

Ulf Klein

Einführung ins Szenische Arbeiten

Inhalt

1. Drei Realitätsebenen
2. Definition Psychodrama
3. Das grundlegende Setting allen Szenischen Arbeitens
4. Psychodramatische Grundkonzepte
5. Basistechniken des Szenischen Arbeitens

1. *Drei Realitätsebenen*

Jedes Szenario, das zwecks Lernen, Beratung oder Therapie entwickelt wird, beinhaltet drei Realitätsebenen:

▶ **Der Alltagsraum bzw. die Kontraktebene**

Um Reflektionsprozesse entfalten zu können, muss zunächst einmal die Kooperation zwischen allen Beteiligten begründet werden. Es bedarf Vereinbarungen über Verbindlichkeiten und Honorar, über Auftrag, Ziel und Grenzen der Zusammenarbeit, und natürlich auch über ganz simple organisatorische Fragen wie z.B. Ort, Zeit und Dauer, verwendete Materialien usw.

All diese Vereinbarungen werden entweder explizit getroffen, z.B. in Form eines entsprechenden Vertrages, oder es werden von allen Beteiligten unausgesprochene Annahmen zu solchen Übereinkünften in die Beziehung mit eingebracht, die erst bei deutlich auftretenden Unterschieden verhandelt und abgesprochen werden (z.B. Fragen der Pünktlichkeit).

▶ **Der Interaktionsraum bzw. die Beziehungsebene**

Auf der Grundlage der beschlossenen oder vermuteten Vereinbarungen entwickelt sich dann die Zusammenarbeit aller Beteiligten. Hierbei treten die von allen in die Kooperation mit eingebrachten Rollen, Handlungsmuster, Denkmodelle, Verständnisweisen, Wertmaßstäbe usw. in Erscheinung, vor allem in Form von Unterschieden. Es entwickelt sich eine vielfältige Beziehungsdynamik.

Diese Beziehungsdynamik ist in der Regel wenig reflektiert, sie ist vor allem emotional geprägt, und damit sie sich entfalten kann, sind gerade die informellen Seiten der Zusammenarbeit wichtig.

▶ **Der Möglichkeitsraum bzw. die Reflektionsebene**

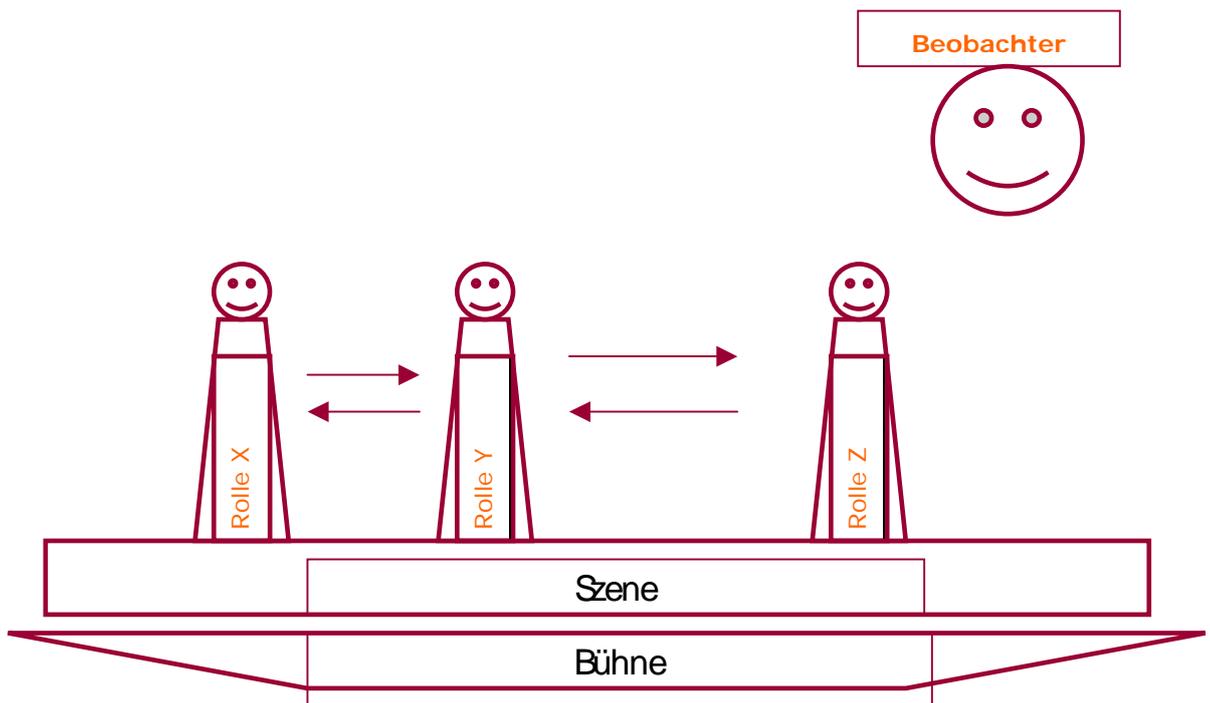
Zweck der Zusammenarbeit in Therapie, Beratung oder Training ist die Auseinandersetzung mit individuellem und gemeinschaftlichen Ideen- und Handlungsmustern. Diese Reflektion findet aber nicht in den realen Lebenszusammenhängen statt, sondern in einem hypothetischen Raum, meist einem sprachlich-kognitiven.

Szenische Verfahren wie z.B. das Psychodrama gehen weit über die Verwendung von Sprachspielen hinaus, indem Sie der Reflektion mit der **Bühne** ein physisches Arbeitsfeld, ein Labor bzw. eine Werkbank zur Verfügung stellt. Probehandeln, symbolisches Handeln wird so möglich.

2. Definition »Psychodrama«

Psychodrama als Erkenntnismethode erkundet szenisch handelnd individuelle, interaktionelle, soziale und begriffliche Handlungszusammenhänge, Handlungsmuster, Handlungsimpulse und Handlungsmöglichkeiten, reflektiert sie und experimentiert mit ihnen.

3. Das grundlegende Setting allen Szenischen Arbeitens



Allen Szenischen Arbeitsformen ist zunächst einmal das Setting gemeinsam:

3.1. Der Möglichkeitsraum

Zwischen allen Beteiligten wird ein virtuell-metaphorischer Spielraum vereinbart der durch entsprechende offene oder auch nur implizite Kontextmarkierungen als **Bühne** für die Szenische Arbeit dient. Mit dieser Übereinkunft aller Beteiligten wird also ein Möglichkeitsraum aufgespannt, dessen Grenzen einzig von der Bereitschaft der Beteiligten zur Phantasie gesetzt sind.

3.2. Die Szene

Dieser Möglichkeitsraum wird mittels einer **Szene** ausgestaltet. D.h., dem Möglichkeitsraum werden raum/zeitliche Bedeutungen gegeben, und alles, was sich im Möglichkeitsraum befindet – Positionen, Gegenstände, Personen – erhalten Bedeutungen in Form von Rollen(beschreibungen) zugewiesen. Ebenso werden die Beziehungen und Interaktionen zwischen diesen „Rollen“ definiert.

Eine Szene muss sich dabei keineswegs stets an der vertrauten menschlichen Realität orientieren, es kann sich dabei ebenso um eine in den Raum projizierte Skala handeln, um eine Begriffslandschaft oder um eine metaphorische Versammlung von guten und bösen „Geistern“.

3.3. *Der Beobachter*

Dies macht deutlich, dass die »Szene« mit allem, was sie enthält, stets eine Erfindung, ein Konstrukt ist. Entsprechend Maturana/Varelas Ausspruch „alles, was gesagt wird, wird von einem Beobachter gesagt.“ gilt genauso auch beim szenischen Arbeiten, dass „alles, was inszeniert wird, von einem »Beobachter« inszeniert wird. Wobei dieser »Beobachter« durchaus aus dem Zusammenspiel mehrerer realer Personen bestehen kann, wie z.B. einem Klienten und einer Beraterin. Untersucht man diesen »Beobachter« in der Praxis aber genauer, so werden von den Beteiligten darin meist abstraktere Kräfte »Gott«, »Schicksal«, »Zufall«, »der Markt«, »das Budget« etc. gesehen. Es handelt sich stets um Figuren, die den Aspekt der Sinnggebung repräsentieren. Figuren, an die die Fragen des „wozu?“ und des „wieso?“ gerichtet werden sollten.

3.4. *Die Rollen*

Die eigentlichen Elemente jeder Szene sind die **Rollen**, die in ihr enthalten sind. Dies können Repräsentanten realer Personen sein, aber auch innerpsychische Aspekte (z.B. die »Verantwortung«, das »Gewinnstreben«, das »Gewissen« etc.). Im Möglichkeitsraum der Bühne können aber auch ganz allgemeine Begriffe und Kräfte metaphorisch als Rolle manifestiert werden: der »Markt«, das »Risiko«, »Gewinn« und »Verlust«, der »Teamgeist« etc. Auch Requisiten aller Art müssen in dieser Betrachtungsweise als Rollen angesehen werden und können in die Exploration der Szene immer mit einbezogen werden.

3.5. *Interaktion*

Konstituierendes Element jeder Szene sind außerdem die **Interaktionen** und Beziehungen, die zwischen den verschiedenen Rollen bestehen.

Soweit die Elemente des Szenischen Arbeitens, soweit sie dem Aufspannen und ausgestalten des Möglichkeitsraums dienen. Hinzu kommen noch der **Regisseur** als Koordinator der Szenischen Arbeit und last not least, der oder die Darsteller bzw. **Mitspieler**.

3.6. *Der Regisseur*

Der Regisseur leitet nicht nur die Inszenierung, seine wichtigste Funktion ist die der zentralen Kontextmarkierung. Er signalisiert, wo und wann die gemeinsame Illusion des Möglichkeitsraums aufgespannt wird, und wo und wann sie wieder aufgelöst wird. Er ist zuständig für das Einhalten des »Als-Ob« und kann es durchbrechen.

3.7. *Die Darsteller*

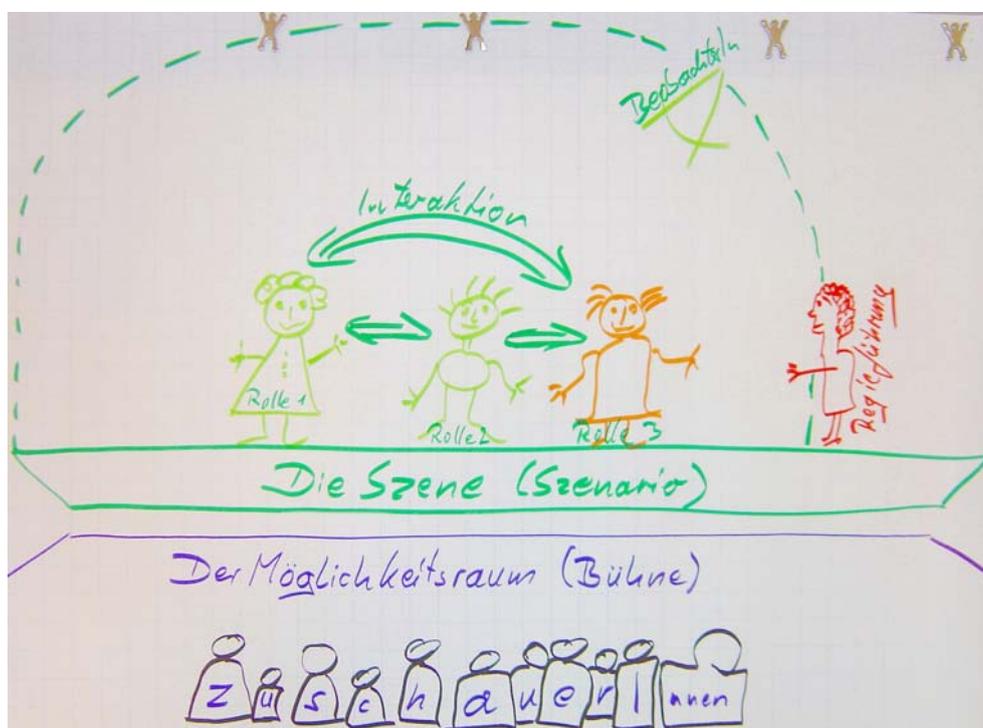
Die Darsteller haben dagegen die Aufgabe, die Rollen möglichst umfassend zu erkunden und mit ihren Interaktionsmöglichkeiten zu experimentieren. Die

Fähigkeit, inneres Empfinden und auftretende Handlungsimpulse wahrnehmen zu können, ist für alle Mitspieler einer Szenischen Arbeit wesentlich – und zugleich wird auch genau diese Fähigkeit durch das Mitspielen geschult.

3.8. Die Zuschauer

Die **Zuschauer** geben der gesamten Situation einen sozialen Rahmen, sie können auch direkt angesprochen werden, z.B. als »die Welt«, die »Öffentlichkeit«, »die Menschen« oder »die ganze Menschheit«. Dadurch werden sie allerdings auch – vor allem wenn sie antworten – Element der Szene und des Möglichkeitsraumes.

Unterschiedliche Szenische Arbeitsformen nutzen auch unterschiedliche Aspekte dieses Settings.



4. Psychodramatische Grundkonzepte

Die zentralen Konzepte zum Psychodrama entstanden in den zwanziger Jahren des vorigen Jahrhunderts, leider hat sich die Theoriebildung bis in die jüngste Zeit nicht mit moderneren Konzepten abgestimmt, sondern folgt immer noch den Konzepten der Gründerfigur Jakob Moreno. Das ist um so bedauerlicher, da Moreno – wie viele andere Pioniere – seiner Zeit weit voraus war und in seinen Gedanken zahlreiche aktuelle Konzepte vorweggenommen hat.

Die zentralen theoretischen Konzepte sind:

- ▶ Der Prozess von Spontaneität, Kreativität und Konserve
- ▶ Begegnung
- ▶ Soziodynamische Prozesse von Anziehung und Abstoßung

4.1. **Der Prozess von Spontaneität, Kreativität und Konserve**

Der psychodramatische Ansatz betrachtet schöpferische Prozesse als Kreislauf von Spontaneität, Kreativität und Konserve. Dieses frühe Denkmodell Morenos weist eine erstaunliche Ähnlichkeit zu aktuellen Ansätzen der Selbstorganisationstheorie/Synergetik auf. In der folgenden Darstellung mischen sich beide Beschreibungsweisen.

4.1.1. **Spontaneität**

I. Der Prozess »Neuheit«

Zur Klärung der Frage, was mit Spontaneität gemeint ist, ist zunächst einmal die Klärung notwendig, welcher Erkenntnisbereich angesprochen ist: geht es um Spontaneität

- ▶ im Sinne eines universalen Weltmodells (einer Kosmologie)
- ▶ im Sinne einer Gesellschaftstheorie
- ▶ im Sinne eines Menschenbildes

Moreno hat sich vor allem mit letzterem befasst, mit gelegentlichen Verweisen auf Spontaneität als universaler Schöpfungskraft und »Ur-Katalysator« (kosmische Ebene). Im Bereich von Morenos Gesellschaftstheorie fällt dagegen weit mehr der Kontrast zur Spontaneität auf: die kulturelle Konserve, die es mittels Spontaneität zu beleben gilt.

Im Folgenden möchte ich ein Prozessmodell von Spontaneität entwickeln, zunächst auf der Meta-Ebene. Grundgedanke ist, dass mit **Spontaneität** immer **das Auftreten von Neuem** in einem gegebenen Kontext angesprochen ist. Der Prozess beinhaltet vier Phasen

➔ **Zuvor: Immer dasselbe!**

Bevor Neues auftritt, besteht eine stabile Lage / ein etabliertes Interaktionsmuster.

➔ **Überraschung! Etwas Neues tritt auf.**

Erstmalig tritt eine neue Interaktion auf

➔ **Orientierungslos! Ein Augenblick ohne Definition.**

Da nicht klar ist, wie das Neue am Interaktionsprozess teilnehmen kann, ist das System irritiert und reagiert zunächst mit **Orientierungsreaktionen**.

➔ **Wie nun? Ambivalenz entwickelt sich.**

In der Auseinandersetzung mit dem Neuen **entsteht Ambivalenz: zwischen Neugierde und Ablehnung**. Denn eben weil das Neue neu ist, ist auch noch unklar, welche Bedeutung es hat.

➔ **So! Das Neue erhält seinen Platz.**

Die Ambivalenz wird ausgehandelt – ein Prozess der länger dauern kann, auch nicht endgültig abgeschlossen werden muss. Er mündet in einen **Konsens oder Status Quo**, in dem das Neue eine (vorläufige) Definition / Bedeutungszuweisung erhalten hat, mit der ausreichend neue Ordnung hergestellt ist – das Neue ist zum Bekannten und Berechenbaren geworden.

Bezogen auf die Theorie vom Menschen bedeutet dies:

Menschen, die spontan sind

- ▶ können selbst innovativ handeln (Neues produzieren)
- ▶ wissen mit neuen Situationen zurechtzukommen

II. Zur Dynamik von Veränderungen

Kernstück der psychodramatischen Theoriebildung ist das *Modell der Spontaneität*, das in den letzten Jahren immer mehr in Bezug zur *Selbstorganisations-Theorie* (verwendet werden auch die Bezeichnungen Synergetik, Komplexitäts-Theorie, Theorie komplexer dynamischer Systeme) gesetzt wurde. Es handelt sich hierbei um eine Theorie der Entstehungs- und Entwicklungsprozesse von Systemen, der Schwerpunkt liegt auf dem *Verlauf von Veränderung*.

Grundlegend ist die Idee, dass alle Elemente unseres Universums durch beständige Wechselwirkungsprozesse konstituiert werden, wobei Stabilität durch die kontinuierliche Wiederholung der jeweiligen Wechselwirkungsmuster entsteht. In diesem Wiederholungsprozess kommt es aber auch ständig zu mehr oder weniger geringfügigen Abweichungen (Fluktuationen), die im Systemprozess korrigiert bzw. kompensiert werden, zuweilen aber auch Anlass Umgestaltung des Systemprozesses sind. Die Systemtheorie bezeichnet solche Abweichungen als *Irritationen* (Luhmann) oder *Störungen* (Simon), die Informationstheorie als *Erstmaligkeit*, im psychodramatischen Ansatz als *Spontaneitäten*. In jedem Falle handelt es sich um das Auftreten von Neuem und Unerwartetem im Rahmen des Systemprozesses.

Idealtypisch lassen sich in der Spontaneitätstheorie fünf Systemphasen unterscheiden:

→ Die konventionelle Phase: Konserve / Konvention Konsens

Der Systemprozess ist stabil und besteht in hohem Maße aus der fortwährenden Wiederholung / Bestätigung der konstituierenden Interaktionsmuster. Auftretende Fluktuationen werden weitgehend kompensiert.

→ Strukturverflüssigung (Phasensprung I): Erwärmung Infragestellen der Normen

Im Systemprozess treten Fluktuationen auf, die nicht mehr routinemäßig kompensiert werden können, sondern zusätzliche stabilisierende Aktivitäten auslösen machen. Das beinhaltet, dass die vorhandenen Interaktionsmuster z.T. variiert und aufgelöst werden und zusätzliche Energie verfügbar wird. Es kann zur erfolgreichen Kompensation der Irritation führen, aber auch zu einer autokatalytischen Reaktion und damit zu einer Zunahme der Verstörung.

→ Strukturauflösung: Krise / Katharsis / Wandlung Entscheidung

Die Irritation kann ein solches Ausmaß annehmen, dass für den äußeren Beobachter keine konkreten Interaktionsstrukturen mehr erkennbar sind, das System zerfallen zu sein scheint. Nichtsdestotrotz besteht weiterhin ein »erregbares Medium«, in dem es ständig in hohem Maße zu Wechselwirkungen und Interaktionen kommt, allerdings ohne äußerlich erkennbare Struktur.

→ Die kreative Phase: Experimentierfeld „schwierige Neubewertung“

Aus der Vielzahl der vorkommenden Interaktionen bewähren sich einige als effektiver / ökonomischer im Unterschied zu anderen, ihr Auftreten nimmt zu, damit bilden sich die Grundelemente einer neuen Prozessstruktur. Voraussetzung dafür ist, dass es ein »Klassifikationssystem« – Filterkriterien – gibt, anhand dessen sich diese Unterschiede herausstellen.

→ Strukturbildung (Phasensprung II):
Etablierung einer neuen Konvention **Normsetzung**

Hat sich in der kreativen Phase eine neue Prozessstruktur entwickelt, so kommt es zu einer Dominanz dieser Interaktionsmuster, die dann im Systemprozess »festgeschrieben« werden. Der Systemprozess verfestigt sich und durchläuft einen qualitativen Sprung: Die neukreierte Wirklichkeit wird erhärtet. (Z.B. indem aus tradierten Gewohnheiten feste Vereinbarungen werden, Konventionen in Gesetze gefasst werden.) Mit vollzogener Strukturbildung befindet sich das System wieder in Phase 1.

4.1.2. Kreativität

Das Neue in immer neuen Kombinationen ausprobieren.

Die Erfindung des Rades – wozu es längst nicht in allen Kulturen gekommen ist – psychodramatisch gesehen – das Auftreten von Spontaneität. Heute würde man von einer Innovation sprechen. Die Anwendung des Rades bei Karren, Gespannen, Mühlrädern, Flaschenzügen, Zahnrädern usw. ist dann ein kreativer Vorgang, hier geht es um die Anwendung in immer neuen Zusammenhängen.

Ebenso ist die Verbindung mehrerer Computer zum Datenaustausch eine Innovation (Auftreten von Spontaneität), während die Umsetzung in Form des modernen Internets vor allem Kreativität erfordert hat.

4.1.3. Konserve • Konvention • Konsens

Vor und nach einer Veränderung befindet sich ein System in einer stabilen Phase mit relativ wenigen Regelabweichungen. Moreno – getragen vom revolutionären Geist seiner Zeit – bezeichnete solche Phasen als »Konserve« bzw. »kulturelle Konserve«. Angemessener wäre im Rahmen von sozialen Systemen eher der begriff »Konvention« oder »Konsens«.

5. **Basistechniken Szenischen Arbeitens**

Die zentralen Techniken im psychodramatischen Arbeiten sind (nach Krüger 1997):

- ▶ Szenenaufbau
- ▶ Doppeln
- ▶ Szenische Aktion
- ▶ Rollenspiel und Spiegeln
- ▶ Rollentausch
- ▶ Rollenfeedback
- ▶ Szenenwechsel und Szenische Interpretation
- ▶ Sharing und Amplifikation

(Anmerkung: Beim derzeitigen Stand werden in diesem Skript noch nicht alle Techniken beschrieben)

5.1. **Szenenaufbau**

Auch wenn Interaktionen zwischen zwei und mehr Rollen zeitweise durchaus ohne Berücksichtigung des Kontextes exploriert werden können – ausgehend von den entsprechenden Handlungsimpulsen –, so gehört zu einem vollständig entwickelten Szenario immer auch der Aufbau einer konkreten Szene, in die die Interaktion eingebettet ist. Dies beinhaltet:

5.1.1. **Ort & Zeitpunkt der Szene**

Für den Szenenaufbau ist die Vereinbarung eines **konkreten Ortes** (Wo sind wir hier? Wo findet das Geschehen statt?) und eines möglichst **konkreten Zeitpunktes** nötig (Wie spät ist es, welches Jahr, welche Jahreszeit, welcher Monat, welcher Tag? Wann spielt das Geschehen?). Auch für fiktive Interaktionen sind solche Konkretisierungen notwendig. (z.B. eine Begegnung zwischen Urgroßvater und ProtagonistIn: Am Geburtstag der Protagonistin am Tisch unter dem Apfelbaum im Garten des Familienhauses ...)

5.1.2. **Die Elemente der Szene**

Sind Zeit und Ort bestimmt, dann gilt es, die wesentlichen Elemente der Szene zu installieren. Dies sind zunächst einmal die wesentlichen **Gegenstände** und **räumlichen Gegebenheiten**: Türen und Fenster, Möbel wie Tische, Stühle, Betten etc., Pflanzen, Treppen, usw. usw. Alles dies sollte so konkret wie möglich und nötig gemacht werden, und durch Gegenstände (z.B. Stühle, Kissen etc.) oder auch Mitspieler markiert werden. Durch den Wechsel der ProtagonistIn z.B. in die Rolle eines Möbelstücks können Atmosphäre und Historie des Ortes exploriert werden. Installiert die ProtagonistIn spezielle Gegenstände (z.B. Bild des geschiedenen Vaters, Standuhr als Erbstück etc.) empfiehlt sich die Exploration im Rollenwechsel generell.

Darüberhinaus sind die wesentlichen Elemente der Szene natürlich die einzelnen **Figuren**, die in der Szene agieren.

5.1.3. Die Beziehungen in der Szene

Sind die Elemente etabliert, gilt es die Beziehungen zwischen den Elementen zu erkunden: Was haben die Figuren einander zu sagen? Wie empfinden Sie füreinander? Gibt es hierarchische Beziehungen? Was verbindet die Elemente der Szene miteinander? Kommen bestimmte Beziehungsaspekte / -muster mehrfach vor? usw.

Weiterhin ist von Interesse, welche Beziehungen zum Kontext außerhalb der installierten Szene bestehen, und zwar sowohl in der virtuellen Welt der Bühne wie auch im Rahmen des Settings. *Was halten die Figuren davon, dass Ihnen fremde Gruppenmitglieder zuschauen? Wie reagieren Sie auf Passanten, die vorbeischauen (durchs Fenster z.B.)? Was hält Gott wohl von dieser Szene?* usw.

5.1.4. Leitthema

Sehr nützlich ist es, Hypothesen zur explorierten Beziehungsdynamik zu entwickeln. Hilfreich ist dabei, die einzelnen Elemente danach einzuschätzen, in wieweit von ihnen Initiative oder offene / verdeckte Kommentierungen ausgehen. Grundidee ist, dass in jeder Szene soziale Beziehungen ausgehandelt werden. (Technisch geschieht das z.B. durch Erfinden einer Überschrift, eines Titels)

5.1.5. Bühne aufräumen

Zum Abschluss der Szene – sei es, aufgrund eines Szenenwechsels oder wegen des Beendens der Szenischen Arbeit – muss die Bühne wieder aufgeräumt werden. Dies sollte in aller Regel der Protagonist selbst tun, um sich aktiv aus der mit der Szene verbundenen Trance zu lösen und sich als Gestalter der Inszenierung zu erleben. Der Regisseur sollte sich immer auf Handreichungen und Hilfestellungen beschränken.

5.2. Rollenwechsel & Szenische Aktion

5.2.1. Rolleneinführung

Zentrales Medium des psychodramatischen Ansatzes ist das Rollenspiel. Unverzichtbare Kompetenz zur Leitung und Begleitung szenischer Erkundungen ist daher die Fähigkeit, Menschen bei der Übernahme von Rollen anzuleiten. Methodisch lassen sich zwei Strategien bei der Rolleneinführung verfolgen:

Von der Szene zum Handlungsimpuls:

Ort möglichst konkret bestimmen:

Wo sind wir hier? Wie sieht es hier aus?

Brauchen wir wichtige Einrichtungsgegenstände?

Zeitpunkt möglichst konkret bestimmen lassen:

Wie alt sind Sie? Welches Datum / Jahr / Jahreszeit haben wir?

Welche Tageszeit? Wie spät?

Kontext erkunden:

Welches Wetter? Warm / kalt? Wie ist die Stimmung?

Rolle definieren:

Wer sind Sie? Wie ist Ihr Name? Was für ein Mensch sind Sie?

Rolle konkretisieren:

Physisch: In welcher Haltung stehen / sitzen / liegen Sie?

Machen Sie mal eine typische Geste!

Wie bewegen Sie sich? Gehen Sie einmal ein paar Schritte!

Welche Kleidung tragen Sie heute?

Psychisch: Wie fühlen Sie sich hier und heute?

Sagen Sie einen typischen Satz!

Sozial: Wer ist Ihnen hier wichtig? Wie nehmen Sie hier Kontakt auf?

Wie reagiert man auf Sie? Zeigen Sie Ihre Haltung zu den anderen Personen in einer nonverbalen Geste !

Handlung konkretisieren: Was wollen Sie jetzt hier tun?

Was geschieht jetzt?

Dies ist die gebräuchlichere Strategie, sie beinhaltet schon viele Aspekte des Szenenaufbaus. Der Vorteil dieser stark kognitiv geprägten Strategie ist, dass sie bewusstseinsnah ist und von den vertrauten Vorstellungen des Protagonisten ausgeht. Der Protagonist hat also ein hohes Maß an Kontrolle über die von ihm konstruierte Szene.

► **Vom Handlungsimpuls zur Szene**

Einen *Handlungsimpuls* identifizieren:

Eine Bewegung aufgreifen: Sie gehen sehr aufrecht. Sie kratzen sich gerade am Ohr. Sie rutschen auf ihrem Stuhl umher. Eine Haltung einnehmen lassen: Verdeutlichen Sie in einer Haltung, wie es Ihnen derzeit geht.

Eine Metapher aufgreifen: Sie sagten gerade, Sie hätten weiche Knie. demonstrieren Sie mal kurz, wie weich!

Intensivieren:

Legen Sie mehr Kraft / Energie / Spannung in diese Bewegung / Haltung!

Übertreiben Sie zunehmend!

Transponieren ins sprachliche:

Begleiten Sie Ihre Geste / Bewegung / Haltung mit einer präverbalen Lautäußerung. Lassen Sie diese Lautäußerung zu einem Satz, einer Botschaft, einer Aussage werden.

Interaktion:

Richten Sie Geste und Botschaft auf einen potentiellen Interaktionspartner aus und identifizieren Sie ihn.

Der Vorteil dieser stark emotional orientierten Strategie ist, dass sie vor allem unbewusste, aber handlungsnaher Impulse fokussiert. Dies sind in der Regel aber die ausgeblendeten Aspekte einer Interaktion oder Beziehung. Bei dieser Strategie muss im nächsten Schritt die Ausgestaltung des Kontextes (Szenenaufbau) erfolgen.

5.2.2. Rollenausübung

Wenn eine Identifikation mit der Rolle entstanden ist und die Interaktion etabliert ist, übt der Spieler die Rolle aus. Dies geschieht im Rahmen der beiden wesentlichen Aspekte des Rollenbegriffs: Einerseits muß eine gewisse Funktion

wahrgenommen werden, andererseits muß die Rollenausübung vom Spieler individuell gestaltet werden. Spieler wechseln dementsprechend in ihrer Darstellung zwischen Improvisation (Stegreif, Spontaneität) und Rückgriff auf bekannte Handlungsmodule (Modell, Erfahrung, Klischee) hin und her, bis sie eine für den Moment stimmige Interaktion für die betreffende Szene gefunden haben.

Dies beinhaltet für die Regieführung ein Dilemma: Einerseits kann sich dieser Optimierungsprozess nur dann entfalten, wenn immer wieder gestoppt und Interaktionen wiederholt werden, andererseits kann ein Handlungsfluß nur dann entfalten, wenn man das Spiel eine Weile laufen lässt. Dies erfordert einiges an Fingerspitzengefühl. Als Faustregel lässt sich sagen, zur Erarbeitung einer Rolle bzw. einer bestimmten Ausprägung und auch zum bewusst reflektieren einer Rolle, ist ein Stop & Go, ein ständig variiertes Wiederholen nützlicher. Zum Verinnerlichen einer erarbeiteten Rolle und zur Entwicklung eines Gefühls der Stimmigkeit dagegen ist es notwendig, die Szene laufen zu lassen.

5.2.3. DeRolling (Sich der Rolle entledigen)

Das DeRolling ist ein manchmal unscheinbares, immer aber wichtiges Ritual, mit dem für die einzelnen SpielerIn die Grenze zwischen »Möglichkeitsraum« und »Interaktionsraum« bewusstgemacht wird. Das DeRolling ist eine Kontextmarkierung im Sinne von Bateson: Indem ein Spieler seine Rolle ablegt, ist er nicht mehr »Vater«, »Besucher«, »bester Freund«, sondern wird wieder zum Gruppenmitglied XY im Kreise der übrigen Gruppenmitglieder. Er weiß, dass die Bedeutung seines Handelns jetzt nicht mehr im Rahmen des gemeinsamen Spiels gesehen wird, sondern im Rahmen der gemeinsamen Beziehungen.

Beim DeRolling sind entsprechend der interaktionellen Orientierung des Psychodramas beide Sichtweisen im Auge zu behalten: Einerseits muss der Spieler die Rolle ablegen, andererseits müssen ihn aber auch die anderen Gruppenmitglieder, Protagonist, Rollenspieler und Zuschauer, aus seiner Rolle entlassen.

► Die Rolle ablegen

Manchmal erscheint es verführerisch, Spieler in Ihrer Rolle von der Bühne gehen zu lassen, z.B. um sie ihre neuen Kompetenzen »mitnehmen« zu lassen. Es ist aber notwendig und auch effektiver, wenn die Spieler Ihre Rollen selbst ablegen und bewusst aus der Spielebene in die Beziehungs- und Alltagsebene zurückkehren. Denn: Entscheidend ist nicht so sehr, eine bestimmte Rolle kompetent ausüben zu können, noch wichtiger ist, diese Rollen ergreifen und ablegen zu können – im Alltag mit all seinen Widrigkeiten und Hemmungen. Erst diese Fähigkeit erlaubt es, Verantwortung für das eigene Handeln übernehmen zu können

► Aus der Rolle entlassen sein

Dies muss besonders dann im Auge behalten werden, wenn der Spieler eine sog. »schwierige« Rolle übernommen hat, eine abstoßende (z.B. Täterrollen in Missbrauchsszenarien) oder eine obskure.

► Methodische Hilfestellungen:

Sollte ein Spieler in einer Rolle »hängenbleiben« und sich schlecht von ihr lösen können, so ist es in der Regel hilfreich, ihn die Unterschiede zwischen der gespielten Rolle und der eigenen Person herausarbeiten zu lassen. Dies kann ver-

bal geschehen, oder aber durch ein explizites Zurückgehen in die gespielte Rolle, den bewussten Wechsel (samt physischen Änderungen) in die eigene Person und evtl mehrfach diesen Wechsel vollziehen lassen.

Das Ablegen einer Rolle lässt sich auch szenisch gestalten: z.B. indem der Regisseur oder ein Zuschauer, einen imaginären Reißverschluss des Kostüms am Rücken aufzieht und der Protagonist heraussteigt.