religioso se baseava principalmente em explicações exteriores e anteriores à construção do homem, mas se baseando nos aspectos mais intrigantes do imaginário humano e se perfazendo em torno da construção própria do destino.

O filosófico partia, em parte da observação e do questionamento sempre presente sobre as atitudes e emoções humanas. E, por fim, o artístico, sendo influenciado por ambos os anteriores, representava, numa espécie de mimese, o que era colhido nas entranhas humanas.

Nesse aspecto, o vínculo entre os três modos de conhecer era responsável pela evolução de cada um, onde o constante diálogo e interação entre eles inspiravam constantemente um ao outro em seus desenvolvimentos.

Surge então, pelas guinadas da lógica e na evolução do

racionalismo, o estabelecimento do método científico pautado na experimentação e delimitação precisa dos caminhos para a aquisição do conhecimento. Onde antes havia um espaço aberto à colaboração, se restringiu às premissas de um seleto grupo que, por algum tempo, definiram o que podia ser considerado científico ou não.

No entanto, essas barreiras entre o científico e o artístico estão novamente mescladas e as discussões sobre o fazer científico num viés artístico se encontram cada vez mais presentes na atualidade.

A exemplo disso, Ângela Materno, em seu texto *O olho e a névoa* (2003), apresenta vários pontos importantes para o nosso questionamento sobre as aproximações entre esses dois campos de saber.

Para Materno (2003), teorizar é tido como

o gesto de tensionar os pontos de vista, assim como as categorias e critérios que os constituem, não para conduzir tal conflito a um bom termo, ou a uma síntese apaziguadora, mas para repor em jogo constantemente, e criticamente, os próprios termos e as ideias em questão” (MATERNO, 2003, p. 32).

Em tese, teorizar seria “dinamizar as contradições, não para resolvê-las, mas para dar a ver as ‘cisões em obra”

(MATERNO, 2003, p 32).

Outro ponto importante que a autora destaca é a explicação do que seria esse dar a ver, no qual, segundo a mesma, duas ressalvas são necessárias: A primeira, é que *dar a ver* não significa necessariamente colocar em evidência o que já estaria dado, mas sim construir, “a partir dos embates e da dialética visual que vigoram em todo o processo perceptivo, tanto o olhar quanto aquilo que é olhado” (MATERNO, 2003, p. 32). A segunda, é a própria dinamização das contradições ou dinamização às avessas, uma vez que dinamizar essas contradições não está apenas na questão de correlacioná-las por meio de relações temporais ou acioná-las. Dinamizar, nesse caso significa “interromper o fluxo do próprio pensamento, para surpreender, imobilizando, uma ‘configuração saturada de tensões’” (MATERNO, 2003, p. 32).

Materno retoma também a ideia do historiador de arte Ernst Hans Gombrich (1909-2001) sobre as duas tarefas da teoria, que são “tensionar os limites de nossa visão (...) problematizando o que sabemos, e provocar conhecimentos inquietando o nosso olhar” (MATERNO, 2003, p. 38).

Retomando Materno, Vinicius da Silva Lirio em seu texto *Da névoa ao límpido: pistas sobre o processo de*

*pesquisa em Artes Cênicas* (2010) lança mão do próprio termo névoa, que segundo o autor é bem característico de processos de pesquisa em artes cênicas, estando a pesquisa envolta e exposta pela própria névoa. E sobre a noção de oposição entre teoria e prática, continua:

Insisto na perspectiva dialética: o esforço reflexivo nunca foi limitador, pelo contrário, o desenvolvimento da humanidade é reflexo de um conjunto de esforços reflexivos (ora mais, ora menos) articulados. O artista ou o espectador é que vai, por seleção e identificação, acolher ou dispensar o produto desses processos reflexivos diante do fazer/apreciar artístico. Em resumo, trata-se do que pontua Patrice Pavis (1990 apud MATERNO, 2003) quanto à necessidade de uma teoria para se pensar a prática teatral: a problemática não gira em torno de se fazer uso ou não de uma teoria, mas se faz pertinente pensar “qual teoria?” (LIRIO, 2010).

O autor termina seu texto evocando Zamboni que traz dois importantes pontos de esclarecimento ao afirmar que “na arte, o sensível, embalado por impulsos intuitivos, vai além do processo de criação artística, pois faz parte do próprio caráter multissignificativo da obra de arte” (ZAMBONI, 1998, p. 8-9, *apud* LIRIO, 2010) e “todas as manifestações artísticas possuem caráter lógico que, embora não exclusivo, constituem-se em evidentes formas de arranjo e ordenação

consciente e racional” (ZAMBONI, 1998, p. 8-9, *apud* LIRIO, 2010).

Em suma, com todos os seus entraves históricos, os modos de conhecimento continuam se imbricando e se relacionando em suas construções. A arte por sua característica marcantemente simbólica cruza espaços e faz-se em diálogo mesmo com a oposição racionalista. Dialoga, tensiona e se constrói ainda mais exuberante, por suas vias intuitivas, evocando inquietações e provocando outras ainda mais profundas que as anteriores.

E nessas vias de tensionamento é que nos propomos a discutir um assunto que envolve, teórica e metodologicamente as duas áreas ou modos de conhecimento a cerca do mundo em que vivemos. Trata-se da atividade lúdica, o jogo em duas de suas assertivas: a artística (em se relacionando com o teatral) e a terapêutica.

Nesse questionamento gostaríamos de levantar o próprio tensionamento: quais contribuições a apropriação desse recurso simbólico, que permeia toda a nossa existência e antecede nossa sociedade – que é o jogo -, tem para os conhecimentos artísticos e científicos? Em que aspectos o jogo nos auxilia a diminuir o cartesianismo que por séculos tentou separar a arte da ciência? Que similaridades existem

entre arte e ciência, por vias do jogo?



## 1 – UMA HISTÓRIA SOBRE O JOGAR

*A melhor maneira de ser alguém - perceber como ele é, a partir de seu interior - é desempenhar seu caráter e sua função. Acredito que o impulso de personificação deixa como herança uma compreensão simpática - o poder de ver as pessoas como realmente são, a simpatia intuitiva que vê com os olhos do outro (...) se você consegue ter Rei Artur para verdadeiramente entrar em sua alma e lutar por você na sala de aula ou durante o recreio, ele é tão valioso como aliado quanto qualquer outro que todo garoto necessita (...) (A imaginação dramática) é a primeira manifestação do espírito, o primeiro esboço da aspiração.*

*Joseph Lee*

As atividades lúdicas são ações de destaque a tempos, já muito bem representadas pelas artes no século XV em diante. O historiador e medievalista francês Philippe Ariès (1914-1984) comenta em seu livro *História Social da Criança e da Família* (1986) sobre o papel dos jogos e brincadeiras na idade média e tira suas afirmações de pinturas desse período histórico e de um diário do médico Heroard que apresenta informações relevantes sobre a infância daquele que veio a ser Luís, o Grande Delfim da França.

Desse diário, Ariès comenta fase a fase do desenvolvimento do pequeno Delfim e apresenta as variações no gosto da criança de determinados brinquedos ou brincadeiras. Ariès considera que a partir desse relato é possível ter uma ampla visão de como funcionava o sistema lúdico na criação de crianças nobres, pois comenta que na “corte de Henrique IV as crianças reais, legítimas ou bastardas, recebiam o mesmo tratamento que todas as outras crianças nobres, não existindo ainda uma diferença absoluta entre os palácios reais e os castelos fidalgos” (ARIÈS, 1986, p. 82).

A partir das pinturas o historiador considera duas etapas em relação aos brinquedos e brincadeiras no século XVII: A fase da primeira infância que vai do nascimento até

os 3 ou 4 anos da criança; e os anos posteriores, nos quais as crianças já se portavam em situações sociais nas mesmas colocações que os adultos.

A partir da iconografia Ariès afirma ser comum entre os pequeninos (termo que utiliza para as crianças na fase da primeira infância) o brincar com o cavalo de pau, o cata-vento, o pássaro preso por um cordão e etc. Para ele, esses brinquedos apresentavam a função de conduzir a criança ao mundo do adulto, pois

Alguns deles nasceram do espírito de emulação das crianças, que as leva a imitar as atitudes dos adultos, reduzindo-as a sua escala: foi o caso do cavalo de pau, numa época em que o cavalo era o principal meio de transporte e de tração. Da mesma forma, as pás que giravam na ponta de uma vareta só podiam ser a imitação feita pelas crianças de uma técnica que, contrariamente à do cavalo, não era antiga: a técnica dos moinhos de vento, introduzida na Idade Média (ARIÈS, 1986, p. 88).

O autor continua e afirma que algo dessa imitação permaneceu ainda hoje em nossa sociedade, enquanto outras se mantiveram pelo mero termo brinquedo. Ariès comenta que esse “mesmo reflexo anima nossas crianças de hoje quando elas imitam um caminhão ou um carro. Mas, enquanto os moinhos de vento há muito desapareceram de nossos

campos, os cata-ventos continuam a ser vendidos nas lojas de brinquedos, nos quiosques dos jardins públicos ou nas feiras” (ARIÈS, 1986, pp 88-89).

Outro fator ligado à origem dos brinquedos estava ligado ao fator ritualístico dos mesmos. O historiador de religião grega, Nilsson, descreve um ritual que ocorria na Grécia Antiga, onde “era costume nos primeiros dias de março os meninos fazerem uma andorinha de madeira enfeitada com flores, que giravam em torno de um eixo. Eles a levavam de casa em casa, e recebiam presentes” (ARIÈS, 1986, p. 89). Percebam que o jogo com o pássaro normalmente ligado a um cordão migrou-se para outros países europeus sem sua religiosidade tradicional, ou seja, sem seu caráter de imitação da realidade comum vivenciada, ou conteúdo social.

Nessa circunstância Ariès apresenta que “o pássaro ou sua reprodução não eram um brinquedo individual, e sim um elemento de uma festa coletiva e sazonal, da qual a juventude participava desempenhando o papel que sua classe de idade lhe atribuía” (ARIÈS, 1986, p. 89). Já na transformação desse brinquedo em um artefato de uso individual, o conteúdo social cai, o peso religioso desaparece e apenas permanece a iconicidade lúdica no objeto em si.

A outra fase da vida, ou seja, a partir dos 5 anos, a criança jogava os mesmos jogos e brincadeiras que os adultos, sendo estes e estas entre apenas crianças ou na mescla com adultos. E a naturalidade era tamanha que “não se sentia nenhuma repugnância em deixar as crianças jogar, assim que se tornavam capazes, jogos de cartas e de azar e a dinheiro” (ARIÈS, 1986, p. 92). Nesse ponto Ariès até mesmo caçoa de um comentário de outro historiador contemporâneo seu, que realizou um estudo da iconografia dos jogos, e apresentava surpresa ao dizer que “quanto aos divertimentos dos adultos, não se pode dizer realmente que fossem menos infantis do que a diversão das crianças” (VAN MARLE *op. Cit.*, vol. I, p. 71 ,*apud* ARIÈS, 1986, p. 93).

Posteriormente, no século XVII, a moralidade recaiu sobre a visão social dos jogos, e para o que antes não havia distinção entre jogos de adultos, crianças e etc, começaram as categorizações. Cria-se nesse período a distinção entre jogos de adultos, de fidalgos, de crianças e de vilões.

Aquilo que antes servia como ponto de encontro entre classes e idade se torna uma marca de posicionamento etário e, principalmente, posicionamento de classe, onde os nobres não mais se misturavam aos plebeus em seus jogos.

Assim como os jogos foram evoluindo, na medida em

que a própria cultura ia se constituindo como tal, as teorias sobre os jogos e as formas como eles afetam o dia-a-dia das pessoas também foram sofrendo inúmeras modificações. Isso pode ser percebido nas reformulações que as teorias sobre o jogo foram e vão sofrendo até os dias atuais.

### **1.1 – O Jogo no pós evolucionismo, instintivismo**

Pensando o jogo, o pesquisador britânico na área teatral Richard Courtney (1927-1997) propõe algumas observações a serem feitas quanto à relação entre jogo e seu papel diante do homem. Primeiramente ele determina a necessidade de diferenciar alguns conceitos como o de jogo, de teatro, de jogo dramático e de jogo de regra.

Em sua visão o jogo é uma “atividade a que nos dedicamos simplesmente porque a desfrutamos” enquanto o teatro é a atividade de “representar perante uma plateia” (COURTNEY, 1980, p. XX). O jogo dramático tende a se ligar a personificação ou identificação, enquanto o jogo de regra se baseia exclusivamente na intenção de se obedecer a essas regras.

Outro ponto em que Courtney encontra a necessidade de intervir é sobre a influência de duas novas teorias que afetaram profundamente a humanidade e que as ideias sobre

jogo deveriam ser reconsideradas a partir das mesmas. Se tratava das teorias evolucionista e do instinto que é herdeira da primeira.

Courtney aponta para Schiller e Spencer como os autores que mais fizeram com que as teorias sobre os jogos avançassem de um ponto de vista evolucionista, afirmando ambos, motivados pelas ideias de Darwin, tentarem “encontrar propósitos evolucionistas no jogo e no jogo dramático” (COURTNEY, 1980, p. 19).

A ideia dos autores (Schiller e Spencer) orbitam em torno de que o jogo acarreta em uma descarga de “energia excedente”. Para o poeta e filósofo alemão Friedrich Schiller (1759-1805) o jogo era “o gasto disparatado de energia exuberante” tendo em vista que o “animal trabalha quando a privação é o motor de sua atividade, e ele joga quando a plenitude da força é o motor, quando uma vida exuberante é excitada para a ação” (SCHILLER, 1875, *apud* COURTNEY, 1980, p. 20). Essa visão também era atribuída ao que ele chamava de “jogo de imaginação do homem”, o qual para ele era comparado com a arte, na medida em que ambos tiveram grande influência na “transposição do homem da selvageria para a civilização” (COURTNEY, 1980, p. 21), afirmando, desse modo, o jogo e a arte como elementar para a própria

evolução humana rumo à constituição social.

Já o filósofo e antropólogo inglês Herbert Spencer (1820-1903) apresenta em seu livro *Principles of Psychology* de 1855, seis elementos para considerar o jogo em suas contribuições evolutivas da humanidade. O primeiro era a própria ideia de “energia excedente” a qual ele afirmava que “espécies que não estão mais lutando pela existência tem um excesso tanto de tempo quanto de energia” (COURTNEY, 1980, p. 21). Para ele as próprias células estavam em um constante processo no qual a energia sempre sobraria, pois, na medida em que elas iam se desgastando nas atividades, elas também iam se reconstruindo e se colocando prontas novamente para a ação. Esse ciclo infinito tornava-as, inclusive, “sensíveis à estimulação”, na medida que recebiam constantemente estímulos dos órgãos dos sentidos e estavam sempre com “energia excedente” de forma a declarar esse sendo o motor da tendência à ocupação e que “Daí, jogos de todos os tipos (...) Daí, essa tendência ao supérfluo e inútil exercício de faculdades que têm sido quiescentes. Daí também o fato de que estes esforços desnecessários são os mais exibidos por aquelas faculdades que tomam as partes mais proeminentes na vida das criaturas” (SPENCER, 1855, *apud* COURTNEY, 1980, p. 22).



O segundo elemento dizia respeito a uma base instintiva nessa tendência à ocupação. Um terceiro, via nas atividades lúdicas uma forte inclinação à imitação ao afirmar que “o jogo é igualmente um exercício artificial de forças que, por falta de exercício natural, tornam-se tão dispostas para a liberação que se aliviam através de ações simuladas” (SPENCER, 1855, *apud* COURTNEY, 1980, p. 22). De maneira que as atividades de imitação surgem, na medida em que o sujeito não dispõe de atividades sérias para se empreender.

A relação entre arte e jogo ocupa o quarto lugar nos elementos que tornam o jogo uma atividade evolutiva. Nesse ponto, ele acaba elevando o jogo a uma categoria muito alta ao defender que a arte é apenas um tipo de jogo ao ponto em que “promove a manutenção do equilíbrio orgânico do indivíduo ou então a manutenção das espécies” (SPENCER, 1855, *apud* COURTNEY, 1980, p. 22).

O quinto elemento diz respeito a forma do jogo. A forma que o jogo assume depende do nível de desenvolvimento do jogador, defendendo que as atividades variam desde atividades supérfluas do aparato sensorio-motor, a atividades da mais alta coordenação de capacidades, passando pelo mimetismo, gratificação substituta, e atividades

que despertam altruísmo. E, em último lugar, Spencer enfoca a capacidade do jogo em atuar como uma satisfação compensatória.

Já no campo das teorias do instinto vários autores fizeram pequenas contribuições para repensar o jogo sob o prisma dessa teoria. O filósofo e psicólogo alemão Karl Gross (1861-1946) rejeitava a ideia de “energia excedente” em relação ao jogo, uma vez que a mesma não era suficiente para explicar as diferentes formas de jogo e, apesar de retomar a ideia de jogo como treinamento para a vida posterior, ele nega a imitação como fundamento do jogo, ao elucidar que a “imitação lúdica, contudo, precisa estar vinculada ao "interesse prazenteiro" e, certamente, parece provável que tais sentimentos de prazer repousam na base comum a todos os jogos” (GROSS, 1901, *apud* COURTNEY, 1980, p. 25). Para ele a imitação é um instinto que surge na vida do sujeito de forma espontânea.

Duas são as contribuições que Gross apresenta. A primeira se estabelece em definir que a infância é um período para propiciar a prática no jogo. E a segunda se remete ao fato de o jogo estar relacionado com o desenvolvimento da inteligência, da mesma forma que a imitação, afirmando que:

O impulso imitativo é considerado como sendo um instinto diretamente útil para o desempenho da vida, para a maioria e, presumivelmente, para a totalidade dos animais altamente gregários. Sua mais simples manifestação é o alçar vôo de todo o bando tão logo um de seus membros demonstre medo (...) Temos aqui, portanto, um instinto hereditário que é mais especialmente adaptado que o do jogo, tornando muitos outros instintos desnecessários, e abrindo, dessa forma, o caminho para o desenvolvimento da inteligência ao longo de linhas hereditárias que podem ser levadas em conta para a obtenção de qualidades não hereditárias... muitos instintos estão se tornando rudimentares em animais superiores porque estão sendo suplantados por outro instinto - o impulso imitativo. E esta substituição é de utilidade direta, porque auxilia o desenvolvimento da inteligência (GROSS, 1901, apud COURTNEY, 1980, p. 26).

Um segundo autor que contribui de um ponto de vista instintivo para a reformulação do jogo é o recreador americano Joseph Lee (1862-1937). Lee parte dos princípios básicos da teoria de Gross e aplica na educação e define a evolução da criança em sua relação com o jogo como a teoria do “pré-exercício” na medida que o jogo estimula o desenvolvimento em quatro níveis: “exercita a mente e o corpo nas ações para as quais o crescimento é dirigido” (COURTNEY, 1980, p. 29); acompanha a ordem em que as capacidades da criança são estabelecidas; o jogo possibilita

um desenvolvimento mais normal; e por último, o jogo sempre tende a superar as capacidades já definidas. Lee também acredita que o jogo dramático tenha uma influência positiva na vida das crianças, afirma, inclusive, que

A melhor maneira de ser alguém - perceber como ele é, a partir de seu interior - é desempenhar seu caráter e sua função. Acredito que o impulso de personificação deixa como herança uma compreensão simpática - o poder de ver as pessoas como realmente são, a simpatia intuitiva que vê com os olhos do outro (...) se você consegue ter Rei Artur para verdadeiramente entrar em sua alma e lutar por você na sala de aula ou durante o recreio, ele é tão valioso como aliado quanto qualquer outro que todo garoto necessita (...) (A imaginação dramática) é a primeira manifestação do espírito, o primeiro esboço da aspiração (LEE, 1915, apud COURTNEY, 1980, p. 26).

Courtney também aponta para três teorias fisiológicas para a reformulação da teoria dos jogos. A primeira diz respeito a teoria da recreação, na qual se prega que a finalidade do jogo é para que o homem se reanime depois do trabalho e considera que após a exaustão de um trabalho cansativo são necessárias duas ações: o descanso e o jogo, que tem entre outras funções a capacidade de recuperação. A segunda teoria se refere ao relaxamento, a qual afirma que o

relaxamento está atrelado a atividades antigas que remetem a partes “velhas” do cérebro que não são usadas no dia-a-dia. E a última é a teoria da recapitulação, que defende a ideia de haver três pontos essenciais de recapitulação em relação ao jogo:

o conteúdo do jogo muda na medida em que a Idade avança; cada grupo de idade tem um diferente conjunto de jogos cujo conteúdo é relativamente constante e cada estágio é atingido pela criança em idades relativamente constantes. Segundo, o conteúdo do jogo corresponde a atividades ancestrais que se seguiram, uma às outras, na mesma ordem, através de sua evolução; em terceiro lugar, o jogo libera o homem de resíduos ancestrais e, ao mesmo tempo, acelera seu desenvolvimento para estágios superiores (COURTNEY, 1980, p. 34).

## 2 – CONCEITUAÇÕES MODERNAS DO JOGO

*A regra do jogo é uma só: para o ator consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o conduza à recusa da ilusão; para o espectador consiste em prestar-se à ilusão sem recusar a priori o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar, durante um dado tempo, como um real mais real do que o real.*

*Roger Caillois*

## 2.1– Entre a tensão e o divertimento

Desde tempos imemoráveis os jogos e brincadeiras fazem parte do cotidiano humano. O historiador e linguísta holandês Johan Huizinga (1872 – 1945) inicia seu trabalho sobre o jogo comentando a impossibilidade de se datar o início das atividades lúdicas tendo em vista que é uma atividade não restrita a cultura humana. O autor menciona que basta observarmos os cachorrinhos em suas “alegres evoluções”, para vermos que estão ali, presentes, todos os elementos que consideramos essenciais naquilo que denominamos de jogo humano.

“Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento” (HUIZINGA, 2000 , p. 03).

O historiador continua destacando elementos no jogo que o tornam uma atividade tão peculiar para merecer um estudo mais aprofundado. Trata-se de uma atividade com

função essencialmente *significante* na medida em que não se encerra a um fenômeno fisiológico tampouco puramente um reflexo psicológico, mas uma atividade que necessita do sujeito se colocar em ação e conferir sentido a essa mesma ação.

É interessante perceber o destaque que o autor dá para a ideia de que as teorizações sobre o jogo partem do princípio que o jogo está sempre ligado a algo exterior ao próprio jogo quer considere-o como uma “‘ab-reação’, um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador da energia dispendida por uma atividade unilateral, ou ‘realização do desejo’, ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal” (HUIZINGA, 2000, p. 04) e que essas ideias apenas corroboram para a explicação parcial do fenômeno lúdico.

Ao abordar a natureza do jogo, Huizinga elenca alguns elementos que devem ser considerados como a *tensão*, a *alegria* e o *divertimento*. Mas faz uma ressalva que antecede os elementos em sua primazia em relação ao jogo: É preciso, antes de mais nada, considerar o jogo em sua própria totalidade e não como parte de algo externo a ele. É tomado em sua totalidade, que o jogo pode se comportar como realmente é, e, ser compreendido e avaliado enquanto uma atividade humana a partir de seus elementos.



A tensão no jogo se estabelece pelas incertezas do que ocorrerá a seguir do dado momento em que se coloca em jogo. Ser jogado nesse acaso e esperar que algo que se propõe resolva ou contribua para o desenlace do jogo é uma atitude comum no jogador. A tensão também possibilita as situações de validação ética, pois ela testa o caráter ético do jogador na medida em que se coloca a situação de seguir ou não as regras colocadas no próprio jogo. E lembremos que as regras são o que definem um jogo como sendo um jogo. Elas são aqui o “que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele [o jogo] circunscrito (...) são absolutas e não permitem discussão” (HUIZINGA, 2000, p. 14).

Ligada à essa tensão temos nosso segundo elemento que é a alegria, que também se repousa sobre o termo entusiasmo. Essa se coloca, sobretudo, pela aparência de eliminação da vida cotidiana, e a relação desse estado de jogo e a sacralização desse limbo entre a realidade e a fantasia que o jogo permite existir. No entanto, o autor destaca para a característica efêmera dessa alegria, tendo em vista a natureza instável do jogo, ou seja “a qualquer momento é possível à ‘vida cotidiana’ reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao

afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto” (HUIZINGA, 2000, p. 24).

Huizinga também traz, como elemento fundamental da natureza do jogo, o *divertimento* que, diferente da alegria, envolve a própria ação do jogo, e não apenas à sensação sobre o que proporciona o jogo. Para ele, esse elemento é o “precisamente que define a essência do jogo” (HUIZINGA, 2000, p. 05), na medida em que ultrapassa, assim como o jogo, a esfera da vida humana e se coloca para além de um elemento racional.

A partir desses elementos é ao jogo possibilitado de se colocar como uma realidade adicional, ou ainda para além do cotidiano. O autor observa a clareza da manifestação dessa supressão temporária do cotidiano no mundo dos jogos infantis, mas afirma que não é menos evidente que nos jogos rituais dos povos primitivos, onde essa suspensão temporária da vida social normal permite aos que presenciam o ritual uma trégua das intrigas que se acumulam e uma certa resolução parcial dos conflitos estabelecidos fora daquele ambiente, ou ainda, o contrário, e favorecer o surgimento de querelas na vida social normal provenientes das ações do jogo ritual. A exemplo disso estão, claramente, os *desmancha-prazeres* e os *batoteiros* dos jogos que em não mantendo uma

postura coerente com as regras do próprio jogo sofrem repercussões generalizadas no cotidiano de suas não implicações éticas. Isso ocorre por que o jogo, assim como o ritual “é um *dromenon*, isto é, uma coisa que é feita, uma ação. A matéria desta ação é um drama, isto é, uma vez mais, um ato, uma ação representada num palco. Esta ação pode revestir a forma de um espetáculo ou de uma competição” (HUIZINGA, 2000, p. 18) e diante da tensão e entusiasmo que o sujeito se coloca quando posto em competição, suas afeições se travestem de moral e cegam o julgamento. Ainda com Huizinga,

O rito, ou "ato ritual", representa um acontecimento cósmico, um evento dentro do processo natural. Contudo, a palavra "representa" não exprime o sentido exato da ação, pelo menos na conotação mais vaga que atualmente predomina; porque aqui "representação" é realmente identificação, a repetição mística ou a representação do acontecimento. O ritual produz um efeito que, mais do que figurativamente mostrado, é realmente reproduzido na ação. Portanto, a função do rito está longe de ser simplesmente imitativa, leva a uma verdadeira participação no próprio ato sagrado (HUIZINGA, 2000, p. 18).

É por vias dessa representação, tomada em jogo ou em rito, que nos permite, ao que afirma Huizinga, constatar

extrema semelhança entre o ritual e o jogo, pois assim como o rito, o jogo autêntico e espontâneo pode ser profundamente sério e o jogador se entregar inteiramente àquele plano de realidade. Esse caráter ficcional do rito e do jogo é que nos interessa destacar para aprofundarmos posteriormente ao se tratar da apropriação do jogo pelo teatro e pela terapêutica.

## **2.2– Do acaso ao simulacro**

Para o antropólogo, crítico literário e ensaísta francês Roger Caillois (1913 – 1978) o jogo é, em sua essência, estéril. E, apesar de que sua função permite a criação de uma atmosfera de descontração ou diversão, sua gratuidade em não produzir nada é sua característica que mais o desacredita.

Segundo Caillois o jogo é “um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido. Estas convenções são simultaneamente arbitrárias, imperativas e inapeláveis” (CAILLOIS, 1990, p. 11). Define ainda que as regras não podem ser violadas pois incorre o risco de com a própria violação acabar o jogo. Mas em contrapartida alerta para o fato de que a “única coisa que faz impor a regra é a vontade de jogar, ou seja, a vontade de a respeitar” (CAILLOIS, 1990, p. 11-12), além da própria restrição a que se voluntaria o sujeito ao se colocar no jogo

que se coloca “como um conjunto de restrições voluntárias, aceites de bom grado e que estabelecem uma ordem estável, por vezes uma legislação tácita num universo sem lei” (CAILLOIS, 1990, p. 12).

Sua ideia de jogo parte da própria ideia de Huizinga a qual Caillois traz em seu texto:

Sob o ponto de vista da forma, pode resumidamente, definir-se jogo como uma ação livre, vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz, contudo, de absorver completamente o jogador; uma ação destituída de todo e qualquer interesse material e de toda e qualquer utilidade; que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscritos, decorrendo ordenadamente e segundo regras dadas e suscitando relações grupais que ora se rodeiam propositadamente de mistério ora acentuam, pela simulação, a sua estranheza em relação ao mundo habitual (HUIZINGA, 1951, pp. 34-35, *apud* CAILLOIS, 1990, pp. 23-24).

Mas Caillois apresenta algumas observações que julgam importantes, pois em sua visão a obra de Huizinga não “é um estudo dos jogos, mas uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito de jogo no domínio da cultura” (CAILLOIS, 1990, p. 23). Caillois, dessa forma, comenta sobre a decisão de excluir os jogos de azar, afinal, os jogos de azar e as apostas não se estabelecem sem “qualquer interesse

material” (HUIZINGA, *apud* CAILLOIS, 1990, p. 24) e realça o vínculo entre os jogos e o mistério, mas destaca “que essa atividade [o jogo] se exerce necessariamente em detrimento do segredo e do misterioso” (CAILLOIS, 1990, p. 24) e acrescenta que “tudo o que é, naturalmente, mistério ou simulacro está próximo do jogo. Mas é também preciso que o componente de ficção e de divertimento prevaleça, isto é, que o mistério não seja venerado e que o simulacro não seja início ou sinal de metamorfose e de possessão” (CAILLOIS, 1990, p. 24).

Ainda em relação a Huizinga, Caillois contesta duas ideias presentes na tese do primeiro: A ideia de jogo como preparação ou ainda degradação de atividades de adultos; e a ideia de que o jogo precede a cultura.

Na visão de Caillois a ação de brincar não gera aprendizado para o trabalho. Dessa maneira, a criança que brinca com um cavalo de madeira não aprende a montar um cavalo. Ou ainda a criança que brinca de maquinista de locomotiva não está preparada para assumir a função de mecânico. “O jogo não prepara para uma profissão definida; introduz o indivíduo na vida, no seu todo, aumentando-lhe as capacidades para ultrapassar obstáculos ou para fazer face a dificuldades” (CAILLOIS, 1990, p. 16).

Em relação à ideia de Huizinga sobre o jogo como elemento principal humano e precedente à cultura, Caillois afirma nisso uma supervalorização dos jogos em detrimento de todos os outros componentes que constituem a cultura. Não se nega com isso que os jogos têm um importante papel auxiliar na construção da cultura e que ele esteve presente em nossa sociedade desde tempos imemoráveis. Naturalmente sua presença ao longo da história da humanidade demonstra-o como elemento fundamental das diversas relações sociais e sua importância ao influenciar distintas épocas históricas.

Desse modo, os jogos, assim como outros produtos simbólicos do homem, são resíduos da nossa sociedade e cultura e, por isso, percorrem lugares e tempos distintos com uma lógica lúdica muito particular.

Para diferenciar os jogos dos outros produtos simbólicos o autor recorre a elencar categorias que definem o jogo como sendo jogo. Nesses termos o jogo é uma atividade livre, tendo em vista que o jogador tem de se dispor a participar, pois no caso contrário o próprio jogo não se sustenta; delimitada, possuindo um tempo e espaço certos para que ocorra; incerta, pois seu desenrolar resulta da liberdade criativa dos jogadores; improdutiva, uma vez que não gera nem bens nem riquezas; regulamentada, ou seja,

possui regras que delimitam os limites e normas dentro da situação de jogo; e fictícia, pois encerra em si a consciência de uma outra realidade.

Vale destacar que para o próprio Caillois as duas últimas características se encontram em oposição, pois “os jogos não são regulamentados e fictícios. São, antes, ou regulamentados ou fictícios”(CAILLOIS, 1990, p. 29). Contudo essa aparente contradição pode ser vista por um outro prisma, apontado pelo psiquiatra russo Daniel Elkönin (1904-1984), em que essa contradição não passa de uma complementação dialética entre a realidade e a ficção no próprio processo humano de apropriação dos meios culturais (ELKONIN, 1998).

Por fim, outra contribuição de Caillois, em sua teorização dos jogos, diz respeito aos quatro impulsos primários que regem o jogo: a competição, a sorte, a busca de vertigem e o simulacro aos quais o mesmo nomeou como *agôn*, *alea*, *ilinx* e *mimicry*.

Caillois afirma que essas rubricas não “abranjem por inteiro o universo dos jogos” (CAILLOIS, 1990, p. 32), mas em suas especificidades abarcam grande parte dos jogos ao que se refere ao papel da competição, da sorte, do simulacro e da vertigem. As quatro divisões dividem os jogos em



quadrantes regidos por um princípio original, onde se situam jogos de uma mesma *espécie* e são escalonados hierarquicamente entre dois pólos antagônicos: a *paidia* e o *ludus*.

É designado como *paidia* a extremidade que se liga ao reinado de, “quase absolutamente, um princípio comum de diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida” (CAILLOIS, 1990, p. 32), enquanto o *ludus* é tomado como esse domínio da alegria disciplinada, ou seja, subordinado a regras convencionais e *imperiosas*, criando dessa forma inúmeros obstáculos para a realização direta dos objetivos desejados.

Todas as quatro categorias fundamentais possuem jogos nos dois extremos e uma infinidade ainda maior entre os dois polos. A primeira categoria trazida por Caillois é o *agôn* que traz em si a noção de competição, ou seja, “ como um combate em que a igualdade de oportunidades é criada artificialmente para que os adversários se defrontem em condições ideais, susceptíveis de dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor” (CAILLOIS, 1990, pp. 33-34). Ele destaca ainda o papel da rivalidade nessa espécie de jogo onde o maior interesse do jogador no jogo é a de “ver

reconhecida a sua excelência num determinado domínio” (CAILLOIS, 1990, p. 35). Por essa razão os jogos desse *tipo* incorrem em grande treinamento por parte de seus competidores. Desse modo, o *agôn* implica em rigorosa disciplina e perseverança. Encontram-se nesse domínio os esportes, o duelo, os torneios, partidas de damas, xadrez, bilhar entre outros que tenham como propósito a eleição de um campeão dentro de um número cada vez mais infinito de regras.

A segunda categoria apresentada é a *alea*, que vem da ideia de jogos de dados, em que o principal elemento constituinte está no acaso, não dependendo do jogador ou não tendo este jogador a menor das participações no resultado do jogo, dependendo impreterivelmente apenas do destino para definir o vencedor de determinada partida. A rivalidade nessa *espécie* de jogo está em ser agraciado pela sorte ou pelo destino. “A *alea* assinala e revela a benevolência do destino. O jogador, face a ele, é inteiramente passivo, não faz uso de suas qualidades ou disposições, dos seus limites de habilidade, de força e inteligência” (CAILLOIS, 1990, p. 37). Estão nessa categoria os jogos de dados, a roleta, o cara ou coroa, a loteria e etc.

A *mimicry* é a terceira categoria e remete a qualquer

jogo que “supõe a aceitação temporária de uma ilusão (...), ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário” (CAILLOIS, 1990, p. 39). O jogo não implica a entrada em um destino num lugar fictício, mas na encarnação de um personagem fictício, assumindo suas características e comportamentos num dado momento específico. Nessa categoria temos a mímica e o disfarce como aspectos fundamentais da própria classe. O prazer nesses jogos está em ser ou se fazer passar por uma alteridade. Encontram-se nessa categoria os jogos de imitação, de máscaras e disfarces e as artes de espetáculos em geral.

A última categoria é a *ilinx* que está associado com a busca de vertigem e que consiste “numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico. Em todos os casos, trata-se de atingir uma espécie de espasmo, de transe ou de estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão” (CAILLOIS, 1990, p. 43). A própria desordem causada pela vertigem é o fim em si mesmo dos jogos desse *tipo*. Estão nessa categoria o carrossel, o *tobogã* e práticas diversas que envolvem a aproximação desse estado de vertigem.

Apesar de serem definidas apenas quatro, a mescla

entre elas categorizam e se expandem para seis combinações *agon-alea*, *agon-mimicry*, *agon-ilinx*, *alea-mimicry*, *alea-ilinx*, *mimicry-ilinx*. Estando as conjunções *agon-ilinx* e *alea-mimicry* consideradas proibidas, pois o *agôn* diz respeito à regra e domínio de si, enquanto na vertigem não se encontram evidenciados. Por outro lado, a *alea* supõe a benevolência da sorte ou aos caprichos do destino, o que se coloca como contrário ao disfarce e ao subterfúgio presentes na *mimicry*.

Das quatro categorias, notadamente, é a *mimicry* que nos interessa tanto na intersecção do jogo com o teatro como também com as práticas terapêuticas, não deixando, no entanto, as combinações envolvendo o simulacro. A *mimicry* também se faz importante na medida em que o próprio Caillois a defende como “invenção incessante” e nesse incessante da criação que entra em foco a nossa apropriação do jogo, como instrumento a partir do qual o sujeito se projeta para uma exterioridade impossível por outras vias. Nesses termos vem muito a calhar a definição sobre a regra dialética única do jogo que “para o ator consiste em fascinar o espectador, evitando que umerro o conduza à recusa da ilusão” e nessa mesma dialética “para o espectador consiste em prestar-se à ilusão sem recusar a priori o cenário, a máscara e o artifício em queo convidam a acreditar, durante

um dado tempo, como um real mais real do queo real”  
(CAILLOIS, 1990, p. 43).

### 3 – O JOGO DRAMÁTICO

*O jogo é na verdade a vida. A melhor brincadeira teatral infantil só tem lugar onde oportunidade e encorajamento lhe são conscientemente oferecidos por uma mente adulta. Isto é um processo de "nutrição" e não é o mesmo que interferência. É preciso construir a confiança por meio da amizade e criar a atmosfera propícia por meio de consideração e empatia.*

*Peter Slade*

“O teatro é tão velho quanto a humanidade”. Com essas palavras a historiadora do teatro Margot Bherthold inicia sua obra prima reconhecida como uma das maiores obras sobre a história teatral. De um ponto de vista histórico, a autora defende a existência de manifestações teatrais mesmo antes do período grego e apresenta como argumentos para essa tese as expressões de pantomimas mágicas de tribos aborígenes, as pinturas das cavernas pré-históricas e as danças mímicas que sobreviveram ao tempo pelo mundo a fora. Para a autora,

o teatro dos povos primitivos assenta-se no amplo alicerce dos impulsos vitais, primários, retirando deles seus misteriosos poderes de magia, conjuração, metamorfose dos encantamentos de caça dos nômades da Idade da Pedra, das danças de fertilidade e colheita dos primeiros lavradores dos campos, dos ritos de iniciação, totemismo e xamanismo e dos vários cultos divinos. A forma e o conteúdo da expressão teatral são condicionados pelas necessidades da vida e pelas concepções religiosas. Dessas concepções um indivíduo extrai as forças elementares que transformam o homem em um meio capaz de transcender-se e a seus semelhantes (BERTHOLD, 2001, p. 02).

Sua tese não deixa de corroborar em alguns aspectos a origem do teatro num ambiente onde há a prevalência da concepção religiosa na origem do teatro, a partir das festas à

Dionísio. Nesse aspecto, o teatro se origina da essência religiosa manifestada nos festivais e danças rituais com a finalidade de se focar sobre si a atenção dos deuses. Desse modo, a “forma de arte começa com a epifania do deus e, em termos puramente utilitários, com o esforço humano para angariar o favorecimento e a ajuda do deus” (BERTHOLT, 2001, p. 02). Essas formas rituais, envolvendo pantomimas, máscaras e disfarces em geral, são vistas tanto no teatro primitivo, como no grego, no egípcio, no japonês, na Europa Central, nos rituais germânicos e etc, apresentando, desse modo, um indício contundente da origem das manifestações que futuramente seriam chamadas de teatrais.

Dos festivais religiosos, Bertholt aponta para outros modos nos quais os jogos cênicos se organizavam nas entranhas da sociedade e desembocaram, posteriormente, na variedade cênica que compõem o cenário atual. Nas civilizações islâmicas, o que não conseguia chegar a corte, a fim de entretê-los, era apresentado diante de “gente simples”, dando origem assim ao *ortaoyunu* uma forma de teatro turco onde haviam jogos acrobáticos, malabarismos, magias e danças, numa espécie de jogos circenses como os conhecemos atualmente. No Japão, o jogo com marionetes. Na Indonésia, as peças *wayang*, que eram uma forma de jogo das sombras com



bonecos. Na Grécia, o teatro helenístico envolvendo a comédia e a tragédia. Em Roma, no período em que Aristóteles descreveu a tragédia grega, os *ludiscaenici*(jogos cênicos). No período Bizantino, o teatro de arena. Na Idade Média, o teatro renascentista e posteriormente a *Commedia dell'arte*. Seguidos pelo iluminismo, Classicismo, Romantismo, Realismo e uma dezena de movimentos naturalista e experimentalistas.

Desembocamos ao fim de todo esse trajeto naquilo que Hans-Thies Lehmann vai denominar de Teatro pós-dramático onde “a cisão entre o discurso do texto e do teatro pode se alargar até uma discrepância explícita e mesmo uma ausência de relação” (LEHMANN, 2007, p. 75). No entanto, essa temática não nos interessa inteiramente nesse momento, e recuaremos da história para a precisão temática, na qual destacaremos a importância do lúdico no desenvolvimento do teatro.

### **3.1 – Em busca do equilíbrio do eu**

O escritor inglês Peter Slade (1912-2004) inicia seu livro *Jogo Dramático Infantil* (1978) fazendo uma advertência: “O Jogo Dramático Infantil é uma forma de arte por direito próprio” (SLADE, 1978, p. 17). Esta advertência

soa como um ultimato para não desvalorizar o jogo dramático em detrimento de outra prática. Slade vem nos alertar que o jogo dramático encerra em si uma estruturação própria, não é algo que surge pela invenção de outrem, mas surge pela própria manifestação real dos homens. A advertência serve para a forma como, segundo o autor, devemos nos colocar diante do jogo dramático: não com nosso conhecimento sobre o teatro e suas relação e implicações no jogo de significantes, mas olhar o jogo dramático pelo viés que mais importa nessa situação, que é o próprio jogo.

De acordo com Slade o jogo dramático se faz presente na vida do sujeito, não como uma atividade de descontração e consciente dessa descontração, mas como a forma do sujeito “pensar, comprovar, relaxar, trabalhar, lembrar, ousar, experimentar, criar e absorver” (SLADE, 1978, pp. 17-18).

A brincadeira, para Slade, apenas se vale quando à criança é oferecido um lugar de oportunidade e encorajamento, o que só pode ser feito por uma “mente adulta”. Essa disposição ao brincar é vista como um processo de “nutrição” na medida que este estímulo acarreta num livre desenvolvimento das faculdades na criança, naturalmente esse lugar de encorajamento não pode ceder espaço à interferência, pois esta ação em si tiraria toda a capacidade de

desenvolvimento e consistiria apenas no condicionamento da criança.

Essas brincadeiras dotadas de caracterização e situações que envolvam fortes cargas emocionais são classificadas como jogos dramáticos. Essa terminologia está relacionada com o próprio conceito que se tem da palavra drama. Segundo Slade, drama vem da palavra grega *drao* que significa “eu faço, eu luto” e nesse sentido no drama “a criança descobre a vida e a si mesma através de tentativas emocionais e físicas e depois através da prática repetitiva, que é o jogo dramático” (SLADE, 1978, p. 18). Essa distinção em relação ao termo teatro é importante na medida que o teatro, no sentido como os adultos o compreendem, significa um entretenimento ordenado onde um grupo de atores representa para um público determinado. Já a representação no jogo dramático não se encerra a essa diferenciação entre atores e público, a ação ocorre as voltas de todos, de forma a não ser relevante quem deva ou não representar e para quem se deva representar.

Mas Slade apresenta qualidades importantes, numa espécie de requisitos para a ação dramática. São a absorção e a sinceridade. É preciso estar totalmente imerso e absorvido naquilo que se faz. É preciso estar totalmente presente na ação

que se propõe. Do mesmo modo é necessário ser honesto ao representar, e trazer sentimentos e emoções reais de sua experiência.

No processo de observação do jogo infantil, o autor afirma que alguns observadores gostam de distinguir entre um jogo realista e um jogo imaginativo, mas por ser fluido e conter ao mesmo tempo experiências da vida cotidiana exterior e da vida imaginativa interior, Slade acredita ser melhor apenas diferenciar duas formas distintas de jogos: o jogo projetado e o jogo pessoal.

O jogo pessoal é considerado pelo autor como o drama óbvio, no qual “a pessoa inteira, ou eu total” é empregado. Nesse tipo de jogo a criança se sente impelida a representar um papel com presença de barulho ou esforço. Nele, a qualidade que se coloca sob foco é a sinceridade, “pela fé absoluta no papel representado” (SLADE, 1978, p. 19).

Em contrapartida, o jogo projetado é caracterizado pelo uso total da mente enquanto ao corpo é facultada a participação. Nele são usados *tesouros* que assume as características do que a mente produz. Pelo uso de objetos, o corpo fica, em muitas vezes, imóvel, havendo uma maior movimentação fora do corpo, podendo afirmar que uma “forte projeção mental está tendo lugar” (SLADE, 1978, p. 19). A

tendência do jogo projetado é a da quietude mental e física. A vida se esvai para os objetos usados como personagens e a qualidade manifesta é a absorção.

Slade acredita que a vida humana está ligada ao equilíbrio que esses dois tipos de qualidades e ao uso dessas energias. Para ele a vida se liga ao “equilíbrio do eu e à projeção” (SLADE, 1978, p. 20) e essas duas formas de jogo exercem grande influência na construção dos comportamentos e capacidades do homem.

O autor destaca ainda que a possibilidade de jogar está associada à ideia constante de desenvolvimento e sua falta de possibilidade, à uma perda de si, e “esta parte desconhecida, não-criada, do próprio eu, esse elo perdido, que pode ser a causa de muitas dificuldades e incertezas nos anos vindouros” (SLADE, 1978, p. 20).

## 4 – O JOGO TERAPÊUTICO

*O jogo dramático é o modo como as crianças são capazes de transformar a experiência através da forma simbólica das ficções que criam. À medida que o grupo faz uma ação dramática, cria um presente fictício usando o passado lembrado e o futuro imaginado. Na dramaturgia dramática, as crianças podem enfrentar a experiência de vida através das ficções que criam e, no presente fictício, podem experimentar futuros possíveis ou retrabalhar situações do passado, mas apropriadamente distanciadas da realidade cotidiana pela natureza fictícia de seu jogo.*

*Sue Jennings*

#### 4.1 – Em busca da espontaneidade

Dentre as primeiras técnicas cientificamente reconhecidas da junção entre o jogos dramáticos e práticas terapêuticas está o *Psicodrama* do psicólogo e dramaturgo romeno-judeu Jacob Moreno (1889-1974). Para Moreno o psicodrama era um método para sondar a fundo a verdade da alma através da ação. Pode parecer com isso que o foco de Moreno era puramente o interesse terapêutico, mas segundo Bello (2000), o objetivo terapêutico era o último que apareceu na história da criação do Psicodrama. Seu foco, ao invés disso era a busca da espontaneidade e da criatividade.

Em sua definição técnica, o psicodrama se trata de um arcabouço técnico que integra o corpo, as emoções e o pensamento, não privilegiando um ou outra, mas tentando achar o equilíbrio espontâneo e criativo dos três elementos.

Ramirez (1997) apresenta os sete conceitos básicos do psicodrama na visão de Moreno. São eles: a espontaneidade, a criatividade, a conserva cultural, a ideia do momento, papéis, tele e átomo social.

A espontaneidade é o conceito mais repetido em toda a teoria de Moreno. Para Moreno o conceito de espontaneidade não é fácil de ser elucidado. Em sua tentativa de definição, o mesmo o realiza em relação ao conceito de acaso, ao afirmar

que “o acaso absoluto e a espontaneidade apresentam-se-lhes como sendo a mesma coisa.(...) O acaso continuou sendo propriedade do matemático e a espontaneidade foi deixada para as divagações do místico” e acrescenta que “mesmo que o verdadeiro significado de espontaneidade pudesse ser descoberto por reflexão pura, seria uma verdade não concretizada e não vivida” (MORENO, 1978, p. 58).

Moreno, segundo Ramirez (1997) distingue quatro classes de espontaneidade: A primeira reativa as conservas culturais e os estereótipos sociais e concede uma qualidade dramática à ação. É a espontaneidade que dá a novidade e a vivacidade aos sentimentos, às ações e às palavras. Esta forma de espontaneidade pode ser vista nos atores que sabem como dar vida e frescor a uma obra teatral repetida dezenas de vezes, pela vivacidade com que apresentam.

A segunda forma de espontaneidade é a que cria algo novo rompendo os moldes de conservas culturais e engendrando novas formas de expressão, novas ideias e sentimentos. Essa espontaneidade permite ao sujeito viver continuamente experiências novas dentro de si mesmo e mudar o mundo que os rodeiam, dando-lhe novos modos de sentir, pensar e fazer. A terceira forma diz respeito ao que Moreno nomeia como originalidade. Não se trata de uma



produção nova, mas sim da expressão significativamente viva e dramática de uma obra antiga. Ela se baseia na conserva cultural, mas atualizam essa experiência a partir da realidade atual do sujeito. Por fim, a quarta forma se relaciona ao modo como o sujeito consegue oferecer respostas adequadas à situações novas. Pode ser visto como uma forma de adaptação das habilidades próprias do sujeito.

Essas quatro formas não atuam sozinhas, mas se entrelaçam e se complementam em pessoas que possuem um alto grau de espontaneidade desenvolvida. Apenas uma dessas formas produziria um descompasso na vida do sujeito, em que as situações se desenrolariam de modo desproporcional.

Outro conceito básico e fundamental do psicodrama é o conceito de criatividade. Moreno afirma que “a espontaneidade é que incentiva a criatividade” (MORENO, 1978, p. 59). Nesse ponto percebemos a íntima relação na qual se constroem os dois conceitos, a ponto de quando a espontaneidade e a criatividade estão ligadas, as emoções, os pensamentos, os gestos, os movimentos e os processos do homem podem aparecer à princípio caótico e carente de forma, mas rapidamente se verá que todos estão unidos intimamente como uma harmônica melodia. Essa desordem aparente é apenas superficial, pois, do lado de dentro há uma

força constante que dirige todo o processo, uma urgência em atribuir uma forma definida a todo esse conjunto.

A conserva cultural sempre vem à tona quando falamos em espontaneidade e criatividade. Para Ramirez (1997), as conservas culturais são como um relicário ou museu das obras criadoras do homem. Contém os valores e ideais de uma época cultural ou ainda de uma civilização do passado. São como o curso que formam as novas gerações, os pensamentos que servem de estímulo à novas produções e criações e possui um imenso valor para o desenvolvimento da humanidade, mas também pode mecanicamente escravizar o homem a enfrentar as situações novas com a repetição das atitudes do passado.

A ideia de momento (RAMIREZ, 1997) é outro conceito fortemente ligado aos conceitos trabalhados anteriormente – a espontaneidade, a criatividade e a conserva cultural – e se traduz no indicativo da psicologia da *Gestalt* que demarcam o aqui e o agora. Moreno acredita que apenas depois de entender o conceito de conserva cultural é que se pode compreender a ideia do aqui e agora. A conserva cultural é um produto da espontaneidade e criatividade em um determinado momento. Ele acredita que sendo o homem limitado e sentindo a fugacidade de sua existência, este

homem necessita de modos em que possa pensar e atuar que o sustentem em suas limitações e em sua efêmera existência.

O conceito de papel está ligado a distintas descrições do que vem a ser um papel, nas quais todas devem ser consideradas para se chegar ao conceito tal qual o Psicodrama necessita. Segundo Moreno,

O papel pode ser definido como uma pessoa imaginária criada por um autor dramático, por exemplo, um Hamlet, um Otelo ou um Fausto; esse papel imaginário pode nunca ter existido, como um Pinóquio ou um Bambi. Pode ser um modelo para a existência, como um Fausto; ou a imitação dela, como um Otelo. O papel também pode ser definido como uma parte ou um caráter assumido por um ator, por exemplo, uma pessoa imaginária como Hamlet animada por um ator para a realidade. O papel ainda pode ser definido como uma personagem ou função assumida na realidade social, por exemplo, um policial, um juiz, um médico, um deputado. Finalmente, o papel pode ser definido como as formas reais e tangíveis que o eu adota. Eu, ego, personalidade, personagem etc. são efeitos acumulados, hipóteses heurísticas, postulados metapsicológicos, “logóides”. O papel é uma cristalização final de todas as situações numa área especial de operações por que o indivíduo passou. (MORENO, 1978, p. 206).

Moreno ainda distingue três classes de papéis que indicam o conjunto de operações com que o sujeito reage a diversos estímulos durante sua vida: papéis psicossomáticos,

papeis sociais, e papeis psicodramáticos, que Ramirez (1997) chama de transcendental, visto que o psicodrama tem por objeto ajudar a reconhecer, formar, modificar e coordenar todos os papeis ou todas as suas funções, se referindo, desse modo, à integração do corpo – *soma* - e da psique (papéis psicossomáticos), das relações com outros em seu átomo social e a sociedade (papéis sociais) ou das reações do indivíduo ante o mais além, as forças cósmicas ou Deus.

Ainda outro conceito que se faz importante para o psicodrama, na medida em que entrelaça o sistema social com o terapêutico, é o conceito de *tele*, que é um termo geral e leva em conta na sua origem a palavra que se pode definir como a atração ou rechaço mutuo e a distancia entre duas ou mais pessoas. Segundo Ramirez (1997) Moreno define-a como a intuição, percepção e aceitação das *atualidades*, ou seja, das qualidades físicas, psicológicas, morais e etc de outras pessoas quando a *tele* é positiva; ou a intuição e percepção de características reais e atuais que produzem o rechaço de outra pessoa quando a *tele* é negativa.

O último conceito básico do Psicodrama apresentado por Ramirez (1997) é o átomo social que é o conjunto de pessoas que são necessárias par o funcionamento adequado de um indivíduo em seus papeis. Cada uma dessas pessoas deve

estra unida fortemente ao sujeito por uma tela positiva.

A sessão psicodramática ou ato psicodramático é composto por três momentos: o aquecimento, a dramatização, e o compartilhamento. O aquecimento é visto como a preparação para qualquer tipo de ação, e em se tratando de ação, drama, ou melhor ainda, de jogo dramático, é necessário aquecer-se bem para estar preparado para agir com sinceridade diante daquilo que será apresentado.

Aquecidos, chega o momento do jogo em si. O momento onde o tema ou o objetivo é tomado como foco. Esse momento cede espaço para as técnicas de dramatização, personificação, dentre outras técnicas.

A personificação, para Ramirez (1997) consiste nas pessoas ou pessoa individual pensar num personagem histórico ou imaginário, ou em alguma pessoa ideal que conheceu durante o processo de sua vida, e depois de criar uma imagem mental desse personagem, passe a apresentá-lo, ou melhor, representá-lo como se fosse ele mesmo essa pessoa. O grupo pode questionar, de maneira adequada, inclusive sobre o que o personagem pensa sobre o ator que o está representando, ou o que quiser desde que o ator não tenha de sair do personagem para responder. O importante nessa atividade é que os ideias de cada um são trazidos à luz, muitas

vezes até para o próprio ator.

Já a dramatização, que era a técnica que Moreno mais utilizava em crianças, se tratava de solicitar aos participantes que esses trouxessem uma fábula, ou conto, para que cada um dos presentes represente um personagem na trama. Cabe ao diretor, por vezes, intervir na estrutura da representação a fim de modificar a situação e poder analisar a dinâmica do funcionamento do próprio grupo.

Por fim, a sessão psicodramática se encerra com o compartilhamento. Nesta fase ocorre uma queda no conteúdo emocional para que surja assim um determinado distanciamento da dramatização com a finalidade de facilitar a visão dos participantes sobre o que acabaram de vivenciar. Com isso, elas são capazes de avaliar e compartilhar entre si as ressonâncias do seu mundo interno e as possíveis repercussões daquilo que puderam aprender nessa situação dramática. É importante que haja um ambiente confortável para que exista a possibilidade efetiva de trocas de aprendizagem nessa fase.

Pelo ato psicodramático é possível perceber a importância que tem o jogo na construção de um equilíbrio entre as elaborações do eu interno e as situações que perambulam ao nosso redor. A partir dessa relação com o jogo

o psicodrama consegue se efetivar nesse espaço intermediário entre o real e o imaginário, sendo assim capaz de compreender e recolocar esse mundo imaginário de forma mais coerente.

O jogo psicodramático convida, desse modo, o indivíduo a expressar seu desejo, seu autêntico *si mesmo* e enfrentar as malezas do cotidiano. E, graças ao jogo, o indivíduo percebe que é ele mesmo que freia e impede seu desejo e pode, inclusive, ensaiar novas formas de enfrentamento e resolução dos próprios obstáculos. Desta maneira, determinados papéis ensaiados podem vir a se viver como real e fazer parte de si mesmo. Nesse ponto o grupo de psicodrama auxilia nesse espaço intermediário entre a realidade e a ilusão.

Essa dimensão do grupo cria a possibilidade de elaborar, transferir, mudar e produzir conhecimentos, colocando em questão ideias, crenças, sistemas de valores e favorecendo, deste modo, a transformação da realidade. Também surgem como benefícios desse trabalho grupal, a criação conjunta de ferramentas e técnicas que surjam através de uma aprendizagem vivida por meio do corpo e do jogo em grupo.

## 4.2 – Em busca do desenvolvimento da confiança

Desde Moreno, muitos teóricos vêm realizando experimentos no encontro entre o dramático e o terapêutico. Mas apenas na década de 70 que estudiosos da psicoterapia e do teatro formalizam um grupo e se autodenominam dramaterapeutas e pretendiam ultrapassar a ideia do teatro catártico e se propor a realizar dramatizações aos próprios espectadores.

Esse grupo era liderado pela terapeuta Sue Jennings e se definia como um grupo de pesquisa em torno de uma terapia artística e criativa que emprega o drama e outras técnicas teatrais para fins terapêuticos. Sue Jennings (1900) defende a dramaterapia como a aplicação específica de estruturas teatrais e processos dramáticos com uma clara intencionalidade terapêutica, ou ainda como o uso intencional dos aspectos curativos do drama dentro de um processo terapêutico.

É importante perceber que Peter Slade, já nas décadas de 40 e 50 realizou estudos que vinculavam o mundo teatral com o terapêutico e foi o primeiro a usar o termo dramaterapia. No entanto apenas em 1964, a terapeuta Sue Jennings, baseando seus estudos nas pesquisas de Peter Slade, começou a empregar de forma sistemática as técnicas



dramáticas com seus pacientes que tinham problemas psiquiátricos.

Sue Jennings baseia seu enfoque de trabalho na psicologia junguiana na qual o uso do simbolismo é tido como guia para compreender as forças da consciência humana. Em diferença ao Psicodrama que se propunha trabalhara espontaneidade do sujeito e visava a adaptação nos processos de escolhas e tomadas de decisão, a dramaterapia para Mateos-Hernández (2011) busca ajudar a desenvolver a confiança nos participantes, aumentando a consciência de si mesmos, aumentar sua capacidade de autoregulação e relaxamento, além do próprio sentido de responsabilidade com a vida, envolvendo tanto o nível físico como o emocional, imaginativo e social.

Mateos-Hernández (2011) vem reafirmar que a dramaterapia é, definitivamente, uma terapia artístico criativa que busca a melhora da saúde mental e emocional e se baseia na ativação dos processos produzidos na arte teatral para facilitar a mudança terapêutica. A linguagem artística do drama, pode, dessa maneira, facilitar também diferentes processos expressivos e comunicativos naqueles que participam do próprio processo terapêutico de forma que possa autoafirmar sua vivência corporal, elaborar suas

emoções, afrontar seus conflitos internos aceitando elementos até então não reconhecidos em si mesmo, além de adquirir habilidades socio-emocionais que lhe proporcione uma sensação de auto-eficácia, assim como melhorar e ampliar a visão de si, dos outros e do mundo

A Dramaterapia, desse modo, oferece uma intensificação dos processos psicoterapêuticos ante a inserção de uma infinidade de métodos para ligar as imagens simbólicas e os afetos. Mateos-Hernández (2011) diz sobre as definições da dramaterapia, que se pode deduzir que na dramaterapia o que se enfatiza é o papel que desempenha as noções de expressivo, artístico e criativo, diferente do que acontece nas teorias psicanalíticas e /ou psicodinâmicas, que dão muito mais importância a relação de transferência e contratransferência, além da resolução dos conflitos internos.

Ele destaca que na dramaterapia se minimiza a atividade *conversacional* entre o terapeuta e o paciente e se centra na finalidade de trabalhar para melhorar a criatividade e expressividade do cliente a partir de propostas dramáticas que facilitem a representação e simbolização de suas emoções ao desempenhar diversos papéis.

Assim como todas as terapias artístico criativas, a dramaterapia, segundo Mateos-Hernández (2011), se centra

nas capacidades sãs da pessoa, e a partir daí oferece um enquadre seguro, íntimo e livre no qual e permita explorar as partes da personalidade que estejam mais conflitivas ou mais difíceis de integrar com naturalidade. O drama, nesse sentido, pode ser uma ferramenta muito forte, uma vez que ele também dá acesso às experiências de estados pré-verbais, pois através da ação dramática, o inconsciente se desperta e os símbolos e imagens emergem. Nesse enquadre as pessoas atuam, pintam, se movem, jogam, criam histórias e se expressam de todas as formas que a elas é possível.

Assim como no Psicodrama, a sessão dramaterapêutica compreende os três momentos da elaboração moreniana, havendo, inclusive, o uso de muitas técnicas semelhantes. O que se percebe de diferente, além da concepção de partir da estrutura sã e do foco na criatividade, é a presença das ideias que envolvam o processo ritual.

Jennings em sua pesquisa doutoral trabalhou a ideia dos rituais e seus usos terapêuticos. Para ela, o drama e a dramaterapia como rituais podem contribuir de forma rica no reestabelecimento de estruturas dramáticas seguras, na possibilidade de mudança. Ela também relaciona o ritual dramático com a aparição da arte teatral, cuja maioria dos historiadores do teatro não de concordar. Afirma ainda que o

paralelismo entre as concepções de ritual e dos processos de dramaterapia são múltiplos, na medida em que ambos se valem de construções simbólicas com o fim de contruir uma ponte entre a realidade cotidiana e a realidade subjetiva ou dramática. Também vê esse paralelismo nas três etapas que definem a construção de um ritual com as três fases da sessão dramaterapêutica (JENNINGS, 2005).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A construção deste trabalho foi muito significativa na medida em que as estruturas dos jogos dramáticos e terapêuticos se aproximavam umas das outras. Como vimos até aqui, o jogo sempre pareceu permear as relações humanas, assim como o teatro sempre se colocou em evidência nas e sobre as relações humanas.

A forma como as ideias dos autores, das duas áreas, dialoga entre si, foi, desde o princípio, o chamariz para a produção deste. Iniciei-o com apenas um questionamento que desdobrando-se foi apresentado na forma de três questões que dialogavam profundamente entre si, e encerro com uma infinidade de questões que esse trajeto me trouxe como: Em que ponto a catarse aristotélica se figura como irrelevante para os jogos terapêuticos, ou melhor ainda, porque ela se manteve incólume até os anos 70 apesar de Sigmund Freud apresentá-la como insuficiente antes dos anos 20? Que espaço é esse que os jogos propiciam à experiência humana que se localizam nesse intermédio entre a realidade e a ficção? Como esse uso terapêutico dos jogos pode atuar na formação de atores críticos e conscientes de si? Entre outras.

Mas por hora, vou tentar elucidar às respostas que aqui pareceram emergir na pesquisa das questões que se

propuseram inicialmente.

Retomando ao início deste empreendimento, as questões que se manifestaram em seu germe e deram corpo a esse trabalho monográfico foram: Quais contribuições a apropriação desse recurso simbólico, que permeia toda a nossa existência e antecede nossa sociedade – que é o jogo -, tem para os conhecimentos artísticos e científicos? Em que aspectos o jogo nos auxilia a diminuir o cartesianismo que por séculos tentou separar a arte da ciência? Que similaridades existem entre arte e ciência, por vias do jogo?

Partindo das modificações modernas sobre as ideias de jogo, Huizinga aponta para o papel catártico no desenvolvimento dos jogos, esse papel catártico se origina das ideias evolucionistas que pairam sobre a concepção de jogo em Schiller e Spencer e perduram ainda hoje nas manifestações psicodramáticas, por exemplo.

Huizinga também destaca o papel ficcional nos jogos de imitação, indicando uma liminaridade entre o real e o ficcional. Esse aspecto ficcional perdura em todas as definições posteriores sobre os jogos e se coloca como um ponto nodal na articulação entre arte e ciência, na medida que ambas, ao se apropriarem dos jogos em suas metodologias, quebram os paradigmas racionalistas que tentam afirmar a

ciência nos moldes positivistas em que o não observável é negado enquanto tal. Nesse ponto, o jogo nos vale de alerta para aquilo que vem sendo negligenciado por esse pensamento *científico* e vem nos ilustrar a própria ideia de liminaridade que está entrando em destaque nas pesquisas recentes, principalmente nas pesquisas performativas.

Um terceiro ponto focado por Huizinga diz respeito a relação entre o ritual e o jogo. Caillois irá reafirmar isso por intermédio da ideia de mistério, o que também será destacado por Jennings como a capacidade terapêutica do rito, ou do jogo ritual, que a autora se refere. Para Jennings o fator ritual se articula, por vias do jogo, tanto com o universo artístico criativo como com o universo terapêutico por atuar frente a concepção de transformação. Rituais ocorrem para levar um sujeito de um estado para outro, por meio de uma ação liminar, por meio da articulação imaginário e real e do encontro com o equilíbrio da realidade interna do sujeito e a realidade social à qual o mesmo se encontra atrelado.

Caillois acrescentará a contribuição na esfera da diferenciação de jogos, na qual o mesmo afirma que todas as categorias de jogos possuem uma polaridade entre o que ele chama de *paidia* e *ludus*. Sendo a *paidia* ligação com o descompasso, a diversão e a turbulência, eo *ludus* se coloca

como a esfera de domínio da alegria que permite a criação de obstáculos para atingir os objetivos desejados, o que permite, desta maneira, o desenvolvimento e o crescimento pessoal do sujeito enquanto tal.

O autor ainda destaca quatro categorias de jogo, das quais destacamos pelo uso que temos dos jogos dramáticos e terapêuticos, a *mimicry* que faz presença por meio das artes imitativas, às quais Peter Slade, Jacob Moreno e Sue Jennings desenvolverão suas técnicas.

As concepções desses autores diferem em alguns objetivos, mas, a grosso modo, possuem mais similaridades que discrepâncias. O modo de encarar o jogo como uma arte encerrada em si, ou seja, não dependente da validação externa está presente em todos os três autores. Assim como a visão de uma busca de equilíbrio, quer seja do eu e os modos de projeção, quer seja do equilíbrio entre as realidades interna e a externa.

Outro ponto de convergência diz respeito às técnicas de uso nas sessões psicodramáticas e dramaterapêuticas, e o próprio modo da manifestação do jogo dramático. Ambas as formas de sessão foram baseadas nas práticas de Peter Slade, de algum modo, chegando a ser afirmado por Sue Jennings esse emprego emprestado do autor.



Dessas práticas vale ressaltar como de fundamental importância as características de absorção e sinceridade destacados por Peter Slade, como pilares do jogo dramático, nos quais a genuinidade das ações e reações do sujeito fazem toda a diferença frente à liberação do potencial *curativo* ou de despertar das capacidades evolutivas que o jogo nos permite entrar em contato.

A principal discrepância entre as três ideias diz respeito à falta de estruturação conceitual por parte das ideias psicoterápicas na visão de Peter Slade e a importância dada ao material transferencial e contratransferencial das práticas de Jacob Moreno.

Desse modo, é possível perceber por todo esse trajeto, que o estudo sobre a confluência entre arte e ciência encontra um ambiente fecundo a ser explorado por meio do espaço de liminaridade que o jogo nos permite abarcar e ao mesmo tempo nos lançar rumo a esse desconhecido que continua a ser a alma humana.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

BELLO, Marín Carmen. **Introducción al psicodrama**:Guía para ler a Moreno. México: Editorial Colibrí, 2000.

BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

BRANDÃO, Tânia. Artes Cênicas: por uma metodologia de pesquisa histórica. In: CARREIRA, André. **Metodologias de Pesquisa em Artes Cênicas**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2006.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

COURTNEY, Richard. **Jogo, teatro e pensamento**: as bases intelectuais do teatro na educação. São Paulo: Perspectiva, 2006.

ELKONIN, Daniel, B. **Psicologia do Jogo**. Álvaro Cabral (Trad.), São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FERREIRA, Mirza. **Diálogos (im)possíveis entre a dança e o teatro**: um olhar sobre a formação do artista cênico no CEFAR.Tese de doutorado: Campinas, SP: Universidade Estadual de Campinas, 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Editora Perspectivas S.A. 4ª ed. São Paulo – SP, 2000.

JENNINGS, S. **Dramatherapywithfamilies, groups, andindividuals**: Waiting in the wings. London: Jessica Kingsley Publishers, 1990.

JENNINGS, S., MITCHEL, S., CHESNER, A., MELDRUM, B., & CATTANACH, A. **The Handbook of Dramatherapy**. Londres: Taylor & Francis Books ltd, 2005.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LÍRIO, Vinícius da Silva. **Da névoa ao límpido: pistas sobre o processo de pesquisa em Artes Cênicas**. VI Congresso de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas 2010. Disponível em:

<<http://www.portalabrace.org/vicongresso/pedagogia/Vin%EDcius%20da%20Silva%20L%EDrio%20-%20Da%20n%EDvoa%20ao%20l%EDmpido%20-%20Pistas%20sobre%20o%20processo%20de%20pesquisa%20em%20Artes%20C%EAnicas.pdf>>. Acesso em: 19 de março de 2018.

MATERNANO, Angela. **O olho e a névoa: considerações sobre a teoria do teatro**: In.: Sala Preta. Revista de Artes Cênicas, nº 3. São Paulo, ECA/USP, 2003, p. 31-41.

MORENO. Jacob. **Psicodrama**. São Paulo: Cultrix, 1978.

RAMÍREZ, José Agustín. **Psicodrama**. Teoría e práctica. Henao: Desclée, 1997.

SLADE, Peter. **O jogo dramático infantil**. São Paulo: Summus, 1978.

## SOBRE O AUTOR



Ezequiel Martins Ferreira é Doutorando do Programa de Pós Graduação Interdisciplinar em Performances Culturais. Possui mestrado em Educação pela Universidade Federal de Goiás (2015), graduação em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás (2011), graduação em Pedagogia pela Faculdade de Ciências de Wenceslau Braz (2016) e graduação em Artes Cênicas pela Universidade Federal de Goiás (2019). Atualmente é professor da Prefeitura Municipal de Goiânia, pesquisador da Universidade Federal de Goiás e psicólogo clínico - ênfase na Clínica Psicanalítica. Pesquisa nas áreas de psicologia, educação e teatro e nas interfaces fronteiriças entre essas áreas. Tem experiência na área de Psicologia, com ênfase em Psicanálise, atuando principalmente nos seguintes temas: inconsciente, arte, teatro e desenvolvimento humano.

www.editorapublicar.com.br  
contato@editorapublicar.com.br  
@epublicar  
facebook.com.br/epublicar

Este trabalho tem por objetivo trabalhar a ideia de diminuição da distância entre a arte e a Ciência por meio do diálogo entre o Teatro e a Psicoterapia pelas vias dos Jogos Dramáticos. Para tal foi realizado um estudo bibliográfico no qual se trouxe autores de ambas as áreas de conhecimento além de teóricos do lúdico como Courtney (2006), Huizinga e Caillois (1990). Peter Slade (1978) foi o representante do teatro enquanto Moreno (1978) e Jennings (1990, 2005) representaram o campo da psicoterapia no câmbio com as artes dramáticas. Dentre os conceitos fundamentais, foram trabalhados a ficção, o ritual, a *mimicry*, a espontaneidade e a criatividade na perspectiva dos três últimos autores mencionados. Desse modo, a apresentação das similaridades entre os jogos dramáticos e os jogos terapêuticos se colocaram como o ponto crucial do desenvolvimento deste.



2020

[www.editorapublicar.com.br](http://www.editorapublicar.com.br)  
[contato@editorapublicar.com.br](mailto:contato@editorapublicar.com.br)  
[@epublicar](https://www.instagram.com/epublicar)  
[facebook.com.br/epublicar](https://www.facebook.com.br/epublicar)

# *JOGOS:*

*Uma experiência  
dramática e  
terapêutica*



2020



www.editorapublicar.com.br  
contato@editorapublicar.com.br  
@epublicar  
facebook.com.br/epublicar

# JOGOS:

*Uma experiência  
dramática e  
terapêutica*



2020

