

Alicja Kuczyńska
Hanna Makowska

DRAMA, KTÓRA LECZY

Powiedz mi, a zapomnę,
Pokaż mi, a zapamiętam,
Pozwól mi wziąć udział, a zrozumieć.

(Konfucjusz)

Wprowadzenie

Drama i teatr towarzyszą człowiekowi od dawna, pełniąc w życiu jednostki i społeczności ważne funkcje. Wychodząc z perspektywy teatru, warto przypomnieć, że już Arystoteles zwracał uwagę na to, że funkcją tragedii – oprócz scalania społeczności, komunikowania istotnych społecznie treści, portretowania ludzkich charakterów – jest wywoływanie emocjonalnego i duchowego *catharsis* – uwalnianie głębokich uczuć, co ma znaczenie oczyszczające dla rozumu i duszy ([za:] Jones 1996). Widz w teatrze antycznym, choć bezpośrednio nie brał udziału w dramatyzowanej akcji tragedii lub komedii, mógł przeżywać współczucie, litość, strach i radość przez *mimesis*, czyli proces zastępczego uczestnictwa. Od czasów Arystotelesa minęło wiele lat, jednak to właśnie jego prace stały się zaczątkiem badań nad relacjami pomiędzy teatrem, dramą jako formą terapii i zdrowiem.

Każdy, kto choćby raz brał udział w dramie, miał okazję doświadczyć jej szczególnego wpływu. Symboliczna przestrzeń dramy sprzyjała zapewne przeżyciu wyjątkowych doświadczeń. W przestrzeni tej możliwe było przenikanie się fikcji i rzeczywistości, transcendowanie czasu i przestrzeni, bycie jednocześnie „aktorem” i obserwatorem dramatyzowanych zdarzeń. Być może współczesny uczestnik dramy czuł się podobnie jak nasi przodkowie, którzy w odległej przeszłości w rytualnej dramie wyrażali swój strach, radość, nadzieję na dobre łowy i zwycięstwo. W symbolicznym działaniu próbowali przejąć kontrolę nad żywiołami, siłami dobra i zła, utożsamiając się z nimi, urzeczywistniając je w dramatyzowanej akcji.

Historia wielu kultur pokazuje, że człowiek od zarania dziejów to *homo dramus*, nie tylko w warstwie dramatu życia codziennego, ale też w warstwie uczestnictwa w procesach dramy i teatru. Rytuály i rytzy jako formy dramatyzowanego działania – poza funkcjami podtrzymywania i wyrażania mitów (Maisonneuve 1995), wierzeń i przekonań, czczenia *sacrum*, integrowania społeczności – zawierały i nadal zawierają funkcję prozdrowotną – ekspresyjną oraz katartyczną (np. współczesny karnawał w Wenecji) (Cassirer 1971; Campbell 1994).

Dziś już wiemy, że drama ma unikatowe znaczenie we wzbudzaniu ludzkich uczuć i wywoływaniu zmiany w ludzkim zachowaniu i życiu. To proste zdanie zawiera w sobie prawdę, która jest wynikiem pracy badawczej wielu osób oraz rezultatem wieloletniego stosowania dramy w obszarze wychowania, edukacji i psychoterapii. Drama stała się metodą dydaktyczno-wychowawczą (Pankowska 2000), narzędziem wyzwiania kreatywności i ekspresyjności, kontekstem nabywania różnych umiejętności społecznych, w tym elastyczności w obrębie życiowych ról (Jennings 1983; Way 1997). Stała się również podstawowym narzędziem zmiany psychologicznej w obrębie profesjonalnej terapii psychologicznej. Spotkanie dramy, teatru i terapii nastąpiło przede wszystkim dzięki pracom Władimira Ilijne, Mikołaja Jewreinowa i Jakoba Moreno, którzy jako pierwsi zastosowali improwizowane ćwiczenia teatralne i dramę w leczeniu dolegliwości natury emocjonalnej (Jones 1996; Roine 1994).

Drama

Słowo *drama* pochodzi od greckiego *dran*, co oznacza 'działać, czynić'. Z perspektywy rozwojowej i historycznej drama jest procesem przedstawienia, procesem gry. Jest czymś naturalnym, niewyuczonym, widocznym w ludzkim życiu. Akcja dramatyczna nie jest jednak jakimkolwiek działaniem. Aby można było mówić o dramie, to co robimy, musi być wykonywane z pewnym stopniem dystansu (Landy 1994). Istnienie dystansu implikuje oddzielenie, które wyraża się w tym, że w dramie pewna część osoby działa w określony sposób, inna część osoby jest obserwatorem tego procesu. Istnieją więc dwie części osoby: zaangażowana i niezaangażowana.

Dramę charakteryzuje także związek, połączenie. Osoba będąca w procesie dramy żyje bowiem na dwóch poziomach identyfikacji z Ja i nie-Ja. Rozpoznaje siebie i nie-siebie. Ten dramatyczny paradoks widoczny jest wyraźnie w teatrze. Aktor gra rolę, czyli charakter, który nie jest jego charakterem. Aktor nie gra siebie. Obszar „aktor” nie pokrywa się z obszarem „rola” (Landy 1994).

Zjawiska te są mniej widoczne w życiu codziennym. Relacje pomiędzy Ja i nie-Ja tworzone w zabawie i grze dramatycznej pozostają w większości nieświadome. Widać to wyraźnie na przykładzie dziecka, które w zabawie odgrywa rolę swego rodzica. Wchodząc np. w rolę matki, nie robi tego w sposób świadomy. Podejmuje tę rolę spontanicznie. W przeżyciu dziecka nie ma rozdzielenia pomiędzy dwiema rolami, matki i dziecka. Gdy dziecko gra w zabawie matkę, staje się nią. Podobnie zachowuje się aktor posługujący się metodą realizmu psychologicznego, kiedy stara się złączyć z fikcyjną rolą.

W dramie mamy do czynienia nie tylko z rozdzieleniem pomiędzy Ja i nie-Ja. Występuje tu także oddzielenie od rzeczywistości (Landy 1994). Rzeczywistość

dramatyczna ma inną przestrzeń, czas i konsekwencje dziejących się zdarzeń, niż rzeczywistość codzienna. Dziecko bawiąc się w matkę, może wykonywać te same czynności co ona, jednak czas ich trwania nie pokrywa się z czasem rzeczywistym. Może porzucać zabawę na rzecz innej aktywności i ponownie spontanicznie stać się matką. Zabawa, gra dramatyczna, często w niewielkim stopniu zbiega się z realiami życia. Dziecko zachowuje się tak jak matka, lecz nie do końca tak jak ona. Łatwo przekształca przestrzeń zabawy (dramy), przez co rzeczywiste zdarzenia dzieją się w nowych, często zupełnie nietypowych warunkach.

Gra dramatyczna w życiu codziennym nie pokrywa się z klasycznymi jednostkami czasu, miejsca i akcji. Podąża raczej za rzeczywistością psychologiczną osoby będącej w określonym stadium rozwoju. Dziecko bawiąc się, żyje jednocześnie w rzeczywistości codziennej i dramatycznej. Wykorzystując proces wyobraźni, przekształca rzeczywistość codzienną w dramę. Przekształca też siebie w dowolną postać, kreując jej wewnętrzny obraz. Dziecko wie, jak zachowa się ta postać. Na głębszym poziomie swego wyobrażenia wie, co ona czuje, myśli, czego pragnie. Wewnętrzny obraz postaci zostaje wyprojektowany na zewnątrz. Staje się dramatyzowaną rolą, która odegrana jest przez dziecko w niepowtarzalny i swoisty dla niego sposób.

Symbolizacja i rozpoznanie paradoksu Ja – nie-Ja związane jest z rozwojem mózgu i zmianami w strukturze ludzkiej świadomości. Procesy te warunkują coraz to większą złożoność dramy. We wczesnym okresie rozwoju człowieka drama oparta jest bardziej na procesach wyobrażeniowych. W miarę rozwoju myślenia wzbogaca się ona i przybiera coraz bardziej złożoną formę.

Terapeutyczny potencjał dramy

Intencjonalne i planowe wykorzystanie dramy w celach leczniczych jest istotą dramaterapii, stosunkowo nowego nurtu w psychoterapii, integrującego obszar twórczości, zdrowia i procesów zmiany psychologicznej (Lewis, Johnson 2000). Drama jako proces przedstawienia/gry, umieszczona w kontekście relacji terapeutycznej lub dynamiki rozwoju grupy terapeutycznej, staje się w dramaterapii podstawowym narzędziem inicjowania zmiany psychologicznej. Dzięki procesom dramy możliwe jest bowiem odzwierciedlenie doświadczeń życiowych osoby, ich wyrażenie (ekspresja) i przekształcenie, czyli praca nad problemami, z którymi boryka się klient lub utrzymanie u niego zdrowia i poczucia dobrostanu (Jones 1996).

Intencjonalne wykorzystanie dramy podporządkowane jest w dramaterapii osiągnięciu konkretnych celów terapeutycznych, takich jak likwidacja lub osłabienie symptomów, poprawa rozumienia siebie i innych ludzi, emocjonalna i fizyczna integracja osoby, polepszenie istniejących relacji interpersonalnych, wspomaganie osobistego wzrostu (rozwoju osobistego).

Odgrywanie improwizowanych ról

Kreatywna, spontaniczna drama stwarza możliwość ekspresji intensywnych, zróżnicowanych, często trudnych emocji. Te zagrażające emocje mogą być wyrażone w bezpieczny dla osoby sposób w konwencji dramatycznej we wspierającym, terapeutycznym środowisku. Drama sprzyja temu procesowi, ponieważ okazywanie emocji nie pociąga tu za sobą żadnych życiowych konsekwencji oraz pozwala na utrzymanie dystansu, a nawet oddzielenie się od tego, co jest odgrywane. Dystans i oddzielenie możliwe są do uzyskania w procesie odgrywania improwizowanych ról.

Samo odgrywanie ról połączone jest z procesem identyfikacji, w którym „część” osoby przyjmuje tożsamość innej osobowości. W klasycznym teatrze tożsamość „innej” osoby określana jest przez skrypt – tekst, czy scenariusz. Aktor stara się doskonale poznać skrypt postaci, którą odegra. Stara się jak najgłębiej wejść w rolę, by odgrywana przez niego postać była spójna i tożsama z sobą, zgodnie z zamysłem zawartym w scenariuszu.

W kreatywnej dramie osoba sama „pisze” ten skrypt, wcielając się w improwizowane role, które wyłaniają się często w relatywnie niejasnej, niewyraźnej sytuacji, na bazie skojarzeń, odczuć albo spontanicznego działania i procesu projekcji grupy. W wielu wypadkach jedynym impulsem do podjęcia roli jest jej ogólna nazwa – „człowiek zakochany”, „matka”, „córka” czy inne. Brak struktury, scenariusza sytuacji powoduje, że spontanicznie kreowana rola wymaga odwołania się do własnych zasobów – wspomnień, identyfikacji, myśli i uczuć oraz wielu nieuchwytnych aspektów własnej osobowości, zarówno tych świadomych, jak i nieświadomych. Wewnętrzny stan osoby oraz pewne jej aspekty zostają wyprojektowane na formę dramatyczną, w której improwizowana rola staje się szczególnym „kontenerem” materiału klienta, „charakteryzacja”, która jest w pełni autoekspresją (Johnson 1982).

Nieustrukturywany kontekst grania roli pozwala na wyłonienie się wielu aspektów *self*¹, zarówno tych kontrolowanych przez osobę, jak i tych pozostających poza jej kontrolą. Granie improwizowanych ról staje się więc techniką silnie stymulującą autoekspresję. Jednocześnie sytuacja grania nie jest doświadczana przez osobę jako całkowicie odsłaniająca *self*. Zachowanie prezentowane przez klienta w grze zostaje przypisane przez niego tożsamości roli, a nie własnemu *self*. To pozorne oddzielenie zachowania od *self* stwarza bezpieczną psychologicznie

¹ *Self* rozumiane jest tu jako całość osoby w rzeczywistym świecie, obejmująca ciało i organizację psychiczną – to, co pozwala nam odróżnić samych siebie od innych osób lub obiektów zewnętrznych w stosunku do nas (Moore, Fine, 1996, 298). Terminu *self* używano w psychoanalizie na różne sposoby (Hartman, Jacobson, Schafer, Kohut i inni). Obecnie pojęciami pochodnymi od *self* są np.: *obraz self*, *pojęcie self*, *schemat self* czy *tożsamość*. Pojęcia te wskazują na różne aspekty *self*, a tym samym na nurty badań prowadzonych w obrębie współczesnej psychologii psychodynamicznej,

sytuację. W naturalny sposób minimalizuje aktywność mechanizmów obronnych, dzięki czemu zarówno klient, jak i terapeuta mają lepszy dostęp do wewnętrznego materiału samego klienta. Opisane oddzielenie powoduje, że drama ma ogromną siłę i użyteczność, umożliwiając ludziom ekspresję tych aspektów siebie, które w życiu zazwyczaj są silnie ograniczane, nadmiernie kontrolowane lub nieświadome (Johnson 1982).

Role improwizowane w spontanicznie kreowanej dramie dostarczają terapeutę wartościowego materiału diagnostycznego. Nie tylko ujawniają zasadnicze problemy czy konflikty osoby będącej w terapii, pozwalają też na określenie zarówno relatywnie stałych aspektów jej osobowości, jak i zmiennych, będących wyrazem chwilowych stanów emocjonalnych. W procesie terapii, w perspektywie czasu i w obliczu wielokrotnego kreowania improwizowanych ról przez klienta staje się możliwe dostrzeżenie pewnych typowych wzorców jego zachowania. Odkrycie tych wzorców poprzez formę dramatyczną umożliwia ich badanie i wgląd (rozumienie, poznanie) w nieprzerwanym procesie aktywnego działania. Drama umożliwia też przekształcanie tych wzorców, a więc tworzenie nowej reprezentacji wnoszonego do terapii materiału. Dzięki ekspresji i eksploracji w procesie aktywnej gry kreatywna drama staje się laboratorium poznawania siebie, przekraczania ograniczeń, rozwiązywania konfliktów oraz próbowania nowych zachowań, co staje się zaczątkiem głębszych zmian zachodzących w osobie.

Dramatyzacja ciała

Głębsza analiza procesów dramy nasuwa przypuszczenie, że procesy gry pozwalają ukształtować nowe relacje pomiędzy ciałem i poczuciem własnej tożsamości. W kreatywnej dramie, podobnie jak w przypadku terapii autentycznym ruchem i terapii tańcem, ciało jest bardzo mocno zaangażowane w proces zmiany psychologicznej. Jest ono kanałem, poprzez który klient wyraża się w wykonaniu dramatycznym. Wyraża się poprzez ruch, dźwięk, mimikę, gesty. Poprzez ciało wchodzi w interakcje z innymi osobami. Zbliżając się i oddalając od innych, określa dystans fizyczny w przestrzeni wspólnej gry. Dotyka innych i reaguje na ich dotyk, przez co wciąż potwierdza ich fizyczną obecność. Jako osoba istniejąca w ciele – poprzez ciało daje odczuć innym, że jest obecna. W tym znaczeniu ciało jest nie tylko najbardziej rzeczywistym dla osoby kanałem ekspresji siebie, ale też „ufizycznionym doświadczeniem” własnej obecności w kontaktach z innymi ludźmi².

² Zaangażowanie ciała w proces zmiany, jakie ma miejsce w dramaterapii, terapii autentycznym ruchem czy terapii tańcem, ma szczególne znaczenie w przypadkach osób określanych często jako „wysoce intelektualne” oraz w przypadkach psychotyków, którzy żyją „poza ciałem” (np. schizofrenicy), tzn. są odcięci od doznań cielesnych, uczuć i emocji.

Analiza związków pomiędzy dramą, ciałem i działaniem, zaproponowana przez Courtneya ([za:] Jones 1996), pozwala lepiej zrozumieć znaczenie dramatyzacji ciała ze względu na przebieg procesu zmiany. W dramie ciało odgrywa szczególną rolę w sposobie poznawania siebie i reagowania na świat zewnętrzny. Gdy osoba jest w procesie dramy, zdobywa wiedzę o sobie poprzez ciało w działaniu. „Wiedza dramatyczna zdobywana jest nie poprzez odłączenie, odcięcie (*detachment*), ale poprzez to, co aktualne, praktyczne, poprzez cielesne zaangażowanie” ([za:] Jones 1996, 113). Fizyczne uczestnictwo w dramie sprawia, że ciało i umysł są włączone jednocześnie w odkrywanie poprzez tworzenie dramatycznej reprezentacji materiału klienta wniesionego przez niego do terapii. To odróżnia dramę (dramaterapię) od klasycznych terapii werbalnych, w których klient tworzy raczej werbalne reprezentacje swoich problemów.

Ucieleśnione wykonanie dramatyczne niejako wymusza doświadczanie własnego materiału na poziomie ciała, w terażniejszości. Wszystko zostaje przeniesione do „tu i teraz”, a więc staje się psychologicznie prawdziwe, realne. Wiedza sensoryczna i emocjonalna łączy się w całość z wiedzą wychodzącą z poziomu refleksji. Bycie poprzez ciało i jego wykorzystanie w działaniach dramatycznych jest procesem, który wyzwala szczególną intensywność prawdziwego psychologicznie zaangażowania osoby oraz poznawanie siebie na znacznie głębszym poziomie, niż poprzez werbalną reprezentację (Jones 1996).

Dramatyzacja ciała pozwala również wydobyć i rozwijać potencjał ciała jako takiego. Chodzi tu przede wszystkim o rozwijanie umiejętności ekspresji oraz umiejętności budowania, rozwijania i podtrzymywania relacji z innymi ludźmi poprzez ciało. Umiejętności te, wydobyte (często odblokowane), doświadczane i rozwijane przez osobę w trakcie zajęć terapeutycznych, sprzyjają bardziej efektywnemu wykorzystaniu ciała w zakresie komunikowania się z innymi ludźmi. Dotyczy to przede wszystkim tych osób, które mają trudności w kreatywnym, pozytywnym korzystaniu z zasobów własnego ciała.

Kolejnym aspektem włączenia ciała w procesy gry jest doświadczenie nowych sposobów identyfikacji z własnym ciałem. W kreatywnej dramie klient występuje w wielu rolach, ma więc możliwość zmieniania, przekształcania obrazu siebie, w tym obrazu własnego ciała. Ucieleśnia w ten sposób nowe sposoby identyfikacji, które mogą zostać przeniesione poza terapię. Obraz własnego ciała jest kształtowany z realnych doświadczeń zdobytych w działaniu. Nowe sposoby identyfikacji z własnym ciałem widoczne są w życiu zazwyczaj w dawaniu sobie prawa do większej spontaniczności w wyrażaniu uczuć, utrwaleniu nieznanych dotąd relacji z własnym ciałem, np. troski o nie (o siebie), przekraczaniu rutynowych, sztywnych sposobów wykorzystywania własnego ciała, lepszym rozumieniu potrzeb ciała jako takiego.

Ugruntowanie istnienia w ciele poprzez aktywne włączenie go w autoekspresję związane jest też z możliwością odkrywania i przepracowywania wzorców trzymywania emocji będących cielesnym zapisem przykrych, często traumatycznych doświadczeń emocjonalnych. Przeżycie i rozpoznanie bloków energetyczno-mięśniowych, indywidualnych systemów obrony we wzorcach mięśniowo-ekspresyjnych, odblokowanie oddechu, poprawa przepływu energii, stanowią punkt startu do lepszej integracji cielesno-psychologicznej oraz poprawy ogólnej kondycji zdrowotnej.

Transformacja

Kreatywna drama ma często postać całkowicie swobodnej improwizacji. W wielu fazach przypomina ćwiczenia teatralne, jakie zaproponowała Viola Spolin (1985). Najczęściej zaczyna się od ruchu, do którego osoba w naturalny sposób dołącza dźwięk. Swobodne rozwijanie ruchu i towarzyszącego mu dźwięku, przekształcanie go, sprawia, że zaczyna ona doświadczać napływu coraz to nowych skojarzeń, mających postać impulsów cielesnych oraz obrazów. Obrazy te i odczucia są dalej rozwijane w różnych formach ruchu, a także werbalnie. Pojawienie się słowa w swobodnej improwizacji łączy się najczęściej z nieoczekiwanym wejściem przez osobę w rolę.

Opisana wyżej swobodna improwizacja zawiera w sobie ciągłą zmianę, przekształcanie się jednej formy w drugą, przepływ i ruch. W improwizacji jako sposobie autoekspresji zawarta jest transformacja.

Dla Johnsona (1991) transformacja jest procesem, w którym wyraża się istota ludzkiej świadomości. Przemiana, przepływ, ruch, to atrybuty świadomości, którą można porównać do wewnętrznego strumienia. Stąd w dramaterapii osoba spostrzegana jest jako ktoś, kto aktywnie konstruuje swoje doświadczenie i wyraża siebie. Osoba *s t a j e s i ę*, a nie *j e s t*. Swobodnie przepływający proces gry (improwizacja) ułatwia stawanie się, rozwój osoby poprzez transformację. Tak więc transformacja jako przemiana siebie staje się także przemianą świadomości widoczną w transformacji rozumianej jako podstawowy proces przemiany osoby w improwizowanej grze.

Jak słusznie zauważa Johnson (1991, 1996), świadomość ogarnia jedynie część naszego doświadczenia, zarówno aktualnego, jak i przeszłego. Jej strumień bywa często zatamowany. Tak więc mimo dynamicznego sposobu doświadczania siebie zakres doświadczenia, z jakim zwykliśmy się utożsamiać, nie pokrywa się z rzeczywistym zakresem naszych doświadczeń, a tym samym z zakresem możliwych identyfikacji. Tym, co na co dzień ogranicza nam świadomy dostęp do nas samych, jest lęk, sztywne granice, jakimi chronimy się przed bólem przeszłości lub teraźniejszości, zbyt jednostronne identyfikacje, które są np. rezultatem niekorzystnych

warunków rozwoju więzi, itd. Istniejemy więc jako niepełne, niekompletne osoby, sztywne i ograniczające się. Z tej perspektywy celem terapii staje się ułatwienie osobie rozwoju – różnicowania siebie oraz integracji.

Swobodny przepływ impulsów, obrazów, uczuć oraz identyfikacji wyrażonych w rolach, jaki ma miejsce w improwizacji, nieprzywiązywanie się do nich, przypomina rozwój wolnych skojarzeń w metodzie Freuda i rozwój procesu aktywnej wyobraźni w metodzie Junga. Stąd Johnson (1991) mówi o metodach „wolności” (uwalniania), które pozwalają stawać się. Improwizację i zawartą w niej transformację traktuje jako dramatyczny model wyłaniającego się *self*.

Interakcja

Kreatywna drama jest twórczą aktywnością grupy lub diady terapeuta – klient. Jej integralną częścią jest interakcja mająca charakter zwrotny. Oznacza to, że ludzie będący w procesie dramy pozostają wciąż w zmieniających się, nieprzewidywalnych dla siebie interakcjach. Bez interakcji tych nie ma wspólnej gry. Interakcje tworzą przestrzeń gry, która ma nie tylko charakter umowny, ale i wymiar interpersonalny. Przestrzeń gry istnieje bowiem w ramach interakcji o określonej jakości i intensywności, możliwych do wykreowania i zaakceptowania przez uczestników dramy. Bycie w relacjach w przestrzeni gry staje się źródłem nowych doświadczeń międzyludzkich, które ułatwiają uczestnikom dramy przekraczanie niekorzystnych wzorców relacji życia codziennego oraz modelowanie nowych. Poza wymiarem zmiany indywidualnej w kreatywnej dramie istnieje także wymiar interpersonalny zmiany. Ponadto, co warto zaznaczyć, wspólna kreatywność to nowa jakość interpersonalna, szczególnie ważna dla tych osób, które w życiu codziennym uwikłane są w związki o charakterze konkurencyjnym lub związki oparte na dystansie.

Zakończenie

Zamiarem naszym była prezentacja terapeutycznej wartości dramy z uwzględnieniem kluczowych jej potencjałów, docenianych w wielu podejściach w dramaterapii. Świadomie zrezygnowaliśmy z rozważania oryginalności każdego z podejść, ponieważ przekraczałyby to ramy tego opracowania. Mamy nadzieję, że prezentacja ta stanie się głosem w dyskusji nad twórczym medium, które podobnie jak taniec, autentyczny ruch, rysunek, muzyka czy poezja – stwarza możliwość wyrażania siebie, a umiejscowione w ramach relacji terapeutycznej i przestrzeni zjawisk rozwoju grupy terapeutycznej, staje się narzędziem profesjonalnej pomocy psychologicznej.

Kreatywne terapie mają wiele wspólnych założeń oraz odwołują się często do tych samych procesów terapeutycznych, każda jednak z tych terapii operuje odrębnym medium twórczym, co stanowi o jej odrębności, oryginalności i unikatowym potencjale terapeutycznym.

LITERATURA

- CAMPBELL J. (1994), *Potęga mitu*, Kraków.
- CASSIRER E. (1971), *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury*, Warszawa.
- JENNINGS S. (1983), *Models of practice in dramatherapy*, „*Dramatherapy*” 7, 1.
- JOHNSON D.R. (1982), *Principles and techniques of dramatherapy*, „*The Arts in Psychotherapy*” 9.
- (1991), *The theory and technique of transformations in dramatherapy*, „*The Arts in Psychotherapy*” 18.
- , FORRESTER A., DINTINO C., JAMES M., SCHNEE G. (1996), *Towards a poor dramatherapy*, „*The Arts in Psychotherapy*” 23.
- JONES P. (1996), *Drama as Therapy. Theatre as living*, Routledge, London and New York.
- LANDY R.J. (1994), *Drama Therapy. Concepts, Theories and Practics*, Springfield-Illinois, USA.
- LEWIS P., JOHNSON D.R. (2000), *Current approaches in dramatherapy*, Springfield-Illinois, USA.
- MAISONNEUVE J. (1995), *Rytuały dawne i współczesne*, Gdańsk.
- MOORE B.E., FINE D.F. (1996), *Słownik psychoanalizy*, Warszawa.
- PANKOWSKA K. (2000), *Pedagogika dramy. Teoria i praktyka*, Warszawa.
- ROINE E. (1994), *Psychodrama. O tym, jak grać główną rolę w swoim życiu*, Opole.
- SPOLIN V. (1985), *Theatre games for Rehearsal*, Evanston, Illinois, USA.
- WAY B. (1997), *Drama w wychowaniu dzieci i młodzieży*, Warszawa.