



Wer spielt hier alles mit? Aspekte des Märchen- und Mythenspiels

Das Mythenspiel, eine komplexe Form des Rollenspiels, ist eine Methode aus dem Feld der szenischen Darstellung. Es hat in der kreativ-rituellen Prozessgestaltung eine feste Struktur, bietet aber gerade dadurch Freiheit für die Entwicklung der einzelnen Rollen. Die Darsteller spielen nur einen Ausschnitt einer Geschichte. Ablauf und Spielstationen auf der Bühne werden in groben Zügen festgelegt. Die Leitung gibt den Protagonisten ein nahezu wortloses und langsames Spiel vor. Manchmal rufen diese Anweisungen ungläubiges Staunen oder Lachen hervor. Doch funktioniert es und die Darsteller wissen, wann ein Wort oder ein Satz gesprochen werden muss, der dann großes Gewicht hat. Das Einnehmen und Verlassen der Rollen ist ritualisiert. Noch am Bühnenrand teilen die Darsteller wichtige Erfahrungen aus Sicht der von ihnen eingenommenen Rolle mit. Die Zuschauer steuern bei, was sie während des Spiels erlebt haben. Erst nach dem Ablegen der Rollen erfolgt die Reflexion. Die Erfahrungen von Spielern und Zuschauern sind eingebunden in den individuellen und kollektiven Prozess, der durch Seminarthema, Auftrag und Ziel geleitet ist. Die Beteiligten können an Erlebnisse in anderen Methodenfeldern der kreativ-rituellen Prozessgestaltung anschließen. In diesem Aufsatz möchte ich Wirkmechanismen des Märchen- und Mythenspiels nachgehen. Meine Leitfragen dabei sind: Was geschieht bei den Beteiligten? Welche therapeutischen Prinzipien stehen hinter dieser Art der szenischen Arbeit und wie kommen sie pädagogisch zum Einsatz? Was macht die Stoffe aus, die im Märchen- und Mythenspiel auf die Bühne gebracht werden und welche Rolle spielt dabei die Natur als Umgebung?

Spindelgeschichten

Die Spindel fällt in den Brunnen, der von einem Mitspieler dargestellt wird. Sie liegt am Grund, von Dunkelheit und Brunnenwand umgeben. Rückblickend auf ihren Beitrag zum Märchenspiel Frau Holle sagt sie: Ich bin am Grunde meines Wesens angekommen. Ein Zuschauer formuliert: Zum Zeitpunkt des Falles verspürte ich ein beklemmendes Gefühl und mein Herz begann heftig zu schlagen. Das Unbekannte (der Fall) hat Angstgefühle ausgelöst, mein Atem stockte. Im weiteren Seminarverlauf sucht er nach einer Ursache für das starke Gefühl. Wie hat die Spindel den Fall erlebt? Nach ihrer Rollenerfahrung gefragt, erinnert die Darstellerin: Ich hatte keine Angst. Ich habe mich dem Fall hingegeben. Und bin angekommen. Der Zuschauer beschreibt später: In der Folge habe ich mir vorgenommen, gegenüber Unbekanntem offener zu sein und mich darauf einzulassen. Die Spindeln haben es in sich. In einer Darstellung von Dornröschen sehe ich eine Spindel, die mit ihrem roten Tuch (das Blut) Dornröschen vorsichtig bedeckt. Der Protagonist, das verborgene Requisite der Spindelspitze in Händen, fasst am Bühnenrand seine Erfahrung als Spindel in die Worte: Ich habe verletzt und bin selbst verletzt worden. Ich bin nur ein Instrument. Seine Rollenwahl erklärt er aus der Situation heraus: Ich wollte Etwas oder

Jemand sein, der nicht für den Verlauf des Märchens verantwortlich ist, ohne den aber die ganze Geschichte nicht funktioniert. Und er ergänzt: Die Rolle ist ein Spiegelbild meiner Rolle im Leben.

Die Spindeln haben es in sich. Wie andere Nebenrollen auch. Eine kleine Rolle übernehmen und damit unverzichtbar teilhaben am gesamten Geschehen. Sich in den Dienst der Geschichte stellen, deren Mitschöpfer man – vielleicht unbewusst – auch in der kleinsten Nebenrolle ist. Siegfried Essen sieht, dass sich im Rollenspiel „eine ausgezeichnete Gelegenheit für jeden bietet, Hingabe und Authentizität zu üben“, das gelte gerade für Nebenrollen, die dazu auffordern, „sich in den Dienst eines größeren Ganzen zu stellen, sei es eine Geschichte, sei es ein System.“ (Essen 2004, 61) Damit fasst Essen Authentizität vor allem als Gegenwärtigkeit, eine an den Augenblick gebundene Haltung, die mit einer feinen Wahrnehmung einhergeht. In einer solchen szenischen Arbeit diene der ganze Körper als Wahrnehmungsorgan, die Entwicklung der Rolle ergebe sich aus einem „intuitive[n] Gewahrsein mit allen Sinnen“. (Essen 2004, 69) Ist der Spieler ganz gegenwärtig, zeigt er „die Wahrheit des Mythos aus der Perspektive dieser Rolle“. (Essen 2004, 77) Im Umfeld Bert Hellingers wird die zugrunde liegende Haltung als ein Sich-dem-Märchen-Aussetzen bezeichnet. (Schäfer 2002) Eignet sich eine solche Erfahrung gespielter Inszenierung als Modell für das Wirklichkeitserleben insgesamt?

Nicht jede Spielerin macht gleich intensive Erfahrungen. Und möglicherweise erlangt das Erlebte erst in der Wiederholung Bedeutung. Manchmal haben die Rollenerfahrungen eine persönliche Vorgeschichte und manchmal knüpfen spätere Episoden daran an. Monate später erinnert sich die Darstellerin der Spindel an den Brunnengrund, wenn sich ihre Erfahrung während einer Visionssuche machtvoll erneuert.

Gruppenbild ohne Zuschauer

Zuschauer haben im Mythenspiel eine wichtige Funktion als Zeugen. Außerdem nehmen sie das Spiel aus einer anderen Perspektive wahr. Manchmal ist es sinnvoll, als Leitung darauf hinweisen, dass die Spieler unabhängig von den Rückmeldungen der Zuschauer bei ihrem eigenen Erleben bleiben. Hier geht es zunächst um die eigene Wirklichkeit. Doch zusammen mit den Rückmeldungen der Darsteller aus der Rolle heraus bringt das Publikum das nahezu wortlose Spiel in eine erzählte gemeinsame Geschichte. (Essen 2004) Die unmittelbaren sprachlichen Formulierungen wesentlicher Erfahrungen sind noch unreflektiert und verdichtet. Die so aus dem Spiel gewonnene Geschichte geht von dem uralten Stoff aus und ist doch immer eine momentbedingte Neufassung.

In einer Selbstlerngruppe angehender kreativ-ritueller Prozessgestalterinnen spielen wir ebenfalls Dornröschen. Wir sind zu fünft, es ist Abend, wir hatten einen langen Tag, und es treten auf: Die hundertjährige Zeit, der Schlaf, Dornröschen, der Kuss, der Prinz. Da wir die Regeln für das Spiel kennen, verzichten wir experimentierfreudig auf die Anleitung und stellen einen Wecker, sollte das Spiel nicht zu einem natürlichen Ende finden. Und da wir alle mitspielen wollen, verzichten wir auch auf das Publikum, dem wir einen imaginären Raum zuweisen. Als wir spontan unsere Rollenwahl benennen, entsteht vor meinem inneren Auge ein Bild. Mein Forschungsinteresse ist geweckt. Ich wische den Eindruck beiseite, das Spiel beginnt. Es wird ein bewegtes Gruppen-Bild. Im Zentrum das schlafende Dornröschen, behütet vom Schlaf, umgeben von den sehr langsamen Bewegungen der hundertjährigen Zeit. Die Rückmeldungen der Darsteller zeigen später, wie sie die Aufführung erlebt haben: Der Prinz hockt auf seinem Thron und ist gefesselt von dem Bild. Nur langsam kommt er in

Bewegung, übt sich darin, herrschaftlich zu gehen. In einem Moment gerät er zwischen den Kuss und die hundertjährige Zeit. Es ist ein Augenblick reiner Verführung. Unsicher nähert er sich Dornröschen. Wie nun weiter? Er möchte den Schlaf anherrschen, schließlich ist er der Prinz. Er sagt zum Kuss: Ich brauche Deine Hilfe. Und ist erleichtert, als die Prinzessin mit ihm kommt.

Der Schlaf erlaubt sich zu schlafen, sein Atemrhythmus und alle äußeren Impulse bestärken ihn darin. Der Kuss reizt ihn wach zu werden, aber dann würde er sich selbst verlieren.

Sich treu zu bleiben und weiterzuschlafen, hieß für den Schlaf Leben. Beim Aufwachen von Dornröschen begibt er sich in eine wartende Haltung, bis er wieder zum lebendigen Schlaf gebraucht würde.

Dornröschen ist fasziniert davon, dass in der Ruhe so viel Bewegung und Lebendigkeit ist. Sie fühlt sich behütet vom Schlaf und getragen von Raum und Zeit. Sie fühlt die Präsenz des Prinzen – und wartet lange auf den Kuss, der sie dann fein und überraschend erreicht. Als sie die Augen öffnet, sieht sie rot (eine Kuss-Mund-Feder) und orange-gülden (den Prinzen in seinem Kostüm). Dies ist für sie ein Moment voller Zauber und Energie. Sie macht sich gern mit dem Prinzen auf den Weg.

Der Kuss, auf den Dornröschen und der Prinz lange gewartet haben, muss sich auf seine Rolle besinnen und sich gleichzeitig einlassen auf das, was um ihn herum passiert, um so zu seiner Aufgabe zu finden. Er darf sich nicht verführen lassen. Er hat einzig die Aufgabe des Vermittlers zwischen Dornröschen und dem Prinzen und muss sich bemerkbar machen und schließlich aktiv ins Geschehen eingreifen. Als er dem Schlaf sagt: Es braucht dich jetzt nicht mehr, meint er, seine Aufgabe sei erfüllt. Und hält dies später für seine eigentliche Aufgabe: den Schlaf zu verscheuchen.

Die Zeit tritt hinter den Schlaf und sagt: Die Zeit ist reif.

Mich interessiert an diesem Beispiel wie individuelles und kollektives Wahrnehmen und Handeln im Märchenspiel ineinander greifen.

Die Gruppe schafft mit dem Märchenspiel ein kollektives Bild, das ein gemeinsames Thema dieses Wochenendes in besonderer Form festhält und mit neuen Impulsen versieht. Es geht um das Finden einer Balance zwischen Aktivität im Außen und dem Bei-Sich-Sein, um das Zur-Ruhe-Kommen nach viel Arbeit. Der Dornröschenschlaf wird für uns so etwas wie ein bewegter Schlaf der Kraftschöpfung, Konzentration, Erwartung, Verheißung. Wir tauchen in ein ästhetisches Bild ein, farbenreich und voller langsamer Bewegung. Aber es gibt auch ein Gegengewicht. Der Kuss und der Prinz müssen auf sich aufmerksam machen. Die Handlung entwickelt sich nur, wenn es ihnen gelingt, den Zauber des Schlafs zu durchbrechen. Das Thema Arbeiten in Ruhe entwickelt sich zum roten Faden der drei Tage. Wir sind in dieser Ruhe und Langsamkeit sehr produktiv.

Die Struktur im Märchenspiel ist durch den Stoff, die Auswahl eines Ausschnitts und die Spielstationen gegeben. Mit der Übernahme einer Rolle in einer strukturierten, aber für spontane Wendungen offenen Geschichte sind die Protagonisten eingebunden und erleben sich in Interaktion. Die Wahrnehmung ist zugleich nach innen und außen gerichtet, der eigene Körper wird in Beziehung wahrgenommen, wie es Siegfried Essen formuliert. (Essen 2004, 71) Ein solches wahrnehmendes Handeln wird unterstützt durch das zeitlupenartige und nahezu stumme Spiel. Dabei gilt es, bei seiner Aufgabe zu bleiben und gleichzeitig auf das einzugehen, was in der Umgebung geschieht. Die Rollen folgen also der Struktur und sind dennoch individuell geprägt. Die persönlichen Prozesse gehen in das Rollenspiel ein. „Es hat immer so viel mit einem selbst zu tun“, erklärt eine Kollegin nach einer szenischen Arbeit

spontan. Egal, ob man eine Rolle im Märchenspiel übernimmt oder in einer in einer anderen szenischen Arbeit wie der Parts Party (Virginia Satir) einen inneren Anteil eines anderen Seminarteilnehmers spielt. Stoff und Struktur legen den Handlungsfaden und die Kooperation fest. So sehr die Entwicklung einer Rolle auch mit persönlichen Prozessen durchwirkt sein mag, so mündet die Handlung dennoch in eine gemeinsame Szenenfolge.

Eine Gruppe von Pädagogikstudenten der Universität der Bundeswehr hat sich während eines Wochenendseminars zum Ziel gesetzt, die Gruppendynamik zu verbessern, die Kommunikation zwischen den Teilnehmern aus unterschiedlichen Trimestern zu fördern, so dass sie, wenn sie sich in anderen Zusammenhängen der Bundeswehr wieder begegnen, daran anknüpfen können. Alle Teilnehmer wollen beim Mythenspiel als Darsteller wirken. Da es keine Zuschauer gibt, frage ich die Darsteller in ihren Rollen, ob es Rückmeldungen an andere Rollen gibt. Es geht die Rede von der passenden Reaktion auf kreative Einfälle der Mitspieler und unabgesprochene Wendungen der Geschichte. Das Zusammenspiel erfährt besondere Würdigung. Ich selbst sehe dieses Spiel und mir ist, als lief ein geheimes Uhrwerk, das die Protagonisten koordiniert.

Die beiden Beispiele führen mich zu der Idee, ein „Mythenspiel ohne Zuschauer“ gezielt für Gruppenbildungs- oder Gruppenentwicklungsprozesse einzusetzen. In einer kleinen Gruppe, wie etwa Arbeits-Teams, lässt sich das Märchenspiel auch als Bewältigung einer Aufgabenstellung sehen, die ein Zusammenspiel in ungewöhnlicher Form erlebbar macht. Hier könnte das Gruppenerleben im Vordergrund stehen, genauer das Zusammenspiel der einzelnen Darsteller, das Spannungsfeld von persönlichen Geschichten und gemeinsamer Geschichte. Teilnehmer können so einen anderen Blick auf sich und die Gruppe werfen und erweitern damit ihre Selbst- und Sozialkompetenz. Die Rollenverteilung im Mythenspiel kann dann beispielsweise eine Variante der Rollenverteilung im Team aufzeigen. Eine solche szenische Arbeit ließe sich genauso gut einsetzen, um ausdrücklich andere Rollen spielerisch auszuloten. Daran lässt sich mit anderen Methoden szenischer Darstellung (Skulpting, Aufstellung) anknüpfen, und es entstehen Varianten der „alltäglichen“ Gruppengeschichte. Da sich Erlebnisse oft als starke, emotional verankerte Bilder später reaktivieren lassen, könnten hier Bilder für die alltägliche Zusammenarbeit im Team entstehen.

Handelnd die Seele ergründen

Meine Beschäftigung mit szenischer Arbeit in Therapie und Pädagogik führt mich zuallererst zu Jacob L. Moreno, der als einer der ersten Therapeuten Körper und Bewegung in die Behandlung psychischer Erkrankungen einbezogen hat. Im Psychodrama ließ er innere Konflikte darstellen und machte sie so sichtbar. Der Klient kann unterschiedliche Rollen einnehmen und sich im Zusammenspiel mit anderen Darstellern seiner Geschichte wie in einem „Mikrokosmos“ erproben. Das heißt, er kann eigenen Anteilen ebenso begegnen wie auch Personen, die in seinen Konflikten eine Rolle spielen. Moreno war überzeugt, dass der agierende Körper andere oder weitere Schichten des Menschen zugänglich macht als die klassische Analyse. Er bezeichnet deshalb das Psychodrama als Methode, die „die Wahrheit der Seele durch Handeln ergründet“ und dadurch eine „Handlungskatharsis“ bewirkt. (Moreno 1973, 77-80) Bei Moreno sind die Klienten gefordert, sich selbst darzustellen, „das zu sein, was sie sind, nur tiefer und klarer, als sie im wirklichen Leben erscheinen“. Mit größtmöglicher Ausdrucksfreiheit wird Erlebtes auf der Bühne in Handlung umgesetzt. Die Bühne ist dabei „Erweiterung des Lebens über das wirkliche Leben hinaus“. Das Psychodrama zeigt den Beteiligten „ihre eigene Identität, ihr Selbst wie in einem Spiegel“. Mich beschäftigt die Idee, handelnd die Seele zu ergründen und zu läutern. Moreno beschreibt

die Wirkung des Psychodramas genauer als „integrierende Katharsis“, die eine Reinigung durch Vervollständigung ist, eine Wiedergewinnung von Energien, die an seelische Konflikte oder Personen gebunden waren, die im Spiel, z.B. gegnerischer Rollen, ihre Macht verlieren. In gewissem Maße hat jedes menschliche Tun kathartische Wirkung, so Moreno, im Psychodrama wird sie therapeutisch genutzt. Als grundlegendes Prinzip für das Auslösen läuternder Effekte entdeckte Moreno die „schöpferische Spontaneität“. Sie wohnt körperlichem wie psychischem, unbewusstem wie bewusstem Ausdruck inne. Sie ist, so scheint mir, in reiner Form im absichtslosen Tun zu finden, oder im Spiel, aus dem laut Moreno das Psychodrama hervorgeht.

Es ist ein Unterschied, ob ein Protagonist seine Geschichte erzählt oder dramatisch darstellt. In der dramatischen Darstellung kommen tiefere seelische Schichten zum Ausdruck, die „unterhalb der sprachlichen Formulierung liegen“. (Moreno 1973, 93) Das ist grundlegend für eine systemische Erlebnispädagogik, wie planoalto sie maßgeblich etabliert hat. Das gesamte Methodenrepertoire der kreativ-rituellen Prozessgestaltung unterstützt den Ausdruck unbewusster Inhalte und Vermögen. Dem Erleben folgen Bilder, die sparsam in Sprache umgesetzt werden, denn Bilder gehen der Sprache voran. Ihnen wohnt eine Vieldeutigkeit und Offenheit inne, so dass sie langlebig sein können.

Handelnd die Seele ergründen. Lässt sich hier nicht ein Bogen zur Erlebnispädagogik insgesamt schlagen? Die unterschiedlichen Ansätze in der Erlebnispädagogik eint am ehesten, dass sie handlungsorientiert sind. Doch mit welchem Ziel und Auftrag und mit welcher Haltung lassen Erlebnispädagogen ihre Klienten handeln? Könnte „handelnd die Seele ergründen“ eine Leitfigur sein? Für eine systemische Erlebnispädagogik scheint mir das jedenfalls passend.

Für die Therapie gilt, dass der Einsatz szenischer Arbeit erfolgt, um eine Lösung für eine bestimmte, für den Klienten als stark einschränkend empfundene Situation zu finden. Das Ziel ist mit anderem Wort Heilung. Dabei ist der „Spielleiter“ ein intervenierender Therapeut. Er greift unmittelbar in die szenische Darstellung ein, übernimmt unter Umständen Rollen, schließt gegebenenfalls eine Analyse an. Beim Mythenspiel im Rahmen der kreativ-rituellen Prozessgestaltung stehen pädagogische Ziele im Vordergrund. Das Spiel beginnt und die Leitung nimmt den Faden erst wieder mit dem Schlussignal auf. Doch können dabei sehr wohl auch (selbst-)heilende Vorgänge ausgelöst oder vertieft werden.

Der Stoff aus dem die Märchen sind

Märchen lassen sich wie Legenden und Sagen den Mythen zuordnen, Mythos ist in diesem Verständnis ein Oberbegriff. Manche Forscher meinen, dass Märchen sogar älter sind und zum Beispiel im Falle der griechischen Mythologie in die großen Mythenzyklen aufgenommen worden sind. (Fuhrmann 2005) Doch zeigt das Märchen eher persönliche Entwicklungsgeschichten, während der Mythos Geschichten ganzer Geschlechter, Kulturen oder Religionen umfasst. (Campbell 1999) Eines haben sie von Anfang an gemein: sie wurden über lange Zeit mündlich tradiert, und das Erzählen hat die Stoffe in prägnanter Weise geschliffen. Dabei verlor sich das Beiwerk oder wurde austauschbar. Was bleibt, ist der zeitlose Kern der Geschichten, ein Konzentrat mit archetypischen Figuren, Motiven, Entwicklungsschritten. Diese Kerngeschichten versammeln offenbar Bilder und Metaphern, in denen sich Menschen unterschiedlicher Lebenswelten und Kulturen erkennen. (vgl. Mattenkloft/Wardetzky 2005, 1) Sie geben kollektives Wissen weiter, das zeitlos und immer wieder neu interpretierbar ist.

Märchenfiguren erlangen erst mit der Entwicklung der Handlung, in der Begegnung mit anderen Figuren ihr Profil. Sie sind frei von psychologischen Schattierungen und bleiben typenhaft oder holzschnittartig. Um so leichter nehmen sie im Märchenspiel das Eigene der Darsteller an. Gerade wenn man Märchen und Mythen darstellt, zeigt sich, dass sie radikale Orts- und Zeitwechsel zulassen, zwischen dieser und anderen Welten nahezu bruchlos wechseln und sich nicht um eine Begründungs-dramaturgie scheren. Der Brunnen führt Goldmarie und Pechmarie in die Anderswelt der Frau Holle, durch das Tor gelangen sie zurück. Niemand fragt dabei nach einer Erklärung. (Wardetzky 2005)

Entwicklungsgeschichten

Mythen halten Geschichten und Momente persönlicher Entwicklung und Wandlung als universelle Menschheitserfahrung fest. Joseph Campbell zeichnet die initiatorische Struktur der Heldenreise als Grundmuster von Mythen, Volkssagen, Religionen anhand von zahlreichen Beispielen aus der ganzen Welt auf. (Campbell 1999) Die klassische Heldenreise entspricht der Struktur von Übergangsriten: Trennung, Initiation, Rückkehr. Der Heros (oder die Heroine?) lässt einem Ruf folgend seine Welt hinter sich und gelangt in eine Anderswelt. Aus tiefenpsychologischer Sicht ist dieser Aufbruch als Hinwendung zum Unbewussten zu lesen. Danach erwarten den Helden die Prüfungen der Initiation. Nach dem entscheidenden Sieg kehrt er in die Gemeinschaft zurück mit der „Kraft, seine Mitmenschen mit Segnungen zu versehen“. Dabei ist der Triumph des Märchenhelden ein häuslicher, der des Mythenhelden ein weltgeschichtlicher. Die Heldentaten, so Campbell, sind seelische Errungenschaften. Zwar mag sich die Fahrt des mythischen Heros auf der Erde abspielen, doch eigentlich führt sie ins Innere. In den psychischen Tiefen überwindet der Held Widerstände und entdeckt und belebt verlorene und vergessene Kräfte, die er später zum Einsatz bringt. (Campbell 1999, 35-44) Campbell bringt damit den Stellenwert einer tiefenpsychologischen Sicht auf Märchen und Mythen zum Ausdruck, die insbesondere von C.G. Jung inspiriert ist.

Die kreativ-rituelle Prozessgestaltung nimmt initiatorische Strukturen in ihre Arbeit auf. Die rituelle Gestaltung ist nicht nur ein spezielles Methodenfeld, dass z.B. für Momente des Übergangs, des Dankes und der Würdigung eingesetzt wird, die Seminare folgen vielmehr in einzelnen Elementen wie auch in ihrer gesamten Anlage einem initiatorischen Ablauf. Die Teilnehmer geraten also auf mehreren Ebenen in unterschiedliche Initiationssequenzen, so möglicherweise auch im Märchenspiel. Dies mag größere Entwicklungsschritte befördern, aber auch ganz kleine initiatorische Schritte beispielsweise für die Entwicklung eines persönlichen Aspekts in Gang setzen. Die ritualisierte Form der Märchenaufführung mit ihren klaren Strukturen unterstützt das Hineinfinden in dieses Feld.

Vorhang auf für Archetypen

Märchen und Mythen transportieren archetypische Bilder. Für Jung sind Archetypen Inhalte des kollektiven Unbewussten. Genauer: Es sind allgegenwärtige präexistente, durch endlose Wiederholungen eingeprägte Formen. Das heißt, immer wenn Archetypen für uns sichtbar werden, sind sie schon eine Verwandlung eingegangen, erfahren wir sie in spezifischer Ausprägung. Die Urformen werden nie eindeutig sichtbar, aber sie prägen das Fühlen, Denken, Handeln sowie die Wahrnehmung. Wichtige Urformen sind bei Jung der Schatten, der Mutterarchetyp, der Kinderarchetyp, der alte Weise und Anima/Animus. Diese Archetypen erscheinen in verschiedenen Ausformungen. So kann der Mutterarchetyp als

Mutter, Großmutter, Stiefmutter oder Amme sichtbar werden, aber auch als Himmel, Erde, Wald, Meer, als Quelle, tiefer Brunnen, Backofen, als Baum, Höhle, Hohlform oder hilfreiches Tier. Archetypen sind für Jung Potentiale des Unbewussten, die nach immer neuer Deutung streben.

Die Archetypen in Mythos und Märchen sind demnach schon reflektierte Archetypen, in langen Überlieferungsketten gestalteter Ausdruck von Bildern, die in ihrer Urform im kollektiven Unbewussten ruhen. Die Auseinandersetzung mit dem Unbewussten bezeichnet Jung mit dem Archetyp der Wandlung. Diese Wandlungsarchetypen können sich beispielsweise als Orte, Wege oder Situationen darstellen. Letztlich, so Jung, gibt es so viele Archetypen wie es typische Situationen im Leben gibt. Als Symbole sind sie „vieldeutig, ahnungsreich und im letzten Grund unausschöpfbar“. (Jung 1976, 48)

Archetypen können sich von zwei Seiten zeigen. Es gibt zahllose bedrohliche Dämonen, die als verdrängte Anteile des seelischen Lebens gedeutet werden. Gleichzeitig geht von den Inhalten des Unbewussten eine Verlockung aus, denn sie halten die Schlüssel bereit, die die Türen öffnen „zu dem ersehnten und gefürchteten Abenteuer der Selbstentdeckung.“ (Campbell 1999, 17) Jung hält es für wesentlich, Archetypen und Bewusstsein in ein dynamisches Zusammenspiel zu bringen. Wenn ein Kontakt mit den Urbildern des Lebens hergestellt oder beibehalten wird, dann kann die Energie der Bilder genutzt werden. (Jung 1976)

Die kreativ-rituelle Prozessgestaltung eröffnet die Möglichkeit eines solchen Zusammenspiels bewusster und unbewusster Elemente des Handelns. Im Märchen- oder Mythenspiel wird bei den Darstellern möglicherweise etwas im Unbewussten berührt, das den Urbildern entspricht. Man kann sich diesen Prozess als Rückübersetzung und individuelle Deutung vorstellen. Das handelnde Einfühlen in die Rolle löst eine Resonanz im kollektiven Unbewussten aus, die zu einer eigenen Ausformung und Bewusstmachung des anklingenden Archetypus führen.

So folgen die Mythenspieler in ihren Rollen einer vorgegebenen Struktur und geraten mit ihrem eigenen Thema, ihrem eigenen Prozess in das Wirkungsfeld der alten Stoffe, wodurch eine Resonanz im Unbewussten ausgelöst werden kann. Im Spiel weicht die Grenze zwischen Person und Rolle auf. All das macht ein Erleben möglich, das die Darsteller im Anschluss an das Spiel mit Distanz reflektieren und zu neuer Erfahrung verarbeiten. Letztlich ist der individuelle Kontext der Protagonisten, bewusst oder unbewusst, maßgeblich dafür, wie die Rolle erlebt und gedeutet wird.

Parallelgeschichten

Eine Passage aus einem Aufsatz von Manfred Kremser bringt mich auf die Idee, dass Protagonisten eines Mythenspiels möglicherweise für einen Moment die Übereinstimmung (oder Parallelität) von persönlichem Prozess und einem Abschnitt einer mythischen Geschichte buchstäblich erleben: Im Himalaja setzen Schamanen das Rezitieren oder Singen von Mythen in ihren Heilungsritualen ein. Irgendwann, so die Annahme, taucht in den Mythen eine Passage auf, die mit der Geschichte des Heilungsuchenden in Beziehung steht. Dieses Zusammentreffen lässt sich allerdings nicht vorher bestimmen, ist zunächst „verborgenes Wissen“, es zeigt sich erst während der Rezitation, mit dem Eintreten eines Trancezustands des Heilers. Im Moment der Synchronizität von überlieferter Passage und persönlicher Situation kann eine Antwort auftauchen. (Kremser 2004) Auch im Mythenspiel gibt es diese Momente des Zugangs zu einem tiefer liegenden Wissen, einer Art Weisheit. Zu

einem Wissen, das für uns nicht fassbar, in der kreativ-rituellen Prozessgestaltung jedoch erlebbar ist. Kremser benutzt dafür den weit gefassten Begriff der „wissenden Instanzen“, der bei ihm Ahnen oder Gottheiten ebenso einbezieht wie tiefenpsychologische Konzepte, also ein Wissen in unbewussten Regionen des Menschen.

Der Wald als Bühne

Wenn ein Mythenspiel draußen stattfindet, wirkt sich das bereits bei der Themenfindung aus. Die Geschichte und die kulturellen Besonderheiten eines Ortes oder einer Region lassen sich zwar auch in Innenräumen einbeziehen. Draußen kommt jedoch die unmittelbare Wirkung des Platzes hinzu. Flora, Fauna, Beschaffenheit des Geländes, Elemente, Licht. Das bringt möglicherweise auch andere Stoffe auf, die in einer ähnlichen Umgebung angesiedelt sind, verbindet es doch nahezu alle mythischen Erzählungen, dass sie in Naturräumen spielen. Außerdem kommt die szenische Arbeit draußen mit weniger Struktur aus, die Bühne kann größer sein und ergibt sich im Spiel. Ich habe ausprobiert, den Ablauf der Geschichte festzulegen, die Spielstationen aber offen zu lassen. Dennoch wählen die Teilnehmer mit sicherem Instinkt ihre Spielorte. Die Verkleidung darf minimalistisch sein, eine Gestaltung der Bühne kann entfallen. Mir kommt das Spiel organischer vor, es steht irgendwie in Verbindung mit der Umgebung, die spontan in die Handlung einbezogen wird. Mich hat die Idee des Theaterregisseurs Peter Brook beeindruckt, im „leeren Raum“ zu spielen, um so Spontaneität, Kreativität und Phantasie Entfaltungsmöglichkeit zu geben. Eine Naturbühne ist insofern leer, als sie keine Requisiten benötigt. Es wird alles dort sein, was die Darstellerinnen während des Stücks benötigen. Dennoch ist der Raum nicht wirklich leer.

Aus systemischer Sicht setzt die pädagogische Arbeit an der Grenze zwischen Menschen und Umwelt an. Menschen sind irritierbar oder sensibel für das, was in der Umwelt geschieht. In erlebnispädagogischen Settings in der Natur erleben wir den Naturraum als Umgebung, die die Resonanzfähigkeit der Seminarteilnehmer in spezifischer Weise weckt. Die Wirkung der Natur in erlebnispädagogischen Kontexten wird beschrieben als dynamischer Spiegel, der innere Prozesse, Strukturen, Handlungsmuster, Lebensthemen vor Augen führt. Denn die Natur bietet starke Metaphern und Bilder, darunter vor allem Metaphern des Lebens, die archetypische Themen berühren. Das verbindet sie mit den mythischen Stoffen. Die Resonanzfähigkeit für grundlegende Lebensthemen oder für einen bestimmten Archetyp wird also doppelt angesprochen. Entwickelt sich eine Mythenspielhandlung draußen, so ist die Naturbühne zugleich eröffnet für eine konkrete, metaphorische, energetische oder auch spirituelle Naturerfahrung, so dass hier ebenfalls verschiedene Methodenfelder ineinander greifen. Und vielleicht tritt die Natur auch mit uns in Kontakt und spielt das Spiel mit? Wer weiß.

Bettina Grote, Berlin

Literatur:

Baxa, Guni Leila, Christine Essen und Astrid Habiba Kreszmeier (Hrsg.): Verkörperungen. Systemische Aufstellung, Körperarbeit und Ritual. 2. erw. Aufl. Heidelberg 2004.

Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt/M. und Leipzig 1999.

Cohn, Ruth und Alfred Farau: Gelebte Geschichte der Psychotherapie. Zwei Perspektiven. Stuttgart: Klett-Cotta, 1984.

Essen, Siegfried: Leibliches Verstehen. Wirkungen systemischer Inszenierungsarbeit. In: Baxa u.a. (Hrsg.) 2004, S. 59-83.

Fuhrmann, Manfred: Mythen, Fabeln, Legenden und Märchen in der antiken Tradition. In: Mattenklott/Wardetzky (Hrsg.) 2005, S. 6-22.

Hufenus, Hans-Peter und Martin Schwiersch: „...wo doch der Wald im Grunde immer berührt!“ In: erleben und lernen 6/2004, S. 18-20.

Jung, C.G.: Gesammelte Werke, Bd. 9/I. Olten 1976.

Kremser, Manfred: Am Anfang war das Ritual... Schamanische Aufstellungsarbeit in indigenen Kulturen? In Baxa u.a. (Hrsg.) 2004, S. 110-128.

Kreszmeier Astrid Habiba: Lustig ist es im grünen Wald? Überlegungen und Anregungen zum Wald als therapeutischer Raum. In: erleben und lernen 6 (2004), S. 5-9.

Kreszmeier, Astrid Habiba und Hans-Peter Hufenus: Wagnisse des Lernens. Aus der Praxis der kreativ-rituellen Prozessgestaltung. Bern etc. 2000.

Mattenklott, Gundel und Kristin Wardetzky: Metamorphosen des Märchens. Baltmannsweiler 2005.

Moreno, Jacob L.: Gruppenpsychotherapie und Psychodrama. Einleitung in die Theorie und Praxis. 2. Aufl. Stuttgart 1973.

Schäfer, Thomas: Der Mann, der tausend Jahre alt werden wollte. Märchen über Leben und Tod aus Sicht der systemischen Psychotherapie Bert Hellingers. München 2002.

Wardetzky, Kristin: Metamorphosen des Märchens für das Theater. In: Mattenklott/Wardetzky (Hrsg.) 2005, S. 119-127.

Der Aufsatz ist erschienen als:

Bettina Grote: Wer spielt hier alles mit? In: Thomas, Konstanze und Astrid Habiba Kreszmeier (Hrsg.): Systemische Erlebnispädagogik. Kreativ-rituelle Prozessgestaltung in Theorie und Praxis. Augsburg 2007, S. 126-137.