

**Cybele Maria Rabelo Ramalho**

Psicóloga clínica, psicodramatista didata e supervisora nos focos psicoterápico e socioeducacional pela Febrap, diretora da Profint, especialista em psicoterapia analítica, professora da Universidade Federal de Sergipe

# SANDPLAY PSICODRAMÁTICO – UM JOGO NA INTERFACE DO PSICODRAMA COM A PSICOLOGIA ANALÍTICA

## RESUMO

Este artigo parte de uma reflexão do psicodrama como abordagem aberta à criação de novas estratégias e técnicas, numa visão transdisciplinar. Apresentamos aqui um recorte resumido de uma pesquisa que temos desenvolvido a respeito de uma técnica que denominamos de *sandplay psicodramático*: este é um jogo desenvolvido na caixa de areia, inspirado na técnica clássica do *sandplay* da abordagem junguiana, porém adaptado ao contexto teórico e prático do psicodrama e ampliado para o foco socioeducacional, além do clínico. Inspirados na técnica clássica do *sandplay* (desenvolvida pelos terapeutas junguianos), desenvolvemos, na nossa experiência, uma alternativa de trabalho no psicodrama, tanto na estratégia bipessoal quanto na grupal e com casais, nos focos psicoterápico e socioeducacional.

## ABSTRACT

Using a trans-disciplinary perspective, this paper starts from looking at psychodrama as an approach open to the creation of new strategies and techniques. It is a brief summary of a research that we developed on the technique which we coined as *psychodramatic sandplay*. Inspired by the classical sandplay technique of the Jungian approach, this is sandplay that has been adapted to the theoretical and practical context of psychodrama, and further developed beyond the clinical focus for socio-educational work. Inspired by the classical sandplay technique (developed by Jungian therapists), we have developed a psychodramatic working alternative, which can be applied for both psychotherapeutic and socio-educational purposes in individual work, group work as well as work with couples.

## PALAVRAS-CHAVE

Psicodrama, psicoterapia, psicologia analítica.

## KEYWORDS

Psychodrama, psychotherapy, analytic psychology.

## INTRODUÇÃO

Nos últimos dez anos, um grupo de psicodramatistas tem desenvolvido experiências e pesquisas psicodramáticas na caixa de areia, realizando algumas aproximações ou pontes teóricas e técnicas entre as abordagens da psicologia analítica e do psicodrama (Ramalho: 2002; Ramalho: 2007; Ramalho *et al*: 2010). Partem da premissa de que aproximações podem ser feitas entre algumas técnicas desenvolvidas por C. G. Jung (1875-1961) e por J. L. Moreno (1889-1974), em especial quando se trabalha com o enfoque lúdico e criativo, caracterizando uma nova abordagem denominada psicodrama junguiano.

O psicodrama junguiano surgiu com um grupo de psicodramatistas e analistas junguianos italianos (entre eles, Giulio Gasca, Maurizio Gasseau, Wilma Scategni e Donatella Mondino), que começou a utilizar a dramatização para trabalhar conteúdos oníricos em psicoterapia de grupo. Daí, este grupo passou a articular o psicodrama com a psicologia analítica, combinando a riqueza do método sociopsicodramático com elementos da psicologia profunda. Foi se construindo uma abordagem aberta, que focalizou os complexos e dificuldades emocionais, favorecendo a integração entre os conceitos junguianos de inconsciente coletivo, arquétipos (sombra, persona etc.) com os conceitos morenianos de tele e coincidente, entre outros. Na Argentina, temos Carlos Maria Menegazzo e, em Portugal, Manuela Maciel como pioneiros nesta linha, pesquisando as articulações possíveis entre a teoria dos papéis, a sociometria e a psicologia analítica. Embora hoje, no Instituto Junguiano de Zurique, também se pratique e se ensine o psicodrama junguiano, consideramos que o desenho desta corrente ainda está sendo construído. Atualmente, o psicodrama junguiano tem se fortalecido principalmente na Europa e na Argentina e, no Brasil, os primeiros livros publicados nesta direção são recentes (Maciel: 2000 e Ramalho: 2002).

Moreno e Jung privilegiaram o trabalho expressivo com as imagens, com a expressão artística, para o desenvolvimento das “*sementes criativas*” do indivíduo. Então, este artigo se situa na interface destes dois teóricos que se debruçaram na valorização da criatividade. Apesar da aproximação entre eles parecer aparentemente contraditória, na introdução do livro de Maurizio Gasseau e Giulio Gasca (1991, p.10), Zerca Moreno apresenta o psicodrama junguiano como uma vertente possível do psicodrama. Ela afirma que, de algum modo, pode haver uma convergência entre C. G. Jung e J. L. Moreno. E complementa: “*o psicodrama é a essência do sonho. E a esfera do sonho é aquela em que Jung e Moreno melhor se encontram*” (*op. cit*, p. 9). Esta esfera é regida pela realidade suplementar, que está presente não apenas nos sonhos, mas também nos mitos, no

*sandplay*, nos contos de fada, etc. Esta esfera passa pela imaginação livre, que é a mola mestra do trabalho com a técnica que aqui apresentamos, o *sandplay* psicodramático.

O estudo do trabalho psicodramático com o *sandplay* requer uma referência preliminar à técnica da imaginação ativa. Historicamente, temos já na literatura psicodramática o exemplo do psicodrama interno, técnica psicodramática desenvolvida por Fonseca e Dias, que recebeu a influência da técnica da imaginação ativa, de C. G. Jung, entre outras.

Jung desenvolveu a técnica da imaginação ativa, que toma como ponto de partida uma imagem de sonho ou de fantasia, em seguida solicita que o cliente desenvolva livremente o tema trazido pela imagem, utilizando não somente a palavra (o diálogo, o confronto com a imagem), mas a dramatização, a dança, a escrita (inventar uma estória), a pintura, a criação de uma cena ou ritual, a modelagem etc. Assim, ele instala, à semelhança de J. L. Moreno, com o psicodrama, a conjugação da imagem com a ação, promovendo o desdobramento do processo inconsciente (Silveira: 1997).

O objetivo da técnica da imaginação ativa, desenvolvida por Jung, é o diálogo ou confrontação com imagens inconscientes, para que estas possam ser compreendidas e se alcancem seus múltiplos sentidos, sejam eles no nível do inconsciente pessoal ou do coletivo, devendo, assim, estabelecer-se uma comunicação inicial em nível não-verbal (Silveira: 1981, p. 102).

Citamos o trabalho de Jung, com a imaginação ativa, porque o *sandplay*, por sua vez, é um exemplo de trabalho específico com a imaginação ativa, pois, também parte do princípio básico de que a expressão plástica e criativa em geral é um eficaz e importante recurso terapêutico.

O uso de ferramentas como brinquedos ou bonecos para a dramatização não é novo no psicodrama, como é exemplo o trabalho de Arthur Kaufman, do final dos anos 1970. Mais recentemente, temos a contribuição de Maria Cezira Fantini Nogueira-Martins (2006), utilizando o psicodrama na caixa de areia, porém, sem o uso de miniaturas, com objetos geométricos e sem forma definida. O psicodrama junguiano, por sua vez, está estruturando de modo diferenciado esta ferramenta da caixa de areia no psicodrama, enriquecendo-a com uma articulação simbólica.

Segundo Nogueira-Martins, a caixa de areia como recurso técnico coadjuvante oferece, ao mesmo tempo, *“uma contenção espacial e uma possibilidade de expressão plástica”* ao psicodrama (p. 79). No entanto, sabemos que o psicodrama, ao trabalhar com a construção criativa de imagens que possibilitam a realização simbólica, através da dramatização de cenas, permite-nos investigar novos caminhos e contextos técnicos, um deles podendo ser o contexto da caixa de areia, pois acreditamos, como Milene Féo (2007, p.14), que *“a maior função do contexto dramático é a de produzir múltiplas zonas de sentidos e possibilidades de experimentação da vida”*.

Enfim, Moreno e Jung, cada um através do desenvolvimento de teorias e metodologias próprias, talvez complementares, se aproximam de uma forma de pensar a complexidade dos fenômenos da natureza e do huma-

no. Moreno, centrado nas relações interpessoais, e Jung, nas relações do homem consigo mesmo, ambos sem perder de vista suas relações mais amplas e transcendentais, priorizando o trabalho com a imaginação criativa. Com isto, justificamos a direção desta pesquisa com o *sandplay* psicodramático, uma estratégia de trabalho que integra um pensar complexo e multidisciplinar, entre a obra psicodramática de J. L. Moreno e a obra da psicologia analítica de Jung, estabelecendo uma ponte entre eles.

## DESENVOLVIMENTO

A terapia na caixa de areia (ou *sandplay*) é uma forma metodológica de psicoterapia desenvolvida inicialmente pelos analistas junguianos, como uma forma de terapia não-verbal, vivencial, não racional, que atinge um nível mais profundo da psique. O jogo de areia foi idealizado por Margareth Lowenfeld em 1929, quando criou a *Word Technique*, introduzindo o brinquedo na relação analítica com crianças. A analista junguiana suíça Dora Kalf, em 1956, aperfeiçoa a técnica de Lowenfeld e publica o livro Caixa de areia: uma abordagem psicoterapêutica da psique. A sua técnica permite uma regressão criativa e facilita o processo de crescimento psicológico, através da expressão tangível, concreta e tridimensional dos conteúdos inconscientes.

Assim, para os junguianos, o *sandplay* permite o fazer simbólico da psique, constituindo-se num método psicoterápico do nível pré-verbal, pois as cenas representadas no cenário da caixa são consideradas “fotografias do inconsciente”, naquele momento específico. Ou seja, nas imagens construídas na caixa, o interior e o exterior, de algum modo, se conectam, levando a uma ampliação da consciência, a partir do confronto com os processos inconscientes (Kalf: 1980; Weinrib: 1993; Ammann: 2002; Franco: 2003).

O *sandplay* caracteriza-se por ser um jogo sem regras, que se utiliza dos seguintes recursos materiais:

1) uma ou duas caixas retangulares (uma com areia seca, outra com areia molhada), nas dimensões de 72 cm x 50 cm x 7,5 cm. A caixa é cheia de areia clara, com um fundo azul escuro (para imitar mar, rio) e as bordas no tom azul claro (para imitar o horizonte);

2) miniaturas variadas expostas numa estante, que representem o mundo real e o fantástico. Quanto maior o número de miniaturas à disposição nas prateleiras, melhor. Devem-se incluir animais, vegetais, formas humanas diversas, figuras mitológicas, de contos de fada, objetos (dos mais simples aos mais simbólicos) etc.

Para aplicar a técnica, nenhuma instrução rigorosa é dada. A caixa só deve ser oferecida após uma vinculação oferecida com o terapeuta, de ter se desenvolvido um vínculo télico maior, não se recomendando nas primeiras sessões. Ao propor iniciar o trabalho na caixa, o terapeuta deve intervir, dizendo ao seu cliente que se sinta livre para escolher, aleatoriamente, as miniaturas expostas que mais o atráírem. Solicitar que use sua imaginação para criar um cenário, que não pense nem racionalize muito no ato da escolha. No final do cenário concluído, o terapeuta deve ques-

tionar: - “*Você quer falar alguma coisa? Quer dar um título a este cenário? Quer criar uma estória com ele?*” (Ramalho: 2010, p. 62). Após o término da sessão, é recomendável fotografar o cenário para mostrar ao cliente seu processo evolutivo, no decorrer do processo psicoterápico.

As múltiplas miniaturas, propostas por Kalff (1980), nos são úteis para uma compreensão simbólica na abordagem junguiana, e, também, servem para compor uma produção plástica criativa. Estas, e a própria caixa, substituem em algum grau a pessoa do terapeuta, e funcionam, segundo Nogueira-Martins (2006), como objetos transicionais. Citando o conceito de Winnicott (1975), a autora enfatiza que a caixa de areia atua numa zona intermediária entre a realidade interna e externa, na qual se realizam o jogo e o brincar, porém, pode ser favorecedora da espontaneidade e criatividade.

Ao utilizarmos nossa adaptação da técnica junguiana para a abordagem psicodramática, seguimos as instruções originais da técnica clássica, mas, após a criação da estória, propõe-se ao cliente que dramatize a cena por ele criada, colocando-se inicialmente no papel de cada elemento escolhido e falando em nome dele, no “como se”, sendo pelo terapeuta entrevistado. Em seguida, solicita-se que inverta os papéis e, daí por diante, podem-se utilizar as técnicas básicas do psicodrama, por exemplo: utilizar o duplo, solicitar solilóquios, pedir que movimente as peças como desejar, promover confrontos entre as miniaturas etc.

Quando modificamos a técnica clássica junguiana e a adaptamos ao psicodrama, possibilitamos ao cliente utilizar-se da sua espontaneidade-criatividade, criar aquilo que desejar na caixa de areia. Por exemplo: um cenário qualquer, uma paisagem, passagens de sonhos, uma cena que represente como ele se sente num determinado momento da sua vida, em determinado vínculo, um projeto de vida, um estado emocional etc.

Consideramos o *sandplay* uma espécie de “imaginação ativa concreta”, que também permite o acesso a uma realidade suplementar. Mas, ao utilizarmos o que denominamos de *sandplay* psicodramático (para diferenciá-lo do *sandplay* junguiano), a ênfase para nós é a busca da dramaticidade, do conflito ou do tema protagônico a ser trabalhado na sessão.

Partimos do princípio de que se compreende melhor uma ação se ela for dramatizada, vivenciada, de preferência com efeito catártico integrador, pois isto facilita o processo de “objetivação do subjetivo”, e a passagem do imaginário ao simbólico. As cenas da caixa de areia ou do *sandplay* psicodramático poderão ser desdobradas, recriadas e transformadas em novas cenas, a partir do desenrolar do *role playing* ou do jogo dramático. Pois, como afirmamos, o cliente vai sendo entrevistado no papel de cada elemento da caixa, de cada personagem, assumindo os diferentes papéis dos elementos/personagens expostos no seu cenário, além de desenvolver diálogos, confrontos, movimentos, criando novas cenas.

Como já citamos, J. L. Moreno enfatizou o trabalho no plano do “como se (realidade suplementar). Ao experienciar este “*plus* de realidade” no *sandplay*, o cliente pode vivenciar seus mitos pessoais e coletivos, sonhos, delírios e fantasias. Usando uma linguagem junguiana, podem emergir

também elementos da sombra ou da persona, complexos afetivos, ativações arquetípicas etc. Diante da riqueza de possibilidades, para a aplicação das técnicas psicodramáticas no cenário da caixa de areia, o terapeuta deve ser guiado pela sua intuição, pelo seu *feeling*, empatia e percepção télica. O resultado do trabalho dramático será sempre uma cocriação, com a participação ativa do cliente, mas com a aceitação e cumplicidade do seu terapeuta, que contribui com a sua espontaneidade-criatividade.

Afirmamos que trabalhar com *sandplay* psicodramático implica trabalhar basicamente com a imaginação. Carlos Calvente (2006) nos afirma que a espontaneidade moreniana é uma forma particular da imaginação. Ele defende que o conceito de espontaneidade de J. L. Moreno pode se fundar na noção de imaginação, como sendo ela este algo anterior, que predispõe o indivíduo para uma ação criadora (anterior à emoção, ao ato, à inteligência, à libido, ao pensamento etc.). Moreno afirmava que nada psíquico poderia existir anterior à espontaneidade. Já Calvente defende que este algo é a imaginação, um espaço transicional onde se geram a subjetividade e os vínculos.

Segundo Ramalho (2010, p. 65) *“com o jogo do sandplay psicodramático, buscamos ativar e aquecer um grupo ou indivíduo para despertar a sua imaginação ou sua fantasia. Para escolher e/ou criar personagens e suas histórias”*. Assim, ao criar um personagem, um enredo e uma trama no contexto psicoterápico da caixa de areia, que funciona como um pequeno palco, sabemos que este personagem será um dos produtos da imaginação e, conseqüentemente, da espontaneidade criadora. *“Um personagem que estará presente nas nossas relações, próximo dos papéis através dos quais nos vinculamos, que nasce de nossas identificações e que vai transitar entre a fantasia, a imaginação e a realidade”* (op. cit. p. 66).

Com o *sandplay* poderemos observar o desenrolar dos produtos da criação e, ao dramatizar os personagens na caixa de areia, podem aparecer personagens internos que buscam uma revelação. Estes, uma vez revelados na ação dramática, podem ser representações simbólicas de personagens internos que poderiam corresponder aos complexos, mitos pessoais etc. Sabemos que os complexos, por sua vez, têm como função organizar impulsos, fantasias fragmentadas e recordações reprimidas. Então, através dos personagens que emergem no *sandplay*, complexos podem ser personificados, adquirindo uma forma concreta, mais objetiva. Ao se expressarem, pode-se dialogar com estes personagens e revelar a intencionalidade dos complexos envolvidos.

Como e onde poderá ser utilizado o *sandplay* na abordagem psicodramática?

Utilizamos o *sandplay* não somente no psicodrama bipessoal, mas também na psicoterapia de grupo psicodramática, como um jogo dramático que poderá ser útil não só para pesquisar conteúdos novos, como para trabalhar as questões já emergentes do grupo. Uma das estratégias que utilizamos é quando é dada a ênfase à dinâmica do grupo como um todo, colocando a caixa de areia no centro da sala, como se fosse um

palco, solicitando que o grupo monte um cenário, conjuntamente. Cada um escolhe suas miniaturas e as coloca na caixa, um de cada vez, sendo observado pelos demais, que complementam a imagem. Depois, constroem coletivamente uma história. Ao iniciar a dramatização, é permitido que cada participante use qualquer personagem ou elemento do cenário para representar e assumir o papel e prosseguir na dramatização. O participante que atua poderá ser entrevistado pelo terapeuta, que fará uso das técnicas básicas, enquanto a ação dramática se desenvolve e o tema protagônico vai se elucidando. Após o grupo construir coletivamente a história (cada um relata um pedaço da mesma, em círculo) e dramatizar o que for necessário, busca-se entrar em consenso quanto ao seu título (o que nem sempre é possível). Segue-se, após o consenso de que a dramatização pode chegar a um final definido pelo grupo, a etapa do compartilhar de sentimentos (Ramalho: 2007).

A segunda estratégia grupal que utilizamos é quando é dada a ênfase aos subgrupos (quando o grupo é grande) e pedimos a cada um deles montar uma cena com miniaturas. Em seguida, cada subgrupo cria sua história e a encena (dramatiza), ou no cenário do *sandplay* ou, até mesmo, em cena aberta, como preferir. Neste caso, o *sandplay* é usado no contexto do psicodrama como uma técnica de aquecimento para o trabalho psicodramático posterior.

Adotamos o *sandplay* psicodramático em três contextos: 1) no contexto do psicodrama bipessoal, quando a ênfase é dada a um indivíduo, às suas relações consigo e com as figuras do seu mundo, à sua sociometria grupal interna; 2) no contexto da psicoterapia psicodramática do grupo, quando a ênfase é dada ao grupo como um todo e às relações interpessoais presentes; 3) no contexto socioeducacional, quando a ênfase é dada ao grupo social em questão, sendo muito utilizado em supervisões clínicas; 4) no contexto da relação conjugal, na terapia de base psicodramática com casais.

Observamos, como resultado das nossas experiências, que o jogo na caixa de areia, ou *sandplay* psicodramático, por ser um jogo livre em circunstâncias seguras, favorece o aparecimento de conteúdos emocionais conflitantes. Isto é o que realmente se espera de um jogo psicodramático. Por outro lado, a forma como o cliente se relaciona com a coleção de miniaturas do terapeuta denuncia muito da transferência e da percepção tática presente no vínculo. Todo elogio e toda crítica que o cliente faz às miniaturas pode revelar traços táticos ou transferenciais. A cena feita é um terceiro elemento, fruto da relação terapeuta-cliente.

As primeiras cenas criadas espontaneamente na caixa indicam onde as energias e os conflitos estão focados e auxiliam no levantamento de hipóteses diagnósticas. Observamos também que, na série de cenas, detectam-se alguns aspectos que precisam ser vistos na parte verbal da terapia e nas demais dramatizações, em cena aberta. Ao trabalhar com areia, ao brincar na caixa, possibilitamos uma leve regressão criativa, que por si só pode facilitar o processo, não priorizando a razão ou a interpretação intelectual dos cenários. O terapeuta deve pesquisar, juntamente com o seu

cliente, as fontes de força ou de ajuda que existem na cena projetada. Em geral, os títulos dados a estas primeiras cenas são, por exemplo, "Quem sou eu?", "A minha vida hoje", "Meus questionamentos", ou nomeações simbólicas autorreferentes (Ramalho: 2007).

Utilizamos, como sujeitos da nossa pesquisa (*op.cit.*), uma grande variedade de clientes e observamos que a técnica é mais indicada para pacientes considerados "normóticos", e que se deve evitar trabalhar com limitrofes ou psicóticos. É uma técnica muito indicada para crianças, adolescentes e adultos que apresentam disfunções simples, conflitos existenciais, depressões etc.

Por outro lado, como afirmam os junguianos (Weinrib: 1993; Franco: 2003), observamos que os símbolos constelados e representados na caixa têm uma função curativa natural, agindo como ponte para reconciliar os opostos envolvidos no drama apresentado. Concordamos com os junguianos que esta é uma tentativa de levar a energia psíquica regressiva para um ato criativo, mostrando os caminhos para o encaminhamento dos conflitos.

Observamos que o clima de aplicação do jogo deve ser de aceitação incondicional, sem confronto ou intelectualização. A meta é fornecer um espaço para a espontaneidade - criatividade poder fluir, um palco em miniatura acolhedor, relaxado, materno, uma espécie de "útero psicológico". A ênfase na experiência (em vez do pensamento), com paciência e cuidado, além da representação simbólica concreta do mundo interior, da imaginação ativa em ação dramática, pode converter a fantasia numa realidade tridimensional, suplementar.

Na nossa experiência, o *sandplay* psicodramático tem despertado o interesse de grupos terapêuticos, por possibilitar a emergência de conflitos pessoais e interpessoais, revelar tramas e questões de subgrupos, questões que permeiam o inconsciente grupal. Tem sido uma técnica bastante solicitada espontaneamente pelos pacientes, que afirmam sentir, inclusive, "saúde" dos cenários, ou do simples fazer cenários e criar histórias como forma de aquecimento no início da sessão, como forma de avaliar o tratamento, de mobilizar novos conteúdos, enfim, como excelente recurso auxiliar.

No foco socioeducativo, utilizamos esta estratégia de trabalho para trabalhar a supervisão de alunos da formação em psicodrama. Nestes casos, o objetivo é trabalhar o papel de terapeutas, aquecendo para que este entre no papel de seu cliente, e desenvolvendo na caixa um cenário que este (seu cliente) poderia desenvolver. Assim, podemos analisar como o supervisionando internalizou as imagens internas do seu cliente, verificar melhores estratégias de trabalho, fatores técnicos e transferenciais, impedimentos, defesas etc.

Outro caminho utilizado é a inserção deste jogo no sociodrama institucional ou aplicado às organizações. Por exemplo, numa escola, os professores desenvolvem cenários em grupo, focalizados nas questões do seu grupo de trabalho. Estas experiências favorecem a emergência do coconsciente e do inconsciente grupal, assim como a emergência de temas protagônicos a serem trabalhados coletivamente, em nível institucional.

O jogo na caixa de areia na modalidade psicodramática também é aplicado no contexto da psicoterapia com casais. Como instrução inicial, propomos que o casal construa (juntos ou em separado) um cenário representando a sua relação. Quando os cenários são feitos em separado, cada um pode dar um título ao seu cenário, contar uma estória, dramatizar e, em seguida, procede-se ao compartilhamento de percepções mútuas e sentimentos. Quando o cenário é construído conjuntamente, a estória e o título também o são. Analisando qualitativamente os resultados de cada casal em atendimento, observamos que o revelar simultâneo de certas imagens internas pode possibilitar ao casal uma percepção nova e diferente do relacionamento, em que aparecem elementos significativos que serão temas emergentes durante o processo terapêutico em curso. Além de que, ao concretizar a dinâmica do casal, pode ser um valioso instrumento exploratório.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os psicodramatistas contemporâneos ousam não apenas reproduzir as técnicas ou estratégias já existentes, mas tentam criar novas, na interface com outras abordagens, que trabalhem no sentido de desenvolvimento do homem espontâneo-criativo. Vemos neste artigo o exemplo do jogo do *sandplay* psicodramático, visando trabalhar com o conteúdo da imaginação e com o inusitado das imagens inconscientes, para além das perspectivas lógico-rationais.

Concluimos que a técnica do *sandplay* pode ser uma excelente auxiliar no processo psicodramático. Ela pode ser um jogo dramático que encerra muitas vantagens, especialmente para o psicodramatista ou o cliente que apresenta dificuldades com a dramatização em cena aberta, que prefere não se movimentar muito ou está impossibilitado para tal. A técnica mantém, até certo ponto, as possibilidades da ação dramática, embora não envolva o corpo do paciente, esta sendo a sua maior desvantagem; por outro lado, oferece novas possibilidades de jogar com as imagens, mais amplas, ricas e tridimensionais, principalmente se o número de miniaturas disponíveis nas prateleiras do consultório do terapeuta for grande e variado, facilitando a expressão simbólica. Isto suscita um número maior de associações e alternativas, despertando a intuição conjunta entre terapeuta e cliente.

Neste sentido, acreditamos que o *sandplay* psicodramático ultrapasse o valor do desenho, pois supera a dificuldade do saber desenhar; é um recurso plástico, cenográfico, escultural. As miniaturas funcionam também como excelentes egos auxiliares no psicodrama bipessoal, ou objetos intermediários.

Nos trabalhos grupais, tanto no foco psicoterápico quanto no socioeducacional, observamos que favorece a emergência das questões inconscientes que atravessam as relações interpessoais e institucionais, muitas vezes revelando também a constelação de questões arquetípicas e sincrônicas.

Aplicando o *sandplay* no psicodrama, utilizando a interface com a psicologia analítica, mantemos a postura psicodramática e seus conceitos teórico-técnicos básicos, que incluem o desenvolvimento da espontaneidade, da tele, a promoção do lúdico, o privilégio ao jogo no “como se” visando ao encontro existencial, sem perder o contato com a perspectiva de seus vínculos sociais e o desenvolvimento de seus diversos papéis, nos diferentes contextos. Enfim, J. L. Moreno criou técnicas terapêuticas inovadoras, todas elas vinculadas à manifestação e ao desencadeamento da espontaneidade-criatividade, e nos deixou o legado de continuar a sua obra, recriando-a através do desenvolvimento de novos caminhos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMMANN, R. *A terapia do jogo de areia* - imagens que curam a alma e desenvolvem a personalidade. São Paulo: Paulus, 2002.
- CALVENTE, C. *Revisitando la teoria de roles: lugar del personaje*. In: *Revista Brasileira de Psicodrama*, vol. 14, número 2, São Paulo: Febrap, 2006.
- FÉO, M. *A construção de personagem no psicodrama*. In: *Revista Brasileira de Psicodrama*, vol. 15, número 2, São Paulo: Febrap, 2007.
- FONSECA FILHO, J. de S. *Psicodrama da loucura* - relações entre Buber e Moreno. São Paulo: Ágora, 1980.
- FRANCO, A. *O jogo de areia: uma intervenção clínica*. São Paulo: s.n., 2003. – 252 pp. Dissertação (mestrado) – Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. Departamento de Psicologia Clínica. Orientadora: Elizabeth Batista Pinto Wiese.
- GASSEAU, M. e GASCA, G. *Lo psicodrama junghiano*. Torino: Bollati Boringhieri, 1991, p.10.
- KALFF, D. *Sandplay: A psychotherapeutic approach to the psyche*. Santa Mônica: Sigo Press, 1980.
- MACIEL, C. *Mitodrama*. São Paulo, Ágora: 2000.
- MORENO, J. L. *Psicodrama*. São Paulo, Cultrix: 1975.
- NOGUEIRA-MARTINS, M. C. F. *Caixa de areia como recurso coadjuvante em psicoterapia psicodramática bipessoal*. In: *Revista Brasileira de Psicodrama*, vol. 14, número 2, São Paulo: Febrap, 2006.
- RAMALHO, C. *Aproximações entre Jung e Moreno*. São Paulo: Ágora, 2002.
- \_\_\_\_\_. *Sandplay psicodramático: o psicodrama aplicado à caixa de areia*. In: *Cadernos de Psicologia*, Aracaju: Editora da UFS, vol. IX, fasc. 2, 2007.
- \_\_\_\_\_. (org.). *Psicodrama e psicologia analítica – construindo pontes*. São Paulo: Iglu, 2010.
- SILVEIRA, Nise. *Imagens do Inconsciente*. Rio de Janeiro: Alhambra, 1981.
- \_\_\_\_\_. *Jung: vida e obra*. 17ª edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.
- WINNICOTT, D.W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- WEINRIB, E. *Imagens do Self: o processo terapêutico na caixa de areia*. São Paulo: Cultrix, 1993.

Endereço:  
Praça da Bandeira, 465,  
Ed. Clinical Center, sala 407 - Centro  
CEP 49010-470, Aracaju - SE  
Tel/Fax: (79) 3214-4360 / 9924-4563  
*e-mail:* rabelo.ramalho@hotmail.com