

PALCO, CENA E CORPO NO PSICODRAMA *ON-LINE*

Aroldo de Lara Cardoso Jr.^{1,*} 

RESUMO

O psicodrama *on-line* tem sido frequentemente praticado nestes tempos pandêmicos. Partindo de estudos de comunicação sobre as relações humanas com a tecnologia, este breve texto visa contribuir para uma leitura sobre essa prática, especialmente considerando três conceitos morenianos: o palco, a cena e o corpo. Busca uma compreensão desses elementos inter-relacionados, com a intenção de construir uma melhor compreensão do psicodrama *on-line*. Como resultado, entende-se que, para o desenvolvimento dessa modalidade terapêutica, é importante considerar a relação humana com a tecnologia.

PALAVRAS-CHAVE: Psicodrama on-line; Sociodrama on-line; Palco; Cena; Corpo.

STAGE, SCENE AND BODY IN ONLINE PSYCHODRAMA

ABSTRACT

Online psychodrama has been frequently practiced during our pandemic times. Coming from communications studies regarding the human relationships with technology, this brief text aims to contribute to our understanding of online psychodrama, specially taking into account three morenian concepts: the stage, the scene and the body. Aims to understand these interrelated elements, with the intent to build an enhanced view of this practice called online psychodrama.

KEYWORDS: Online psychodrama; Online sociodrama; Stage; Scene; Body.

ESCENARIO, ESCENA Y CUERPO EN EL PSICODRAMA *ONLINE*

RESUMEN

El psicodrama *online* se ha practicado a menudo durante nuestros tiempos de pandemia. A partir de estudios de comunicación sobre las relaciones humanas con la tecnología, este breve texto pretende contribuir a una lectura sobre el psicodrama *online*, especialmente considerando tres conceptos morenianos: el escenario, la escena y el cuerpo. Busca una comprensión de estos elementos interrelacionados, con la intención de construir una mejor comprensión de esta práctica llamada psicodrama online.

PALABRAS CLAVE: Psicodrama online; Sociodrama online; Escenario; Escena; Cuerpo.

1. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – Departamento de Psicodrama - Instituto Sedes Sapientiae - São Paulo (SP), Brasil.

*Autor correspondente: aroldocj@gmail.com

Editor de Seção: Leila Kim

Recebido: Out. 15, 2020 | Aceito: Jan. 13, 2021

Este artigo foi escrito em referência à comunicação realizada no 22º Congresso Brasileiro de Psicodrama em mesa redonda.

INTRODUÇÃO

A pandemia apresentou-se como uma crise na saúde pública, com repercussões na saúde mental da população (Faro et al., 2020). Um dos desafios que os psicodramatistas têm encontrado neste momento é o de fazer psicodrama utilizando os meios digitais como recurso para a comunicação — conhecido como psicodrama *on-line*. Mas pergunto se, caso um cliente venha ao meu consultório em 2030 (no futuro), o psicodrama *on-line* será uma possibilidade de dispositivo de intervenção ao lado de outros, inclusive o presencial. Precisamos indagar sobre as especificidades do psicodrama *on-line*. Afinal, estamos em tempos férteis para essa construção. Seria interessante revisitarmos em 2030 a produção sobre o psicodrama nestes tempos pandêmicos e constatarmos que algo foi conquistado com ele, em termos de fazer psicodramático.

O ponto de partida desta discussão vem dos estudos em comunicação sobre as relações humanas com a tecnologia, especificamente sobre a difusão de fronteiras entre o *on-line* e o *off-line* (Castells et al., 2008; Levy, 2010; Turkle, 1997). Castells (2003) aponta ainda, como resultado dessa difusão do ambiente digital, o abandono da unilateralidade na comunicação, havendo uma alternância dos sujeitos entre os lugares de emissores e receptores de mensagens, em uma comunicação recíproca; ou seja, ao mesmo tempo em que envio mensagens pela Internet, recebo mensagens.

Podemos ver essa difusão de fronteiras no modo como são desenvolvidos os atuais relacionamentos. Muitos são iniciados nas redes sociais (ou seja, *on-line*), passando depois para um contato presencial. E o mesmo ocorre no outro sentido. Distanciando-se geograficamente, uma amizade pode passar do contato presencial para o contato *on-line*, quando então as redes sociais (e.g. Facebook, WhatsApp) têm uma função na manutenção do vínculo.

A Internet tem sido utilizada por jovens como lugar principal para suas atividades cotidianas, como trabalho, formação e manutenção de vínculos, cuidado ou pesquisa de informações em saúde, atividades de formação, dentre outras. Estes jovens, em sua maioria nascidos a partir da segunda metade da década de 90, são *nativos digitais* (Prensky, 2001). Por outro lado, esse contato com a tecnologia tem representado um desafio para idosos menos experientes em seu uso (Castro et al., 2020).

Nesse contexto, em que a velocidade da informação gera constantes solicitações para estarmos conectados, estar desconectado do ambiente *on-line* pode ser sentido como uma exclusão (Bauman, 2007; Bauman & Medeiros, 2004). Uma percepção de solidão ou o isolamento social efetivo poderão ser vivenciados como decorrentes desse afastamento. Foi cunhado o termo FoMo (*Fear of Missing Out* — em tradução literal para o português, Medo de Estar de Fora ou Medo de Perder Algo). O Detox Digital, entendido aqui como uma redução no uso de dispositivos tecnológicos tendo em vista um menor contato com a intensidade da circulação de informação, surge como uma alternativa para esse contato constante com o ambiente *on-line*. Sob outra perspectiva, relacionamentos nas redes são tidos como velozes e líquidos; foi sugerido que a Internet se aproxima mais a um não lugar, ou seja, um lugar onde todos estão em trânsito e onde não se tem pertencimento (Augé & Pereira, 2012).

Podemos imaginar o que significa fazer da sua morada um lugar em que todos estão em trânsito. Os relacionamentos atuais foram afetados por essa sociabilidade digital que oscila constantemente entre o *on-line* e o *off-line*. Ficaram superficiais (Bauman, 2007; Bauman & Medeiros, 2004), e a sensação constante de cansaço domina (Han, 2015, 2018), enquanto nos encontramos envolvidos em uma busca contínua por sermos mais semelhantes ao que vemos nessas imagens que invadem o *feed* de nossas redes sociais. Por outro lado, há a possibilidade de a conexão abrir caminho para uma sensação de maior pertencimento. Isso fica claro quando consideramos o caso dos expatriados: para os que estão distantes do seu lugar de origem — onde estão seus relacionamentos mais significativos. A publicação de *posts* ou *stories* nas redes sociais pode ser estratégica para a manutenção de vínculos. Ao publicar textos, imagens, áudios ou vídeos contando sobre o seu cotidiano pessoal, pode haver maior sensação de conexão, alimentada por um simples e rápido gesto de tocar a tela com o dedo.

A relação entre psicodrama e tecnologia não se constitui como um campo de pesquisa inteiramente novo: uma relação entre a sociometria e o meio digital foi realizada (Moreno, 2014; Maria Sobrinho & Cristina Antunes, 2014), considerações foram feitas sobre os jogos eletrônicos (Corrêa, 2013; Carvalho & Melo, 2017) e, mais recentemente, motivados talvez pela necessidade de desenvolvimento do atendimento clínico, psicodramatistas também têm expandido seus estudos no campo do psicodrama *on-line* (Rodrigues et al., 2020; Vidal & Castro, 2020; Vidal & Cardoso, 2020). Assim, este texto tem como

objetivo geral discutir as contribuições dos estudos sobre a relação humana com a tecnologia, tendo em vista um maior desenvolvimento do psicodrama *on-line*.

PALCO, CENA E CORPO NO PSICODRAMA *ON-LINE*

Proponho uma reflexão sobre a relação humana com a tecnologia tendo em vista três concepções que considero fundamentais para o desenvolvimento do psicodrama *on-line*: (1) palco, (2) cena e (3) corpo. Esses conceitos são articulados com a literatura em uma revisão narrativa com relato de experiência.

Moreno (1975, 1983, 1984, 1992) coloca o palco como um de cinco instrumentos do psicodrama. Compreende o palco tanto como espaço *concreto*, ou seja, pelo aspecto material que delimita um espaço cênico, como *abstrato*, ou seja, pela relação que se forma entre os membros do grupo e que possibilita o jogo cênico. Apesar de o conceito de cena não ter sido estabelecido por aquele autor, compreendo, neste artigo, que a cena deriva do palco e remete ao que acontece durante a dramatização. Finalmente, para os objetivos do presente artigo, remete-se ao corpo como linguagem (Moreno, 1992, p. 187). Aqui estão três noções relacionadas, com o seu ponto de encontro na ação.

Como fica o palco no psicodrama *on-line*? O palco não tem a mesma materialidade. Durante a sessão presencial, normalmente temos coisas que utilizamos para demarcação do palco: tapetes, fita crepe ou linhas no chão, que são utilizadas como sinais. Na Internet, o diretor não consegue fazer esse mesmo gesto de estender a fita crepe no chão e dizer: “olha, isso aqui é cena, isso aqui não é mais cena”. E o que é palco, então? Pode ser a imagem transmitida pela câmera, com fundo eletrônico ou um enquadre diferenciado que foque, pela aproximação ou afastamento da câmera, diferentes partes desse corpo (e.g., mãos, olhos, cabelos). Pode ser o próprio cômodo da casa onde o participante se encontra. Pode ser um lugar público. Precisamos considerar tanto a possibilidade de imagens serem palco quanto de o lugar físico em que cada um se localiza ser este palco — ou uma combinação entre eles.

Foram criados modos de fazer essa demarcação de palco. Importante mencionar um especificamente: abrir e fechar a câmera. Com uma câmera aberta, estamos em cena; com uma câmera fechada, não estamos mais cena: pronto, uma extensão virtual da fita crepe! Acredito que o fato de a câmera estar fechada ou aberta tem outros sentidos também. Quando não quero me mostrar, fico de câmera fechada; mas o fato de não aparecer o meu corpo na imagem quer dizer que ali não existe uma cena? Se eu então introduzo um elemento sonoro (falando ao microfone com a câmera fechada), uma cena acaba sendo produzida com outro recurso que não o visual. Usando apenas a voz e a sonoplastia, podemos remeter a imagens criadas pela imaginação dos participantes. Não existe uma imagem percebida pelos olhos físicos — mas algo acontece em cena e todos vêem. De certo modo, materializo um corpo pelos sons. Pessoalmente, acredito que ainda existe muito a ser experimentado nesse sentido. Podemos, por exemplo, fechar todas as câmeras e contar uma história apenas com voz e sonoplastia. Possivelmente, entramos numa linguagem híbrida entre vídeo, cinema e teatro.

O que são cenas no psicodrama *on-line*? Penso que a identificação de cenas no psicodrama *on-line* passa pela questão da falta de controle do diretor sobre o ambiente em que se encontra seu cliente.

Durante um atendimento *on-line*, pessoas ou animais passam ao fundo da imagem, chegam entregas, surgem questões técnicas, pessoas sobem o elevador enquanto o cliente conversa em sessão sobre sua vida privada. Muitas são as intercorrências. Embora tenha sido recomendada a transferência da responsabilidade sobre o controle do *setting* para o cliente (Junqueira Fleury, 2020), o cliente muitas vezes falha nessa tarefa, o que pede que o psicodramatista tenha recursos para lidar com essas falhas quando elas ocorrerem. Vejo não somente os psicodramatistas, mas os terapeutas em geral, muito preocupados com essa questão, principalmente quando se colocam em jogo as diversas ações necessárias para garantir uma privacidade na relação terapêutica, como o uso de aplicativos que realizam encriptação dos dados transmitidos *on-line*, tendo em vista a possibilidade de vazamento dos dados de atendimento e do seu uso para os mais variados fins, como, por exemplo, a extorsão.

Para os psicodramatistas, a construção do *setting* terapêutico passa pela construção de uma relação humana entre o terapeuta e seu cliente. Existem especificidades no atendimento *on-line*, quando comparado ao atendimento presencial. Intercorrências inesperadas, por exemplo, podem ser aproveitadas em sessão como elemento de improviso ou como mais um dado que possibilita aprofundar uma leitura sobre o caso — algo que se torna possível porque estamos presentes

com o cliente em seu cotidiano. Caso estejamos conversando em atendimento sobre eventual dificuldade do cliente em contar aos seus amigos sobre sua orientação sexual, que ele guarda em segredo, e por trás da sua imagem rapidamente passar uma pessoa que provavelmente é o seu parceiro, diante disso o terapeuta poderá, além de retomar o contrato de sigilo, levar em consideração este acontecimento como mais um dado para a leitura das relações sociais de seu cliente — o qual provavelmente não havia sido explicitado antes — e integrá-lo na conversa com ele. Desse modo, evitamos excluir acontecimentos inesperados durante o atendimento *on-line* como se fossem todos eles não pertinentes ao atendimento. E o inverso também é verdadeiro: clientes têm mais contato com o cotidiano do terapeuta quando fazem essa *visita simultânea* em sua casa. Quando um cliente vê na estante ao fundo da tela do terapeuta uma pelúcia de coruja e pergunta a ele: “Você gosta de Harry Potter?”, esta simples pergunta revela algo que ele não conhecia do seu terapeuta. Uma câmera aberta é uma forma de compartilhar, revelando aspectos subjetivos que estão presentes no cotidiano.

Esta intimidade de o cliente estar presente na intimidade do terapeuta desperta para alguns profissionais um certo incômodo. Uma saída tem sido o uso de fundos eletrônicos — utilizando ou não o pano colorido ao fundo (*chroma key*) — ou de uma barreira que oculta da câmera o que está atrás do terapeuta. Outros têm utilizado composições ao fundo — pensadas exatamente para remeter ao seu papel de psicoterapeuta —, utilizando livros, quadros e outros objetos. Penso que, em um caso ou em outro, pode ser importante considerar este dado também como uma oportunidade de aprofundamento do conhecimento que o cliente tem de seu psicoterapeuta. Ambos poderão se conhecer melhor e perceber algumas coisas que no consultório não ficariam tão evidentes. Cabe ao psicoterapeuta, a cada momento, verificar a adequação desses elementos presentes no ambiente de atendimento. A partir deles, pode até propor uma investigação dramática. Tudo aquilo que nos rodeia diz muito sobre nós (e.g., livros, estantes, árvores), e as sensações relacionadas a esse habitar, como as sensações de vazio, de ausência, de estar em ambiente cheio e não encontrar um lugar para si, dizem sobre diferentes modos de habitar o mundo que são possíveis. Um psicodrama *on-line* se faz também, de certo modo, *in loco*.

O corpo existe no psicodrama *on-line*. Quando estamos na frente da câmera, podemos assumir uma postura como de quem posa para uma fotografia, deixando com que os enquadramentos emoldurem os corpos e limitando o movimento físico. Alguns experimentos têm sido feitos no sentido de libertar os corpos desse limite: aproximando ou afastando o corpo ou partes do corpo da câmera (*zoom in/out*), colocando-a em outras posições (explorando diferentes planos), pegando a câmera com as mãos e brincando com essa posição (movimentos de câmera). Ressonâncias com fotos, em que o diretor pede aos participantes que congelem ao mesmo tempo, são experimentações que resultam em composições coletivas. Tudo isto cria uma linguagem. Provavelmente esta linguagem criada pela interação dos corpos com a tecnologia constitui-se como o elemento mais inovador do psicodrama *on-line*: na verdade, uma imagem e uma sonoridade são produzidas pela interação entre corpo e tecnologia. Considerando o ponto de vista individual dos participantes, estou interagindo com símbolos produzidos por outros corpos através do meu. Truques de imagem têm sido usados também. Um gato passando rapidamente pela câmera pode representar um lobo.

Outro aspecto que existe apenas com o uso da tecnologia na psicoterapia acontece quando o participante vê na sua tela a imagem de si mesmo. Este é um recurso único no psicodrama *on-line*. Normalmente, para fazer um espelho (Cruz et al., 2018; Moreno, 1983, 1999), pedimos que o ator saia de cena e que outro entre em seu lugar e faça como se fosse o primeiro ator; no *on-line*, o ator pode ver a si mesmo enquanto atua: basta olhar a sua própria imagem enquanto interage. Praticamente todos os seus gestos — ao menos os que cabem no enquadramento da câmera — são espelhados. E principalmente dois aspectos poderão ser vivenciados: sentir-se vigiado ou reconhecer a si.

Outra relação pode ser, ainda, com o filme terapêutico (Moreno, 1975), quando o cinema ou o vídeo são utilizados como aquecimento. A dramatização de uma sessão pode ser gravada e utilizada como aquecimento para outra dramatização, em um ciclo constante que oscila entre a produção das conservas culturais e gestos espontâneo-criativos, ou pode ser usada como um espelho para que os participantes se vejam em cena e tenham uma outra percepção sobre sua ação.

Se o psicodrama *on-line* tem essas particularidades, então talvez possamos utilizar tais recursos para fazer intervenções possíveis apenas no ambiente *on-line*. Exemplos: os mosaicos (fotografias com os corpos dos participantes como ressonâncias), organizar um *tour* da visita das casas uns dos outros (quando todos moram distante, essa ideia especialmente se torna rica, pois aproxima aqueles que estariam muito longe para de fato terem essa experiência) e explorar essa casa. Simbolicamente,

esses cômodos dizem muito sobre cada um. Além disso, falando do sociodrama, sobre o qual discorreremos pouco nesta breve reflexão, concretizar as personagens — como criar o Lobo Mau pela imagem de um gato que rapidamente se movimenta ao fundo da tela — constitui-se como um recurso muito criativo para um sociodrama.

Adquirimos outro olhar sobre o psicodrama *on-line* quando consideramos as relações com a tecnologia. Acho que toda essa *concretude* que parece existir na tecnologia — com cabos, câmeras, microfones — precisa ser vista de modo mais simbólico. Talvez assim emergirá uma nova linguagem no psicodrama *on-line*, que, a meu ver, pode vir a se tornar uma contribuição original para essa prática, aproveitando recursos tecnológicos que outras modalidades não têm à disposição, algo essencial para o estabelecimento do psicodrama *on-line* como um dispositivo de atendimento e não apenas como um (importante, claro) recurso para a continuidade do contato social em nossos tempos pandêmicos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço Heloísa Fleury, pela oportunidade de expor algumas destas ideias durante o 22º Congresso Brasileiro de Psicodrama, Amanda Castro e Vanessa Ramalho, pela parceria durante a mesa redonda, Rosane Rodrigues, pela leitura cuidadosa do rascunho deste artigo e toda a contribuição ao longo da minha trajetória como psicodramatista. Agradeço também a todos os colegas que, apesar de não estarem citados, têm contribuído nessa trajetória como psicólogo e psicodramatista.

DISPONIBILIDADE DE DADOS DE PESQUISA

Não se aplica.

FINANCIAMENTO

Não se aplica.

REFERÊNCIAS

- Augé, M., & Pereira, M. L. (2012). *Não lugares: Introdução a uma antropologia da supemodernidade*. Papyrus.
- Bauman, Z. (2007). *Tempos líquidos*. Zahar.
- Bauman, Z., & Medeiros, C. A. (2004). *Amor líquido: Sobre a fragilidade dos laços humanos*. Jorge Zahar.
- Carvalho, M. D. S. de, & Melo, M. de F. A. de Q. e. (2017). O eu em cena: O jogo no psicodrama e os jogos eletrônicos. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 25(1), 94-100. <https://doi.org/10.15329/2318-0498.20170011>
- Castells, M. (2003). *A galáxia da internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade* (1ª ed.). Zahar.
- Castells, M., Majer, R. V., Gerhardt, K. B., & Cardoso, F. H. (2008). *A sociedade em rede*. Paz e Terra.
- Castro, A., Vitali, M. M., Bousfield, A. B. S., & Camargo, B. V. (2020). Social representations of the internet for the elderly. *Journal of Human Growth and Development*, 30(2), 227-240. <https://doi.org/10.7322/jhgd.v30.10369>
- Corrêa, A. R. M. (2013). Jogos eletrônicos, psicodrama e imaginação. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 21(2), 93-103.
- Cruz, A., Sales, C. M. D., Alves, P., & Moita, G. (2018). The Core Techniques of Morenian Psychodrama: A Systematic Review of Literature. *Frontiers in Psychology*, 9, 1263. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01263>
- Faro, A., Bahiano, M. de A., Nakano, T. de C., Reis, C., Silva, B. F. P. da, Vitti, L. S., Faro, A., Bahiano, M. de A., Nakano, T. de C., Reis, C., Silva, B. F. P. da, & Vitti, L. S. (2020). COVID-19 e saúde mental: A emergência do cuidado. *Estudos de Psicologia (Campinas)*, 37. <https://doi.org/10.1590/1982-0275202037e200074>
- Han, B.-C. (2015). *Sociedade do Cansaço*. Vozes.

- Han, B.-C. (2018). *No exame: Perspectivas do digital*. Vozes.
- Junqueira Fleury, H. (2020). Psicodrama e as especificidades da psicoterapia on-line. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 28(1), 1-4. <https://doi.org/10.15329/2318-0498.20203>
- Levy, P. (2010). *Cibercultura*. Editora 34.
- Maria Sobrinho, E., & Cristina Antunes, M. (2014). Reflexões sobre o uso do Facebook e as redes sociométricas do psicodrama. *Psicologia Argumento*, (32)79, 99-109. <https://doi.org/10.7213/psicol..argum.32.s02.AO09>
- Moreno, J. L. (1975). *Psicodrama*. Cultrix.
- Moreno, J. L. (1983). *Fundamentos do Psicodrama*. Summus.
- Moreno, J. L. (1984). *O Teatro da Espontaneidade*. Summus.
- Moreno, J. L. (1992). *Quem sobreviverá? Fundamentos da Sociometria, Psicoterapia de Grupo e Sociodrama* (Vols. 1, 2 e 3). Dimensão.
- Moreno, J. L. (1999). *Psicoterapia de Grupo e Psicodrama*. Livro Pleno.
- Moreno, J. L. (2014). *Impromptu Man* (1ª ed.). FEBRAP.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Rodrigues, R., Coutinho, E. T., Barêa, J. C., & Aguiar, A. de O. e. (2020). Teatro de Reprise telepresencial em tempos de COVID-19. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 28(2), 142-153. <https://doi.org/10.15329/2318-0498.20836>
- Turkle, S. (1997). *A vida no ecrã: A identidade na era da Internet*. Relógio D'Água.
- Vidal, G. P., & Cardoso, A. S. (2020). Dramatização on-line: Psicoterapia da relação e psicodrama interno no psicodrama contemporâneo. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 28(2), 131-141. <https://doi.org/10.15329/2318-0498.20383>
- Vidal, G. P., & Castro, A. (2020). O Psicodrama clínico on-line: Uma conexão possível. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 28(1), 54-64. <https://doi.org/10.15329/2318-0498.20196>