

La realidad dramática y sus implicaciones terapéuticas¹

Susana Pendzik

Resumen

La realidad dramática constituye uno de los conceptos fundamentales de la terapia a través del drama, y es también la característica más distintiva de este campo. El presente artículo analiza la función de la realidad dramática desde un punto de vista conceptual; el alcance y los límites del concepto son definidos tomando como referencia las “actividades performativas” puntualizadas por R. Schechner. Posteriormente, se describen las principales características de la realidad dramática, examinando sus implicaciones terapéuticas. Por último, se detallan las cuatro tareas fundamentales que deben llevar a cabo los profesionales de la dramaterapia en relación con la realidad dramática.

Palabras Clave: Dramaterapia, realidad dramática, actividades performativas, Moreno.

Abstract

On dramatic reality and its therapeutic implications

Dramatic reality constitutes one of the fundamental concepts in drama therapy, and is also the most distinctive feature of this field. This article analyzes the role of dramatic reality from a conceptual point of view; the scope and limits of the concept are defined with reference to the “performance activities” postulated by R. Schechner. The article subsequently describes the main features of dramatic reality, examining their therapeutic implications. Finally, the four fundamental tasks that drama therapists must carry out in connection to dramatic reality are detailed.

¹ El presente artículo es una versión revisada y aumentada del original, publicado en inglés en la revista *The Arts in Psychotherapy* (33, 271-280) con el título “On dramatic reality and its therapeutic function in drama therapy”. La traducción fue realizada en colaboración con Silvia Dina Malec (TPN).

Key Words: Drama Therapy, dramatic reality, performative activities, Moreno.

Introducción

Como docente y supervisora de dramaterapeutas, suelo encontrarme con preguntas como las siguientes: ¿En qué momento se produce realmente la acción terapéutica en dramaterapia? ¿Durante el procesamiento verbal, qué sigue a la actuación? ¿Se puede hacer dramaterapia sin actuación, o sea, sin juego de roles? ¿Es necesario recurrir a cuentos, obras de teatro, juegos o técnicas proyectivas, o puedo trabajar directamente con la historia personal de una paciente? ¿Puedo considerar que estoy llevando a cabo una sesión de dramaterapia si juego al ajedrez o al básquetbol con un paciente? Mi respuesta a estas interrogantes está estrechamente relacionada con la presencia y la forma que toma la realidad dramática en la interacción terapéutica: en tanto haya una realidad dramática de por medio, y siempre y cuando el acercamiento sea terapéutico, entonces, efectivamente, se trata de dramaterapia.

La realidad dramática es un concepto fundamental en dramaterapia, y posiblemente sea su característica más distintiva. Diversos autores² —tanto dramaterapeutas como teóricos de disciplinas afines— se refieren a una categoría vivencial, propia de la interacción dramática, que implica un ingreso tangible al mundo de la imaginación, el juego y la simulación dramática. A diferencia de lo que sucede con la psicoterapia verbal, en la que las intervenciones se realizan en la situación real, o bien a través de la relación terapéutica, mediante el proceso de transferencia, en dramaterapia las intervenciones se llevan a cabo fundamentalmente al interior de (o a través de) la realidad dramática. Si bien es probable que existan tantas formas de ejercer la dramaterapia como terapeutas que la practican, todas incluyen la realidad dramática como parte esencial del trabajo. La dramaterapia conlleva invariablemente un contacto con esta categoría vivencial, ya sea a través del juego de roles (Landy 1993, 2000, 2001), la improvisación (Johnson 2009), la puesta en escena de historias personales dramatizadas (Emunah 1993), el uso de textos, cuentos o mitos (Gersie 1997; Jenkyns 1996; Jennings *et al.* 1993 y 1998), las estructuras rituales (Grainger 1990; Jennings 1994; Mitchell 1994; Snow 2009), o las técnicas proyectivas.

² Utilizaré a veces la forma masculina y en otras ocasiones la femenina para que los lectores y lectoras tengan presente que nos referimos a ambos géneros.

A pesar de que la expresión “realidad dramática” ha sido utilizada por muchos especialistas en el campo (Duggan y Grainger 1997; Jennings 1998), el concepto en sí ha recibido denominaciones diversas, tanto en dramaterapia como en otras disciplinas (Pendzik 2012). Inspirado en las ideas marxistas acerca de la plusvalía, en la década de los años cincuenta del siglo pasado Moreno acuña el término “realidad suplementaria” (*sur-plus*), para indicar un nivel en el que se puede simular la realidad a través del drama, de modo que incluya “las dimensiones intangibles e invisibles de la vida infra y extra psíquica” (1987, 7). Johnson se refiere a un *espacio de juego (playspace)*, el cual define como “espacio de enriquecimiento en el que la imaginación infunde lo corriente” (1991, 289). Courtney habla de un “presente ficticio” como una realidad que es tanto actual como pasada, real, y, al mismo tiempo, simbólica (en Cattanach 1994, 34). Blatner y Blatner proponen el término “campo liminal” para representar la dimensión en la que la realidad objetiva y subjetiva se encuentran, y en donde la mente “interactúa junto con la materia” (1988, 58). El concepto es similar a la idea de Winnicott (1993) de un “espacio potencial”, como “zona intermedia” entre la conducta y la contemplación, entre el ‘yo’ y el ‘no yo’, que constituye el sitio natural del juego. Desde el punto de vista teatral, la realidad dramática queda puntualizada por la noción del “sí mágico” de Stanislavski, el mecanismo consciente mediante el cual “el actor pasa del plano de la realidad actual al plano de otra vida, creada e imaginada por él” (1981, 125). Según Augusto Boal, el *espacio estético* se refiere a “un espacio dentro de otro espacio, es decir una superposición espacial,” en la que el espacio dramático absorbe las cualidades subjetivas de la realidad (1995, 18). Desde la semiótica, Elam habla de mundos dramáticos como “mundos posibles”, supuestos hipotéticos que se reconocen como “situaciones contrafácticas” (es decir, irreales) pero que se materializan en un ‘sí’ potencial (*as if*) en curso en el “aquí y ahora real” (1980, 102).

A pesar de la diversidad de nombres atribuidos a la realidad dramática, la idea es esencialmente la misma. Probablemente estas variaciones no constituyan una expresión de discrepancia en lo que a su esencia se refiere, sino que reflejen distintos modos de encarar el concepto; y así, por ejemplo, Johnson, con su método de improvisación, enfatiza el elemento de juego; en tanto que Boal, viniendo del teatro, enfoca su visión en lo estético. Elegí el término “realidad dramática” porque esta denominación posee una connotación más general. Este artículo pretende brindar una definición de la realidad dramática y explorar sus características princi-

pales, con el objeto de lograr una mejor comprensión de su uso como herramienta terapéutica.

Realidad dramática: definición y modos

La realidad dramática es la imaginación manifestada; es la transformación del ‘si potencial’ en realidad: es una isla de imaginación que se torna aparente en medio de la vida real. La realidad dramática implica un “salirse de la realidad corriente” para embarcarse en un mundo que es tanto real como hipotético: es el establecimiento de un ‘mundo dentro del mundo’ (Fig. 1). En consonancia con Peter Brook, quien definió el escenario como “el lugar en donde puede aparecer lo invisible” (2001, 35), podríamos decir que la realidad dramática sería aquello que habita dicho escenario.



◉ Figura 1: Realidad dramática y realidad cotidiana.

La realidad dramática existe entre la realidad y la fantasía: participa de ambas y no pertenece a ninguna. Si bien está íntimamente ligada a lo fantástico, difiere de la fantasía, pues mientras esta última existe principalmente en el ámbito privado, la realidad dramática pertenece al dominio público. La fantasía es una experiencia subjetiva, interna y personal que se produce dentro de la mente de un individuo. Para ser considerada como realidad dramática, su contenido tendrá que hacerse visible, transmitirse de un modo real, y no tan sólo imaginado: debe manifestarse en el aquí y ahora, y experimentarse como una forma legítima y alternativa de realidad, diferente a su vez de la vida normal.

La realidad dramática puede manifestarse de distintos modos, y no necesariamente en forma de actuación teatral. Tomemos como ejemplo actividades tan distintas como el juego simbólico, el juego de mesa o los rituales: ¿no incluyen todas estas actividades algún tipo de “realidad

potencial”? Según Viola Spolin (1983), el juego es psicológicamente distinto de la actuación dramática en cuanto al nivel, pero no en cuanto al tipo de actividad que se realiza. Asimismo, Huizinga (2005) cuestiona las diferencias entre juegos y rituales, concluyendo que es posible concebir al ritual como un “juego sagrado”. De acuerdo con el paradigma EPR propuesto por Sue Jennings (1998), el juego corporal (*embodiment* = E), el juego proyectivo (P) y el juego de roles (R) no sólo conforman tres etapas en el desarrollo del juego dramático en la infancia, sino también constituyen diferentes maneras de acercarse a la realidad dramática. Por lo cual, si tanto un juego de damas como un ritual son distintas formas de realidad dramática, la pregunta sería: ¿es cualquier cosa que colinda con la imaginación una realidad dramática? O, en otras palabras, ¿dónde deberíamos trazar la línea entre lo que constituye una realidad dramática y lo que no?

Richard Schechner (2005) propone una teoría interesante que contribuye a aclarar este punto, y en la que disputa la premisa de que el teatro deriva del ritual. De acuerdo con él, hay ciertas actividades humanas que son primigenias, que se han desarrollado de manera horizontal, como géneros autónomos, y que comparten algunas características básicas. Según Schechner, existen siete “actividades performativas”: el teatro, la danza y la música (los géneros estéticos), el ritual, el juego simbólico (*play*), los juegos de reglas (*games*) y los deportes (Fig. 2).



© Figura 2: Actividades performativas.

Estas actividades comparten ciertos aspectos de la realidad, tales como el tiempo, los objetos, la productividad, las reglas y el espacio. Schechner apunta que en todas estas actividades, el tiempo no es uniforme ni lineal (como en la vida real), sino que “se adapta al evento y, por lo tanto, es susceptible a diversas variaciones y distorsiones creativas” (2005, 6). Por ejemplo, el tiempo de un partido de fútbol es de 90 minutos (más

tiempo extra). Todo lo que pase fuera de ese marco de tiempo es irrelevante, y el tiempo se puede detener por diversos motivos, como cuando se hacen cambios de jugadores. O sea que, a diferencia del tiempo normal, el tiempo de un partido de fútbol es relativo y manipulable. Algo similar ocurre en el teatro y en la danza, cuyo tiempo se puede alargar o acortar mediante una convención escénica: un apagón, o el telón que baja, pueden simbolizar el paso de varios años en el lapso de un momento; el tiempo se puede desdoblarse en el escenario, mostrando a un personaje en la juventud y en la vejez, etcétera. Manipulaciones similares existen también en las otras actividades performativas. Del mismo modo, los objetos que forman parte de la realidad dramática adquieren una importancia que no poseen en la vida real y que, por lo general, no concuerdan con su valor de mercado: la pelota de fútbol que se pone en juego en un partido no es cualquier pelota: es la única que vale, y su valor no es lo que cuesta en una tienda de deportes. La pelota en juego es más que un objeto: es un símbolo. Schechner opina que pese a los grandes negocios y a la profesionalidad que rodean tanto al deporte como al teatro, estas actividades no son productoras de bienes; no obstante lo cual absorben la atención de quienes participan de ellas, posiblemente porque parecieran regirse más por el principio del placer que por fundamentos puramente económicos. Asimismo, en las actividades performativas se establecen reglas especiales que contribuyen a definir sus límites, a separarlas de la vida corriente: “los reglamentos son a los juegos y los deportes, lo que las tradiciones a los rituales, y las convenciones al teatro, la danza y la música” (2005, 11). Por último, se crean espacios especiales o en ocasiones se los diseña exclusivamente (por ejemplo, espacios sagrados, estadios, auditorios, etcétera), con el objeto de facilitar la manifestación completa de la realidad diferente que deberán alojar.

Las ideas de Schechner (2005) pueden ser útiles para delinear los límites de lo que constituye la realidad dramática, dado que cualquiera de las actividades performativas citadas posee la capacidad de expresar un mundo dentro de otro. Como mencionamos arriba, la realidad dramática no consiste en imaginar, sino en manifestar lo que se imagina en el aquí y ahora. De modo que, sin menoscabar su valor terapéutico, ciertas técnicas como la meditación, la imaginación guiada y la visualización no podrían ser consideradas como exponentes de realidad dramática, aunque tendrían la capacidad de convertirse en tal si se hicieran visibles en el aquí y ahora. Dichas técnicas serían tal vez ejemplos de lo que Lahad y

Doron (2010) denominan la “realidad fantástica”, la cual puede existir en el campo de la imaginación, sin necesariamente concretarse en el mundo de la realidad.

A pesar de las reservas que podamos tener respecto a su calidad afectiva o su beneficio terapéutico, jugar al básquetbol o al Monopoly con un paciente implica establecer una realidad dramática, dado que ambos juegos conllevan a la materialización de una isla imaginaria, cuya realidad difiere de la cotidiana. Aunque algunas modalidades performativas se antojan más idóneas para realizar intervenciones terapéuticas (los géneros estéticos del teatro, la música y la danza; el juego simbólico, los rituales), cualquiera de las que considera Schechner (incluyendo los deportes y los juegos de mesa) pueden constituir una realidad dramática; es decir, una realidad que se presta a la intervención terapéutica. Esto, siempre y cuando se lleven a cabo en un contexto que tenga en cuenta la metarrealidad que generan, y que este nivel se utilice con fines terapéuticos.

Por último, es necesario advertir que el enfoque de Schechner tiene su centro en las artes escénicas, y que su hipótesis sobre las actividades performativas surge como desafío a los postulados de la “Escuela de Cambridge” de que el teatro se desarrolla a partir del ritual, los cuales prevalecieron hasta la primera mitad del siglo xx. Con esta hipótesis, Schechner busca liberar a las artes escénicas del pensamiento positivista y las teorías evolutivas. Es claro que todas las artes (no sólo las escénicas) son capaces de concebir una realidad dentro de la realidad. De esto trata Winnicott (1993) al referirse al “espacio potencial” como el lugar de la creatividad y el juego. Hermanas de la dramática serían, por ejemplo, la realidad pictórica y la literaria, instrumentos terapéuticos ambas en los campos del arte-terapia y la biblioterapia. Tanto la realidad pictórica como la literaria generan una isla de imaginación al interior del mundo cotidiano; no obstante, la fenomenología específica de los géneros escénicos se ocupa de la capacidad de cada uno de compartir el espacio/tiempo de la realidad normal como una realidad viva que se halla presente en el ‘aquí y ahora’ y, sin embargo, se distingue de éste.

Características de la realidad dramática y sus implicaciones terapéuticas

Uno de los principales atributos de la realidad dramática es su capacidad de unir lo imaginario y lo real, lo virtual y lo concreto. La realidad dramática es la ‘concretización’ de la virtualidad: al proporcionarles una forma

palpable a los contenidos subjetivos, les permite ocupar un lugar legítimo en el mundo de las cosas concretas. Esto la convierte en un campo apropiado para expresar sentimientos intrincados, corroborar hipótesis o revivir recuerdos olvidados. En efecto, la realidad dramática funciona como un laboratorio en el que los individuos pueden explorar y experimentar mundos posibles: no sólo hechos pasados, presentes y futuros, sino también, como Schechner los denominara, no-eventos (*non-events*), es decir, hechos subjetivos, virtuales o ficticios (2005).

La transformación de contenidos subjetivos en formas artísticas constituye en sí misma una intervención terapéutica categórica, sea o no procesada verbalmente. Ante todo, este proceso conlleva un 'acto de creación' que desde tiempos inmemoriales ha sido reconocido como poseedor de un valor curativo intrínseco (entre otros, Blatner y Blatner 1988; Hillman 1972; Jung 1971; Maslow 1977; Moreno 1978). A este respecto, es significativo mencionar que las palabras 'creación' y 'salud' en hebreo (*beriah* y *beriyuth*, respectivamente) deriven de una misma raíz. Diversas culturas sostienen ideas similares sobre el poder terapéutico del acto creativo, y es probable que el profundo arraigo de esta creencia haya sido lo que alimentó el desarrollo de todas las terapias a través de las artes.

Sin embargo, el acto creativo constituye tan sólo el inicio de un proceso que la dramaterapia busca optimizar a través del uso de la realidad dramática, ya que al intentar infundir lo imaginario en lo real se ponen en evidencia algunos de los rasgos más complejos, intrincados o inadecuados de lo imaginado. Por ejemplo, una vez utilicé una técnica de materialización de fantasías con una paciente que se sentía desubicada y rechazada, pero que, en su imaginación, entretenía una versión desfasada de sí misma como una mujer "relajada y exitosa". A medida que mi paciente iba personificando "el personaje de sus sueños", se iba dando cuenta de lo chato, superficial e irritante que resultaba. No siendo otra cosa que una fantasía sin concretar, los contenidos servían la función defensiva de compensar sus sentimientos de fracaso en la vida real, lo cual obstruía su proceso terapéutico. Al volverse cuasi reales en el marco de la realidad dramática, esos contenidos imaginarios y subjetivos tuvieron que ser experimentados de verdad, en un plano que pone a prueba la fantasía y facilita su transformación. En suma, ya sea que se trate de abandonar una fantasía o de animarse a vivirla, cuando lo virtual se enfrenta a la dimensión de lo real, se produce invariablemente un diálogo fructífero.

Sin embargo, ¿qué tan 'real' es la realidad dramática? Sabemos que

tiene un dejo de cuasi realidad que hace que se parezca mucho a la realidad. De acuerdo con Elam, los mundos dramáticos se basan en el mundo real, y a menos que se especifique lo contrario, se supone que obedecen a las leyes lógicas y físicas de la vida común (1980, 100). El teatro, al asemejarse tanto a la vida real, constituye la forma artística que reproduce con mayor fidelidad la naturaleza de la realidad corriente. Sin embargo, como nos recuerda acertadamente Artaud (1978), el teatro no es un espejo de la vida, sino más bien su doble; y en esto radica precisamente su fuerza catártica: puede liberar los aspectos más oscuros de la naturaleza humana porque tiene la capacidad de expresarlos como si fueran de verdad, pero negándolos a la vez. O sea, los contenidos se representan fielmente, pero en una dimensión que se destruye a sí misma tan pronto se interrumpe aquello que Coleridge (1817) denominaba “la fe poética”, esa “suspensión voluntaria de la incredulidad”. La realidad dramática es una construcción conceptual que se materializa: es real porque está ‘representada’ en el aquí y ahora, y porque toma la realidad como referencia. No obstante, el hecho de que sea una ‘construcción’ implica que, a diferencia de la mayoría de los aspectos de la vida ordinaria, puede, sencillamente, ser desarmada.

Esta paradoja le confiere a la realidad dramática un estatus ontológico muy valioso en el ámbito terapéutico, dado que el hecho de saber que lo que hacemos en la realidad dramática es tanto real como inexistente, nos ofrece una cierta seguridad. Galila Oren (1995) destaca que el secreto terapéutico del juego radica en que está basado en una serie de afirmaciones contradictorias acerca de la realidad y que lo mismo que se afirma también se destruye. Boal (1995) respalda esta premisa desde otro ángulo, mencionando que una de las características gnoseológicas del “espacio estético” (sinónimo de la realidad dramática) que estimulan el descubrimiento, el reconocimiento y el aprendizaje experimental, es que dicho espacio es inherentemente dicotómico, y por lo tanto “crea dicotomías” (23). Evidentemente, la realidad dramática constituye una encrucijada en la que se enfrentan el yo y el no-yo, lo real y lo imaginario, lo privado y lo público, lo virtual y lo concreto, así como muchas otras paradojas. Se establece de este modo una relación dialéctica entre las paradojas de la vida real y la realidad dramática, cuyas implicaciones son tanto emocionales como existenciales. El sostener una paradoja con ambas manos suele ser una experiencia fortalecedora, ya que nos ayuda a tolerar contradicciones internas y a sobrellevar la naturaleza incongruente de la vida. El hecho de que la realidad dramática contenga las paradojas básicas de la vida

real parece otorgarle un profundo efecto curativo. Como propone Landy (1993), la contradicción “ser o no ser” se resuelve en la realidad dramática, dado que ambos estados ontológicos pueden experimentarse de manera simultánea.

Otra característica importante de la realidad dramática es su flexibilidad: si bien posee la apariencia básica de la vida normal, de hecho, la realidad dramática retiene las cualidades del reino fantástico. En otras palabras, no se rige por las mismas leyes y limitaciones que gobiernan la vida cotidiana, sino por las que rigen la imaginación. En ella, al igual que en gran parte del mundo onírico, el tiempo y el espacio no obedecen las reglas naturales de la física: una persona puede hallarse en dos lugares al mismo tiempo, ser más joven o más vieja en un instante, los objetos pueden aparecer y desaparecer, los muertos resucitar, etcétera. Boal afirma que “esta plasticidad extrema permite y alienta una creatividad total” (1995, 20).

Esta flexibilidad convierte a la realidad dramática en un instrumento valiosísimo a la hora de realizar intervenciones terapéuticas, ya que en un mundo en el que todo es posible, las únicas limitaciones que existen son nuestras propias restricciones. En ella, nada, ni siquiera un final mortal, puede impedir que “la pelota siga en juego”. Les doy un ejemplo: un niño de 8 años representa una escena recurrente, en la que una fila de soldados en miniatura son invariablemente ametrallados uno tras otro. Tras observar este juego reiterativo, la dramaterapeuta interviene, tomando el papel de uno de los “cadáveres”:

Oh... ¡estoy muerto! ¿Estoy *realmente* muerto? ¡John...! [indicándole al niño que elija otro soldado] ¿Tú también estás muerto? ¡Dios mío...! ¿Lo entiendes, amigo? ¡Ambos estamos muertos...! Bueno, quizás podamos divertirnos un poco, ya que estamos los dos muertos. Veamos qué ocurre en el mundo de los muertos: ¡Estoy muerto de hambre...! (risas) ¿Y tú, John...? [Y la escena continúa].

A diferencia de la realidad cotidiana, la realidad dramática es flexible como una masa, y se la puede convertir prácticamente en todo lo que se desee. Al ser tan elástica, dinámica y manejable, puede ser modificada y transformada a voluntad. En ella es posible solucionar problemas y conflictos difíciles de resolver en la vida real (o, al menos, practicar distintas opciones). Sue Jennings (1998) asevera que la formulación de cualquier

hipótesis constituye un acto de imaginación dramática, por cuanto implica plantear una idea en el contexto de una “realidad supuesta”. En otras palabras, si la vida fuese un libro, la realidad dramática se asemejaría a un borrador sobre el cual se puede trabajar una y otra vez; y si el mundo fuese un teatro, como lo proponía Shakespeare, la realidad dramática tendría la calidad de un ensayo. Estos atributos le otorgan un potencial terapéutico notable como campo de pruebas para cualquier conducta, y como laboratorio de expresión de emociones o ideas. Moreno (1972) ya señalaba en esta dirección al definir la función del drama en el psicodrama como una extensión de la vida, más que su mera imitación.

Dado que se rige principalmente por las leyes de la imaginación y preserva sus atributos, la realidad dramática constituye también un excelente receptáculo para todo tipo de experiencias subjetivas. Procesos tales como la memoria, la imaginación, las vivencias afectivas y los sueños pueden proyectarse fácilmente en ella. No obstante, su capacidad para contenerlos no es del todo pasiva. De hecho, existe un ingrediente activo en la relación entre la realidad dramática y el mundo subjetivo, ya que la realidad dramática invita, estimula, y da cobijo a la realidad subjetiva. Las experiencias internas, fantásticas o extraordinarias encuentran su lugar al ingresar en la realidad dramática, no sólo porque allí se liberan, sino también porque encuentran un ámbito hospitalario: una dimensión alternativa a la que pueden pertenecer. Así, la realidad dramática adquiere validez ontológica gracias a su capacidad de representar “un flujo continuo de ‘realidad’, al integrar la variedad de experiencias humanas” (Blatner y Blatner 1988, 59).

Las implicaciones terapéuticas de lo antedicho radican en que la realidad dramática permite la expresión del mundo interior, de forma tal que las experiencias subjetivas son validadas, proporcionando un puente entre ellas y el mundo exterior. Esta idea puede entenderse más a fondo en el contexto teórico de la terapia narrativa, según la cual, el ser humano tiende a organizar y ordenar su experiencia de vida en forma narrativa (como una historia). White y Epston (1993) afirman que generalmente tendemos a reforzar sólo algunos de los aspectos de lo vivido, de modo que la historia generada tenga una cierta coherencia. A esta versión se le asigna un significado, convirtiéndose así en el discurso ‘oficial’, el cual pauta la forma en que los individuos relatan (e interpretan) sus propias vidas. Con frecuencia, todo aquello que no respalde o no se adecue al discurso dominante, suele ser descartado o eliminado. De acuerdo con la

corriente narrativa, una de las principales metas de la psicoterapia consiste en ayudar a los/las pacientes a reconocer —y, posteriormente, también a integrar— las versiones alternativas de sus vivencias en la narrativa de sus vidas. Las vivencias subjetivas están compuestas de sentimientos, sueños, fantasías y otros contenidos ‘irreales’, por lo que se las suele considerar como fragmentadas, caóticas, o cualitativamente distintas y, consecuentemente, menos válidas que los hechos de la ‘realidad objetiva’. Esto deja a dichas experiencias en una posición desde la cual les es muy difícil adquirir un lugar en el discurso dominante. En este sentido, la realidad dramática contribuye a integrar estas experiencias, acercándolas a una dimensión de la realidad en la que otras personas pueden observarlas y percibirlas, es decir, en donde pueden ser compartidas como experiencias cuasi reales.

Y esto nos lleva a ocuparnos de otra de las características definitorias de la realidad dramática: la experiencia compartida. Grotowski afirmaba que el ‘encuentro’ constituye un componente fundamental del teatro, y que éste podría ser definido como “aquello que sucede entre el espectador y el actor” (1970, 32). Lo mismo puede aplicarse a la realidad dramática, cuya esencia es interactiva y social. Como dijimos arriba, la realidad dramática difiere de la fantasía (y por ende, también de los sueños, visiones y otros estados alterados de la consciencia), en el sentido de que se torna visible en el ámbito público. Para poder existir, la realidad dramática requiere de un acuerdo mutuo entre las partes (entre actores y público, o entre actores y participantes); dos entidades distintas deben acordar que el mundo invisible que se está manifestando frente a sus ojos es verdadero, durante un cierto lapso de tiempo. Este consentimiento mutuo es lo que permite la creación de la realidad dramática, y es también lo que la imposibilita cada vez que se altera el pacto entre las partes. En otras palabras, la realidad dramática es siempre una creación conjunta y necesita del concurso de por lo menos dos partes. Tal como lo señalara Boal (1995), aun un actor ensayando en soledad tiene un público implícito en su mente. Lo mismo ocurre con una niña que pareciera jugar sola pero que en verdad está compartiendo su juego con un amigo imaginario; o con una chamana que realiza un ritual sin público pero ante la presencia de las fuerzas del universo a las cuales invoca.

El hecho de que la realidad dramática sea interactiva por naturaleza, que requiera la presencia del ‘otro’ para consolidarse, resulta enormemente significativo en el contexto terapéutico, ya que las relaciones huma-

nas constituyen un punto fundamental en la psicoterapia. De acuerdo con Blatner y Blatner (1988), la realidad dramática es siempre una experiencia creada de manera conjunta: independientemente de que el terapeuta elija comportarse como testigo (público), participante o intérprete, siempre hay un aspecto relacional que se presenta al adentrarse en ella, mismo que puede utilizarse con fines terapéuticos. Más aún, los conflictos de las relaciones humanas tratados generalmente en psicoterapia (tales como la comunicación, la cooperación, o cualquier otro aspecto relacional), surgen de manera natural e inmediata cuando se trabaja con la realidad dramática. Incluso los contenidos de la transferencia y la contratransferencia son canalizados o mediatizados vía la realidad dramática. Jennings asevera que el fenómeno transferencial en sí no es otra cosa que “un acto de imaginación dramática”, que compromete al terapeuta y al paciente en una “*comunicación simulada*” (1987, 11).

La cualidad reflexiva constituye otro de los atributos de la realidad dramática. Boal designa a este aspecto como la propiedad ‘telemicroscópica’ del espacio estético “que magnifica y torna todo visible, permitiéndonos ver cosas que, de otro modo, y en menor o mayor medida, escaparían a nuestra mirada” (1995, 28). La realidad dramática, en su calidad de concepto que posee contenidos significativos, siempre refleja algo: le permite al individuo ver las cosas bajo una luz diferente, tomar perspectiva y observar su propia experiencia y comportamiento. En lo que se refiere a su capacidad reflexiva, la realidad dramática funciona como un dispositivo remoto que utiliza el paradigma de la distancia estética (Landy 1996).

La Figura 3 resume el proceso que se produce cuando se establece la realidad dramática en un contexto terapéutico. A medida que se van proyectando sobre ella, los contenidos personales o interpersonales van volviéndose objeto de expresión, exploración, experimentación y observación, entre otras cosas. Cuando paciente y terapeuta retornan a la vida cotidiana, estos contenidos ya han sufrido una transformación, cosa que quizás no sea del todo clara, ni tampoco necesariamente percibida como un cambio categórico a nivel consciente. Pero lo cierto es que cuando un contenido psicológicamente significativo se transporta a la realidad dramática, es muy difícil que quede intacto. Probablemente, la transformación que se opera es respaldada por el hecho de que literalmente se hizo algo con dichos contenidos. Tal como lo indica el origen etimológico de la palabra ‘drama’ (del griego δράμα, ‘acción’), derivada del verbo δράν, que significa ‘hacer’, ‘ejecutar’ (Ruiz Lugo y Contreras 1979, 97), la realidad

dramática es una ‘realidad de hechos’: es una invitación a actuar, a hacer, a expresarse (y, por ende, a cambiar y transformar).



◉ Figura 3: Proceso de proyección de contenidos.

El trabajo terapéutico con la realidad dramática

A fin de potencializar el valor terapéutico inherente a la realidad dramática, el dramaterapeuta debe llevar a cabo cuatro tareas principales:

- 1) facilitar la transición entre la realidad cotidiana y la dramática
- 2) apoyar, respaldar y enriquecer la materialización de la realidad dramática
- 3) efectuar intervenciones terapéuticas en dicha realidad
- 4) ayudar a los individuos a integrar las dos realidades.

Facilitar el paso entre realidades:

Como especialista en la realidad dramática, la dramaterapeuta tiene la responsabilidad de facilitar la transición de los pacientes hacia y desde la misma. Con frecuencia, muchos pacientes necesitan ayuda para trasladar o “traducir” sus conflictos, problemas y otros contenidos a imágenes, que puedan ser representadas en la realidad dramática. Por lo tanto, la primera tarea de la dramaterapeuta consiste en permanecer alerta y receptiva a fin de sugerir posibles accesos, o para guiar a sus pacientes al interior de la realidad dramática. No obstante, a algunos individuos (en especial niños o pacientes psicóticos), les cuesta tanto salir de la realidad dramática como a otros ingresar en ella. Por consiguiente, el terapeuta deberá también ayudar a sus pacientes a retornar a su vida común, al igual que un chamán hace retornar el alma de una persona desde otra región cósmica.

Para que sean terapéuticamente efectivos, los límites entre la realidad dramática y la cotidiana deben ser claros y marcados. Según Jennings, “es importante (especialmente si se trata de personas vulnerables)

que estas dos realidades se mantengan como mundos separados, si bien es cierto que están interconectadas” (1998, 118). Esta diferenciación puede lograrse de diversas formas: por ejemplo, se puede estructurar la sesión en tres fases: 1) una discusión sobre los temas que la persona trae de la vida real; 2) un segmento de trabajo en la realidad dramática, y 3) el regreso a la vida cotidiana. Las técnicas de salida del rol (*de-roling*) son también útiles a este fin: se puede pedir a los participantes que hablen sobre el rol que actuaron en tercera persona, que devuelvan los objetos a su lugar “habitual”, que resuman la acción en unas pocas frases, que le pongan un título a la obra que representaron, o hablen de ella como si fuera una película que vieron. Hay dramaterapeutas que utilizan el espacio físico para definir los límites entre ambas realidades (Cattanach, 1994a; Mitchell, 1996); o también (como ocurre en juegos infantiles o eventos deportivos), ciertas “palabras mágicas” o sonidos previamente acordados pueden contribuir a “romper el hechizo,” marcando el límite entre las dos realidades y ayudando a que la persona retorne a la cotidianidad.

Apoyar, respaldar y enriquecer la expresión de la realidad dramática

Como concepto o construcción materializada, la realidad dramática es frágil y requiere de un esfuerzo compartido de constante elaboración. Teniendo en cuenta que no puede ser sustentada por una sola de las partes, y puesto que constituye el sitio en el que se expresan, exploran y transforman los contenidos personales, resulta imperativo que el dramaterapeuta apoye y sostenga la manifestación de la realidad dramática. Más aún, tal como lo señalé en otro artículo (Pendzik 2013), para lograr un resultado terapéutico eficaz, la calidad de la realidad dramática creada debe ser “suficientemente buena” (para citar a Winnicott 1993). De este modo, la tarea del terapeuta consiste no sólo en estimular la materialización de la realidad dramática, sino también en mejorar su calidad. Retomando la metáfora de la realidad dramática como una masa, diríamos que la terapeuta debe asegurarse de contar con los ingredientes adecuados y en cantidades suficientes para poder moldearla.

Existen diversas formas de alterar la calidad de la realidad dramática. Por ejemplo, modificando la distancia estética, revirtiendo los roles, cambiando de juego proyectivo a juego de roles, etcétera. Además, teniendo en cuenta las actividades performativas descritas por Schechner, se puede alterar la calidad modificando la actividad, por ejemplo, pasando de juego de reglas a juego simbólico. Como ya apuntamos, si bien es

cierto que todas las actividades mencionadas por Schechner (los géneros estéticos, los rituales, los juegos de reglas, el juego simbólico y los deportes) constituyen una realidad dramática, su calidad varía según el modo. Esto es especialmente notable en el deporte y los juegos de reglas: ambos son bastante rígidos y tienen roles fijos. Sin duda, en dramaterapia es posible utilizar la realidad dramática generada en una competencia deportiva, por ejemplo para trabajar con un grupo de adolescentes sobre cuestiones de agresión, competencia, cooperación, aceptación de las reglas, etcétera. No obstante, en esta modalidad los jugadores permanecen en el rol de “yo jugador”; mientras que en los géneros estéticos o en el juego simbólico existe siempre la posibilidad de representar un personaje que sea “no yo” (lo cual otorga mayor libertad de expresión y contribuye a establecer una distancia estética). Como ejemplo ilustrativo, un dramaterapeuta juega a “los palillos chinos” (juego de reglas) con una niña refugiada de origen africano. De acuerdo con las reglas habituales, cada participante debe tratar de levantar tantas varillas como le sea posible, sin mover el resto. Ahora bien, hay sólo una varilla negra. En algún punto, el terapeuta propone cambiar las reglas, introduciendo una en la que ambos intentan sacar el palillo negro del atado. La misión es difícil, y el juego se convierte en una “operación de rescate”, en la que tanto la niña como el terapeuta asumen el rol de los rescatadores, o sea, un rol de “no yo”, pasando de este modo de juego de reglas a juego simbólico, en el que se genera además un paralelo entre el palillo negro y la identidad racial de la niña.

El juego simbólico, los rituales creativos y los géneros estéticos tienen una amplitud y un potencial terapéutico muy superiores a los de los juegos de reglas y los deportes. De hecho, en la cultura dominante actual, estas actividades suelen tener una carga que impide que algunos individuos puedan acercarse a ellas sin reservas: el juego simbólico está emocionalmente relacionado con la infancia y, por ende, asociado a una etapa vulnerable y a una actividad regresiva. El ritual está entrelazado con la fe, y puede ser considerado ya sea como un acto íntimo y serio o, por el contrario, como una superstición irracional y primitiva. Los géneros estéticos constituyen una profesión, y están reservados a “especialistas y talentosos”. Desde el punto de vista cultural, los juegos y los deportes son percibidos como actividades performativas más comunes y cotidianas, por lo cual muchas personas se sienten menos amenazadas si se les invita a participar en un juego de reglas que a representar una escena teatral. Sin embargo, pese a ser más accesibles, estos modos son más limitados en lo que a ca-

lidad se refiere. Si retomamos la metáfora de la masa, podría decirse que los juegos de reglas y los deportes pueden compararse con una pizza pre-horneada: es rápida y fácil de preparar, es comestible, y siempre existe la posibilidad de agregarle otros ingredientes para hacerla más sabrosa; pero la calidad no es la de una masa casera. Por ende, estos modos son buenos para romper el hielo, y se puede recurrir a ellos cuando la terapeuta siente que sus pacientes tienen dificultades para crear su propia masa.

Realizar intervenciones en la realidad dramática

La intención de generar una realidad dramática de calidad “suficientemente buena” no implica una valoración artística. Si bien es cierto que el teatro formal también busca crear una realidad dramática de alta calidad, éste lo hace con fines estéticos, de entretenimiento o comerciales. En contraste, el objetivo principal en dramaterapia es terapéutico, incluso si la experiencia resultara, además, placentera o entretenida desde un punto de vista estético. Al igual que no se realiza un viaje chamánico a una región cósmica diferente “sólo por diversión”, sino más bien con una finalidad curativa (Penzik 2004), el viaje terapéutico a la realidad dramática se lleva a cabo con la intención de efectuar una intervención terapéutica, aun si ésta conlleva un cierto grado de diversión. En dramaterapia, la realidad dramática generada debe ser suficientemente buena, no para lograr una calidad estética en sí, sino porque la intervención terapéutica funciona mejor en tanto la realidad dramática sea vivenciada como más auténtica y verdadera. A veces, enseñarle a una persona cómo generar una realidad dramática constituye en sí una intervención; por ejemplo, cuando ayudamos a un niño o niña a desarrollar su capacidad de jugar. Como aclara Winnicott, la terapia se da cuando dos personas juegan juntas: “Cuando el juego no es posible, la labor del terapeuta se orienta a llevar al paciente, de un estado en que no puede jugar a uno en que le es posible hacerlo” (2005, 64, nuestra traducción).

Realizar una intervención terapéutica en la realidad dramática significa buscar la forma de hacer avanzar una historia que se encuentra estancada, cambiar un patrón repetitivo por formas más espontáneas, experimentar enfoques alternativos a visiones negativas de la realidad, hallar metáforas adecuadas que logren encapsular una situación de vida; en suma: enmendar, restituir, restablecer, reconstruir, restaurar y reparar, vivencias y situaciones en el plano metafórico. En otras palabras, descubrir una metáfora curativa o curar una metáfora. Johnson (1991) describe las distintas

funciones que un dramaterapeuta puede desempeñar, detallando el grado de participación que puede llegar a asumir en la realidad dramática: puede actuar como testigo (público), director, guía, actor, etcétera. Si bien estas posiciones o estilos de intervención pueden ser muy diferentes, todos ellos representan diversas formas que una terapeuta podría elegir en determinado momento para realizar intervenciones en la realidad dramática.

Integrar el material de la realidad dramática en la vida cotidiana

El procesamiento verbal de lo ocurrido en la realidad dramática y el análisis de su conexión con hechos o patrones de la vida cotidiana depende del enfoque del terapeuta, así como de las necesidades de cada paciente o grupo. Johnson (1991) señala que algunas de las sesiones de su método Developmental Transformations (Transformaciones Evolutivas) transcurren en su totalidad dentro del espacio de juego (*playspace*). Jennings, por su parte, opina que la integración del trabajo terapéutico realizado en la realidad dramática no se logra necesariamente mediante su procesamiento verbal. En contraste, Landy les pide a sus pacientes que reflexionen acerca de los roles que desempeñaron en la realidad dramática y los relacionen con sus vidas cotidianas, afirmando que la “reflexión y el procesamiento verbal son, potencialmente, tan importantes como la actuación para avanzar en la terapia” (2001, 42). No obstante, dicho procesamiento verbal podría resultar, en el mejor de los casos, ineficaz en cierto tipo de poblaciones. Por ejemplo, la mayoría de los niños parecen poseer una forma natural de integrar el material sin que medie un procesamiento verbal.

Ya sea que el procesamiento se realice mediante palabras o a través de medios simbólicos, es necesario que haya algún tipo de integración. En mi opinión, la dramaterapeuta debe monitorear la integración que hacen sus pacientes de lo sucedido en la realidad dramática; de lo contrario, el ingreso a ella podría quedar disociado de la vida real, y, por ende, resultar ineficaz o inútil.

Conclusiones

El ‘don’ terapéutico de la dramaterapia está íntimamente ligado a su acceso a la realidad dramática, la cual posee atributos curativos y terapéuticos intrínsecos que se pueden aprovechar plenamente en este acercamiento. La realidad dramática constituye el corazón de la dramaterapia: no importa cuál sea la orientación o el marco teórico de quien la ejerce, la dramaterapia requiere que se establezca algún contacto con la realidad dramática.

En la medida en que son capaces de generar un cierto grado de realidad dramática, todas las modalidades a las que Schechner (2005) denomina “actividades performativas” están a disposición del terapeuta, aún si éstas no son ‘teatrales’ en el sentido convencional del término.

Si retomamos las interrogantes mencionadas al principio del artículo, podemos afirmar que cuando un terapeuta juega o actúa con sus pacientes, su finalidad no es la de hacer que éstos se “relajen un poco” para que puedan hablar luego acerca de sus problemas (¡aunque es probable que esto también ocurra!). La terapia no consiste en hablar, sino en movilizar el alma humana a través de la realidad dramática, o, como dice Hamlet, “el drama es la realidad en que atraparé la conciencia del Rey...”. El objetivo terapéutico en dramaterapia es el de llegar al reino de la realidad dramática, lograr que los individuos participen en alguna de sus formas, viajando a algún sitio en el cual se puedan explorar, trabajar y transformar, de manera protegida, los contenidos o los conflictos que allí se vuelquen. La dramaterapia puede llevarse a cabo con o sin objetos, actuación o representaciones, relatos, textos, o personajes; pero nunca sin algún tipo de realidad dramática. Esta última es una fuerza unificadora que conforma la base de todas las teorías y los modelos de dramaterapia, y no es representativa de un aspecto aislado de esta profesión. La realidad dramática es un componente genuino del campo, y como tal, constituye una de sus mayores contribuciones a la psicoterapia.

Agradecimientos

Agradezco a Silvia Dina Malek por la traducción, a mis colegas Armand Volkas, Galila Oren y Tal Maimoni por sus valiosos comentarios y aportes, y a la Dra. Adriana Menassé por su apoyo.

Bibliografía

- Artaud, Antonin. 1978 [1938]. *El teatro y su doble*. Barcelona: Edhasa.
- Blatner, Adam y Allee Blatner. 1988. *Foundations of Psychodrama: History, Theory, and Practice*. Nueva York: Springer.
- Boal, Augusto. 1995. *The Rainbow of Desire: The Boal Method of Theatre and Therapy*. Londres: Routledge.

- Brook, Peter. 2001 [1969]. *El espacio vacío: arte y técnica del teatro*. Trad. Ramón Gil Novales. Barcelona: Edición de Bolsillo Península.
- Cattanach, Ann. 1994. "The Developmental Model in dramatherapy". En: *The Handbook of Dramatherapy*. Eds. Sue Jennings *et al.* Londres: Routledge, pp. 28-40.
- . 1994a. "Dramatic Play with Children: The interface of Dramatherapy and Play Therapy". En: *The Handbook of Dramatherapy*. Eds. Sue Jennings *et al.* Londres: Routledge, pp.133-144.
- Coleridge, Samuel Taylor. 1991 [1817]. *Biographia Literaria*. Ed. G. Watson. Londres: Derst Everyman.
- Duggan, Mary y Grainger, Roger, 1997. *Imagination, Identification and Catharsis in Theatre and Therapy*. Londres: Jessica Kingsley.
- Elam, Keir. 1980. *The Semiotics of Theatre and Drama*. Londres: Methuen.
- Emunah, Renee. 1993. "From Adolescent Trauma to Adolescent Drama: Group Drama Therapy with Emotionally Disturbed Youth". En: *Dramatherapy With Children and Adolescents*. Ed. Sue Jennings. Londres: Routledge, pp.150-168.
- . 1994. *Acting for Real: Drama Therapy Process, Technique, and Performance*. Nueva York: Brunner/Mazel.
- Gersie, Alida. 1997. *Reflections on Therapeutic Storymaking: The Use of Stories in Groups*. Londres: Jessica Kingsley.
- Grainger, Roger. 1990. *Drama and Healing: The Roots of Drama Therapy*. Londres: Jessica Kingsley.
- Grotowski, Jerzy. 1970. *Hacia un teatro pobre*. Trad. Margo Glantz. México: Siglo Veintiuno.
- Hillman, James. 1972. *The Myth of Analysis: Three Essays in Archetypal Psychology*. Nueva York: Harper y Row.
- Hornby, A.S, *et al.* 1980. *The Oxford Advanced Dictionary of Current English*. Oxford: Oxford U.P.
- Huizinga, Johan. 2005 [1938]. *Homo ludens: el juego y la cultura*. Trad. E. Imaz. México: Fondo de Cultura Económica.

- Jenkyns, Marina. 1996. *The Play's the Thing: Exploring Text in Drama and Therapy*. Londres: Routledge.
- Jennings, Sue. 1987. "Dramatherapy and Groups". En: *Dramatherapy: Theory and Practice for Teachers and Clinicians*. Ed. Sue Jennings. Londres: Routledge, pp.1-18.
- _____. 1994. "The Theatre of Healing: Metaphor and Metaphysics in the Healing Process". En: *The Handbook of Dramatherapy*. Eds. Sue Jennings et al. Londres: Routledge, pp. 93-113.
- _____. 1998. *Introduction to Dramatherapy: Theatre and Healing*. Londres: Jessica Kingsley.
- Jennings, Sue y Ase Minde. 1993. *Art Therapy and Dramatherapy: Masks of the Soul*. Londres: Jessica Kingsley.
- Johnson, David. 1991. "Theory and Technique of Transformation in Drama Therapy". *The Arts in Psychotherapy* 18: pp. 285-300.
- _____. 2009. "Developmental Transformations: Toward the Body as Presence". En: *Current Approaches in Drama Therapy*. Eds. David Johnson y Renee Emunah. Springfield, IL: Charles C. Thomas, pp. 89-116.
- Jung, Carl Gustav. 1971. "On the Relation of Analytical Psychology to Poetry". En: *The Portable Jung*. Ed. Joseph Campbell. Nueva York: The Viking Press, pp. 300-322.
- Lahad, Mooli y Miki Doron. 2010. *Protocol for Treatment of Post Traumatic Stress Disorder: See Far CBT: Beyond Cognitive Behavior Therapy*. NATO Science for Peace and Security Series. Amsterdam: IOS Press.
- Landy, Robert. 1993. *Persona and Performance: The Meaning of Role in Drama, Therapy, and Everyday Life*. Nueva York: The Guilford Press.
- _____. 1996. *Essays in Drama Therapy: The Double Life*. Londres: Jessica Kingsley.
- _____. 2001. *New Essays in Drama Therapy*. Springfield, IL: Charles C. Thomas.
- _____. 2009. "Role Theory and The Role Method of Drama Therapy". En: *Current Approaches in Drama Therapy*. Eds. David Johnson y Renee Emunah. Springfield, IL: Charles C. Thomas, pp. 65-88.

- Maslow, Abraham. 1977. "The Creative Attitude". En: *Therapy and the Arts: Tools of Consciousness*. Ed. W. Anderson. Nueva York: Harper y Row, pp.11-25.
- Mitchell, Steve. 1994. "The Dramatherapy Venture Project". En: *The Handbook of Dramatherapy*. Eds. Sue Jennings *et al.* Londres: Routledge, pp. 145-165.
- _____. 1996. "The Ritual of Individual Dramatherapy". En: *Dramatherapy Clinical Studies*. Ed. Steve Mitchell. Londres: Routledge, pp. 71-90.
- Moreno, Jacob Levy. 1978. *Psicodrama*. 4ta edición. Buenos Aires: Paidós.
- _____. 1987. *The Essential Moreno: Writings on Psychodrama, Group Method, and Spontaneity*. Ed. Jonathan Fox. Nueva York: Springer.
- Oren, Galila. 1995. "Dramatherapy with Children who are Trapped in their Spontaneous Play". En: *Dramatherapy with Children and Adolescents*. Ed. Sue Jennings. Londres: Routledge, pp. 40-59.
- Pendzik, Susana. 2004. "Überlegungen zu Schamanismus und Praktiken der Dramaterapie: Das Beispiel von Doña Joaquina". En: *Feministische Reflexionen*. Eds. Rana Krey y Veronika Merz. St. Gallen, Suiza: BoD, pp.142-161.
- _____. 2012. "The 6-key Model: An Integrative Assessment Approach". En: *Assessment in Drama Therapy*. Eds. David Johnson, Susana Pendzik y Stephen Snow. Springfield, IL: Charles C. Thomas, pp. 197-222.
- _____. 2013. "The 6-key Model and the Assessment of the Aesthetic Dimension in Dramatherapy". *Dramatherapy. Journal of the British Association of Dramatherapists* 35.2: pp. 90-98.
- Ruiz Lugo, Marcela, *et al.* 1979. *Glosario de términos del arte teatral*. México: ANUIES.
- Schechner, Richard. 2005. *Performance Theory*. Londres: Routledge.
- Snow, Stephen. 2009. "Ritual/Theatre/Therapy". En: *Current Approaches in Drama Therapy*. Eds. David Johnson y Renee Emunah. Springfield, IL: Charles C. Thomas, pp. 117-144.
- Spolin, Viola. 1983. *Improvisation for the Theater: A Handbook of Teaching and Directing Techniques*. Evanston, IL: Northwestern University Press.
- Stanislavski, Constantin. 1981. *Manual del actor*. Recop. Reynolds Hapgood.

México: Diana.

_____. 1981a [1936]. *Un actor se prepara*. Trad. Dagoberto de Cervantes. México: Editorial Constanza.

White, Michael y David Epston. 1993. *Medios narrativos para fines terapéuticos*. Buenos Aires: Paidós.

Winnicott, Donald Woods. (1993). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

_____. (2005) [1971]. *Playing and Reality*. Londres: Routledge.

Fecha de recepción del artículo: 17 de febrero de 2014
Fecha de recepción de la versión revisada: 4 de agosto de 2014