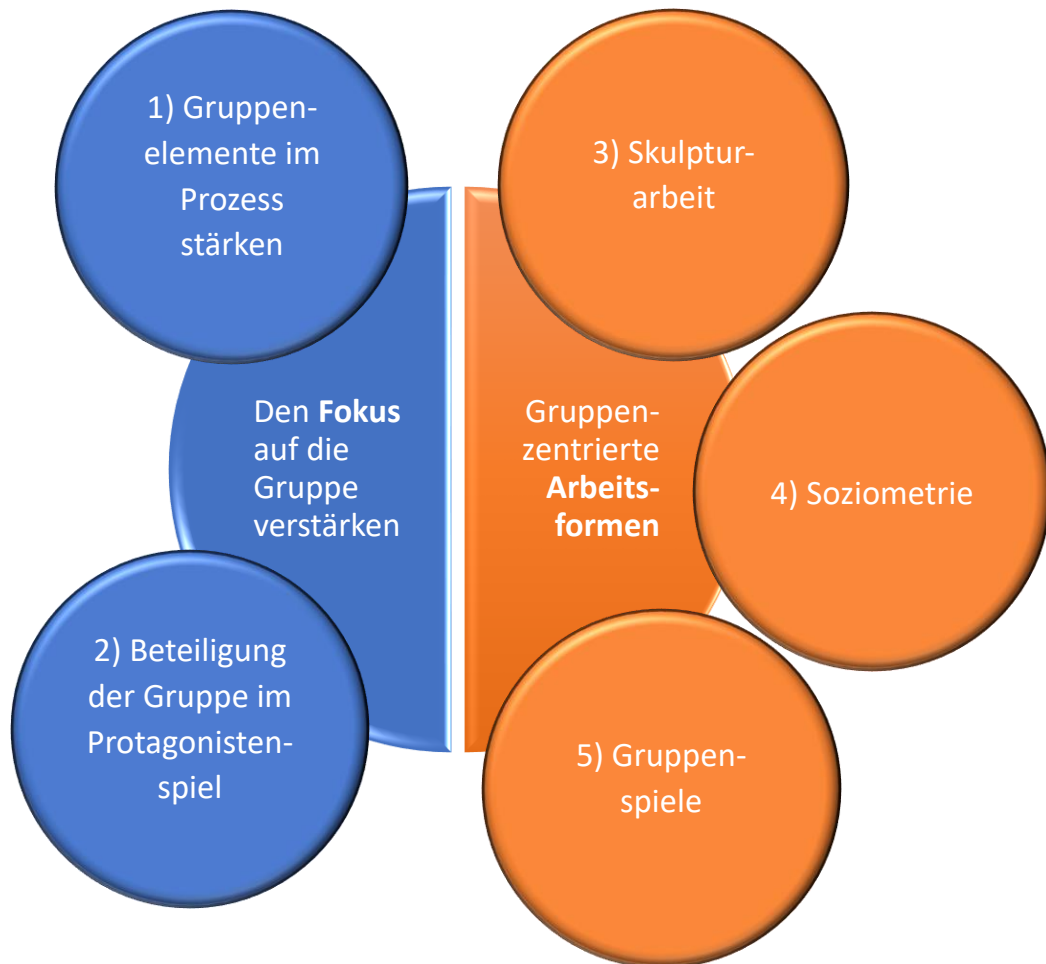


Gruppenzentrierte Arbeitsformen- Kursskript



Die Gruppe als Dreh- und Angelpunkt des psychodramatischen Verfahrens

Moreno wählt bei der Entwicklung seines Ansatzes zuerst einen *Handlungsort: die Gruppe*. Historisch gesehen war dies keine bewusste Entscheidung, aber rückblickend sehen wir, dass sich Soziometrie und Psychodrama aus Morenos biografischen Erfahrungen beispielsweise mit Kindergruppen, Theatergruppen und religiösen Gruppen heraus entwickelt haben. Mit dieser Wahl verbunden ist die Entscheidung, den Blick auf die Lebenswelten nicht verkürzen zu wollen, sondern den Menschen als Individuum und in seinen vielfältigen Einbindungen ernst zu nehmen. Schaut Moreno auf den einzelnen Menschen, so stellt er fest, dass bereits die Individualität des Menschen sozial verfasst ist. Die Summe der Rollen und Beziehungen, in die ein Mensch eingebunden ist, nennt er sein *soziokulturelles Atom*. Morenos provokative Position ist, dass der Mensch kein soziokulturelles Atom *hat*, sondern dass er ein solches Atom *ist* (Schacht & Hutter 2016). Der Mensch ist so gänzlich eingewoben in die Welt, dass

seine Betrachtung jenseits dieser Einbindung schlicht unsinnig ist. Eine zentrale Eigenschaft dieser soziokulturellen Ich-Struktur ist, dass sie sich reproduziert, sobald ein Mensch in einen neuen sozialen Kontext eintritt. Die früh verinnerlichten Bindungs- und Rollenmuster drängen darauf, immer wieder aufs Neue aktualisiert zu werden. Moreno denkt die Veränderbarkeit dieser Strukturen im Sinne eines slow-change-modells zwar mit, das dominantere Phänomen ist jedoch die Wiederholung erworbener Beziehungsmuster. Damit erklärt sich, warum die Gruppe am „Psychoschnitt“ (Schattenhofer 1997, S. 141) so ein wichtiger Handlungsort ist: Sie bietet den Einzelnen einen Raum, in dem sich zentrale Rollen und Beziehungen ihrer soziokulturellen Atome reaktualisieren und so im status nascendi, also in dem Augenblick, in dem sie entstehen, sichtbar, verstehbar und experimentell veränderbar werden.

Eine Gruppe bildet aber nicht nur die biografische, sondern auch die gesellschaftliche Welt der Teilnehmer*innen ab. Chaostheorie und Netzwerkforschung haben darauf hingewiesen, dass Teilmengen dieselben Muster ausbilden, die in ihren Obermengen beobachtbar sind. So bringen die Atome in einem Goldnugget dasselbe Glänzen hervor, wie diejenigen in einem Goldbarren, und eine kleine Gruppe von Kranichen fliegt ebenso in der typischen Keilform wie ein großer Kranichschwarm. Auf der individuellen Ebene sind diese Eigenschaften aber nicht sichtbar. Ein Kranich allein kann keinen Keil bilden, ein einzelnes Goldatom ist nicht in der Lage zu glänzen, ein Sandkorn kann nicht Sandburg sein und ein einzelnes Pixel nicht Bild. Das Phänomen, dass sich spezifische für eine Gruppe typische Muster spontan reproduzieren, wird als *Emergenz* bezeichnet. Es gewährleistet, dass die Gruppe am sogenannten „Sozioschnitt“ (Schattenhofer 1997, S. 141) gesellschaftliche Phänomene abbildet und dadurch zur „Gesellschaft en miniature“ wird (Moreno 1937, S. 9).

Die Gruppe markiert damit als Handlungsort die Gelenkstelle zwischen Individuum und Gesellschaft, an der relevante Themen und Konstellationen aus beiden Bereichen auftreten und bearbeitbar werden.

Daneben identifiziert das psychodramatische Instrument der Gruppe eine bestimmte Gruppe von Menschen, die auf ihre eigene Art gemeinsam von einer Lage betroffen sind. Sie sind Familie, Team, Lern- oder Therapiegruppe, Gemeinde etc. Dieser gemeinsamen Betroffenheit ist das Psychodrama in besonderer Weise verpflichtet. Als relevant und wichtig erachtet Moreno das, was eine konkrete Gruppe in den Fokus der Aufmerksamkeit rückt, und nicht das theoretische Konstrukt einer abzuarbeitenden, von außen gesetzten Agenda.

- Moreno, J.L. (1937). Inter-personal Therapy and the Psychopathology of Inter-personal Relations. In: Sociometry I. Beacon N.Y.: Beacon House Inc. S. 9-76
- Schacht M. & C. Hutter (2016). Mensch und soziokulturelles Atom – Haben und Sein. ZPS 02/2016. Wiesbaden: Springer VS. S. 199-212
- Schattenhofer, K. (1997). Was ist eine Gruppe? Gruppenmodelle aus konstruktivistischer Sicht. In: Oliver König (Hg.). Gruppendynamik. Geschichte, Theorien, Methoden, Anwendungen, Ausbildung. München & Wien: Profil. S. 129-157
- Vgl. auch das Drehbuch zu Film 8 der Psychodramatheorie: https://isi-hamburg.org/download/0_Hutter,%20Psychodrama%20Lehrfilm%2008%20DB%20Gruppe%20und%20B%C3%BChne.pdf

1) Das Gruppenelement im Prozess stärken

Als erstes folgt aus der großen Bedeutung der Gruppe, dass die Prozesse, die in der Gruppe ablaufen ausreichend Raum und Aufmerksamkeit bekommen. Sie sind eben nicht lediglich Anweg und Einbettung für psychodramatische Spiele, sondern sie haben eine große eigenständige Bedeutung. Moreno geht sogar so weit, dass er dem Gruppenprozess die Priorität vor den Bühnenspielen einräumt: „Man muss sich immer bewusst machen, dass die Gruppe der allerwichtigste Teil der Sitzung ist. Von der Bühne zurück in die Gruppe zu kommen ist in gewissem Sinne der eigentliche Beginn einer Sitzung“ (Moreno 1954: Psychodramatic Frustration Test, S. 162). Methodisch ist hier insbesondere an vier Aspekte zu denken:

1. Erwärmungsprozesse
2. Entscheidungsprozesse wie die Protagonistenwahl
3. Integrationsprozesse wie das Sharing
4. Gruppenzentrierte Arbeitsphasen, die individuelle Themen aufgreifen und weiterführen

Erwärmung

Moreno geht davon aus, dass es keine unstrukturierte und damit auch keine unerwärmte Gruppe gibt: „Unstrukturierte Gruppen existieren offensichtlich nicht“ (Moreno 1959: Introduction, GP XII 2/1959, S. 123). Ein wichtiges Ziel in der Arbeit mit der Gruppe ist es, die bestehende Erwärmung der Gruppe zu identifizieren und ihr Raum zu geben. Der methodische Königsweg ist hier, die Erwärmung, die ohnehin da ist, in Gruppengesprächen oder in kleinen Inszenierungen aufzugreifen. Methodische Möglichkeiten sind dabei:

- Blitzlicht (als Prototyp des Gruppengesprächs)
- Alle Arten von „Marktplatz-Szenen“, in denen die Teilnehmenden zusammenkommen und zeigen, was sie mitbringen.

Protagonistenwahl

Viele Psychodramatiker*innen verbinden mit dem Begriff der Protagonist*innenwahl die Vorstellung eines „Kampfes um die Bühne“, der im Zweifelsfall durch eine quasi demokratische (und fälschlicherweise „soziometrisch“ genannte) Abstimmung unter den Teilnehmer*innen entschieden wird. Gänzlich anders denkt Moreno an dieser Stelle. Er ist in seinen Überlegungen ganz auf den gemeinsamen Prozess der Gruppe fokussiert. Die Mitglieder der Gruppe verbünden sich aus freien Stücken, um gemeinsam einen für alle fruchtbaren Prozess voranzutreiben. Dieser Prozess ist vom Anfang bis zum Ende ein Prozess der ganzen Gruppe. Unterlegt man dieses Verständnis eines gemeinsam ausgehandelten und getragenen Prozesses, dann wird klar, welche Bedeutung die Protagonist*innenwahl hat. Es ist der Punkt im Prozess, an dem sich die Gruppe darüber verständigt, welche Geschichte im weiteren Verlauf gemeinsam bearbeitet werden soll, damit alle einen größtmöglichen Nutzen darauf ziehen können. Die Würdigung individueller Bedarfe muss hier ein ebenso großes Gewicht haben, wie die Frage nach dem gemeinsamen Weg der Gruppe oder nach dem Schutz von Minderheiten- und Außenseiterpositionen. Methodisch bedeutet dies:

- ... die möglichen Protagonist*innen zu bitten den aktuellen Stand des Gruppenprozesses zu reflektieren.
- ... bei einer Stagnation des Entscheidungsprozesses mehr auf die Gruppensituation zu fokussieren als auch die Themen.
- ... abgewählten Spieloptionen kurz einen Raum zu eröffnen, in dem sie noch einmal benannt und anfänglich reflektiert werden können.

Sollte es im Laufe der Protagonist*innenwahl wichtig sein, dass sich die Gruppe zu den unterschiedlichen Themen positioniert, die gerade verhandelt werden, dann müssen die getroffenen Wahlen exploriert werden, weil oftmals unbewusste Gruppenthemen dazu führen, dass ein Protagonist gewählt oder abgewählt wird (z.B. möchte sich die Gruppe mit einem bestimmten Thema nicht beschäftigen, oder ein Protagonist wird auf die Bühne „geschickt“, um einen anderen Prozess, beispielsweise eine Konfliktklärung, zu vermeiden, oder es hat sich eine implizite Gruppenregel gebildet, dass immer der oder die spielt, der/die am meisten weint).

Die Wahl eines Protagonisten oder einer Protagonistin kann also entweder ein Solidarisierungsakt sein, der die gemeinsame Arbeit der Gruppe fokussiert und nach vorne bringt, oder es kann ein Klärungsmoment sein, in dem sich widerstreitende Interessen oder Gruppendynamiken zeigen. Beides gilt es gegebenenfalls zum Thema zu machen.

Sharing

Im Sharing erzählen die Gruppenmitglieder dem Protagonisten/der Protagonistin, wo sein/ihr Spiel eigene Themen berührt hat. Der Protagonist hat stellvertretend auf der Bühne ein Thema der Gruppe bearbeitet und dabei möglicherweise intime Details aus seinem Leben preisgegeben. Er/sie hat der Gruppe eine Geschichte geschenkt und bekommt als „Gegengeschenke“ kleine Geschichten der anderen Teilnehmer*innen, die während seinem/ihrer Spiel in ihnen wach geworden sind. Steht aus der Protagonistenperspektive beim Sharing die Überwindung der „existentiellen Einsamkeit“ (Yalom) und die Wiedereinbettung in die Gruppe im Vordergrund, so ist aus der Perspektive der anderen Gruppenmitglieder noch ein weiterer Aspekt wichtig: Als Hilfs-Ich oder Zuschauer*in wurden eigene Themen erwärmt. Diese Erwärmung kann im Sharing ein erstes Mal benannt und geteilt und damit auch gefestigt und gesichert werden.

Gruppenzentrierte Weiterarbeit mit Motiven aus vorherigen Spielen

Psychodramatiker*innen denken relativ selten darüber nach, wie sie wichtige Themen oder Motive aus protagonistenzentrierten Arbeiten im weiteren Prozess aufgreifen und gruppenzentriert vertiefen können. Nimmt man Morenos Position ernst, dass der Gruppenprozess das Rückgrat der gemeinsamen Arbeit ist, so bietet sich dies aber an. Geht man so vor, dann gibt man Prozessen Raum, die mit dem Thema einer Protagonistin/eines Protagonisten beginnen, die in der Integrationsphase in Rollenfeedbacks, Identifikationsfeedbacks und Sharings vertieft werden und die dann in einer gruppenzentrierten Arbeitsphase weiter exploriert werden können.

Methodisch kann beispielsweise ...

- ... das Thema der Bühnenarbeit aufgegriffen und als Kriterium einer Aufstellung (s.u.) genutzt werden.
- ... ein wichtiges Element der Bühne aufgegriffen und der Gruppe zur Verfügung gestellt werden (z.B. die Grenze, die es zu überschreiten galt oder der Apfelbaum, der in der Jugend Zufluchtsstätte war)
- ... eine wichtige Rolle aufgegriffen und der Gruppe angeboten werden (z.B. ein Helfer, oder ein Antreiber). Alle Teilnehmenden könnten dann diese Rolle verkörpern und erforschen.

Wichtig ist, dass es bei diesem Vorgehen eine klare Zäsur zwischen protagonisten- und gruppenzentrierter Arbeit geben muss und dass der Protagonist/die Protagonistin ausdrücklich damit einverstanden ist, dass Elemente seines/ihrer Spiels noch einmal aufgenommen und mit neuem Fokus weiterentwickelt werden.

2) Stärkere Beteiligung der Gruppe in der protagonistenzentrierten Arbeit

Chorische Elemente

Protagonistenzentrierte Arbeiten können von einem verstärkten Einbezug der Gruppe profitieren. Dies hängt zum einen damit zusammen, dass Inszenierungen eindrücklicher werden können, wenn sie mit der Hilfe von mehreren Gruppenmitgliedern umgesetzt werden. Wirksam wird dann das, was Moreno als ästhetische Katharsis bezeichnet hat (Moreno 1974: Grundlagen der Soziometrie, S. 418f.). Auch ein Maximierungseffekt kann durch den Einsatz mehrerer Hilfs-Iche erreicht werden. Auf der anderen Seite kann eine Inszenierung mit Hilfe mehrerer Gruppenmitglieder die Arbeit intensivieren, weil es über die aktive Beteiligung zu Resonanzphänomenen bei den anderen Gruppenmitgliedern kommt, die die gemeinsame Arbeit intensivieren.

Als technisches Mittel stehen hier chorische Elemente zur Verfügung. So können einzelne Hilfs-Ich-Rollen verdoppelt oder vervielfacht werden oder implizit vorausgesetzte Inszenierungselemente (z.B. eine Mauer oder ein Wald) können mit Hilfe von Gruppenmitgliedern sichtbar gemacht werden.

Doppeln

Eine klassische Methode der Gruppenbeteiligung ist das psychodramatische Doppel. Im Psychodrama wird damit eine Hilfs-Ich-Rolle beschrieben, in der ein Gruppenmitglied auf die Bühne kommt, um der Protagonist*innenrolle seine Einfühlung zur Verfügung zu stellen. Alleiniges Ziel des Doppels ist es, den Protagonisten/die Protagonistin wieder in Kontakt mit der eigenen Handlungsfähigkeit zu bringen. Deshalb soll es in Protagonistenspielen möglichst sparsam eingesetzt werden. Die Faustregel lautet: „Was Protagonist*innen selbst lösen können, das sollen sie selbst lösen“. Wenn Protagonist*innen aber in der Gefahr stehen, ihre Handlungsfähigkeit und Autonomie zu verlieren, dann können sie durch die Ideen und Impulse eines psychodramatischen Doppels (oder auch Doppelgängers) unterstützt werden.

Methodisch platziert sich das Doppel in unmittelbarer Nähe, meist schräg hinter dem Protagonisten/der Protagonistin, übernimmt dessen/deren Körperhaltung und spricht dann in der ersten Person. Dabei können ganz unterschiedliche Impulse vom Doppel zur Verfügung gestellt werden: Mögliche Befindlichkeiten oder Gedanken des Protagonisten/der Protagonistin, Deutungen der Szene, Handlungsimpulse, Fragen eines möglichen inneren Monologs bis hin zu paradoxen Interventionen. Es ist die Aufgabe der Leitung, den Protagonisten/die Protagonistin aufzufordern sich mit den Impulsen des Doppels auseinanderzusetzen. Ausschließlich mit den Ideen, die der Protagonist/die Protagonistin übernimmt darf dann weitergearbeitet werden. Ein bloßes Nicken zu Aussagen genügt dabei nicht. Worte, Sätze und Handlungsimpulse müssen aktiv aufgegriffen werden, weil es nur so zu einem echten Aneignungsprozess und dabei oft auch zu einer Modifizierung der Impulse kommt.

Zuschauerresonanzen

Mit der gleichen Indikation wie beim Doppeln – nämlich bei einer drohenden Ratlosigkeit oder gar Handlungsunfähigkeit von Protagonist*innen – ist es auch möglich mit den Zuschauer*innen in direkten Kontakt zu treten. Der Unterschied zum Doppeln besteht darin, dass Protagonist*in und Leitung dabei zumeist in einer Spiegelposition stehen. Der psychodramatische Spiegel ist eine Metaposition, aus der heraus die Reflexion des Bühnenspiels möglich ist. Diese Reflexion, die meistens im Gespräch zwischen Protagonist*in und Leitung stattfindet, kann auf die Zuschauer*innen ausgeweitet werden, wobei der Auftrag dazu, beziehungsweise die konkrete Fragestellung, die beantwortet werden soll, vom Protagonisten/der Protagonistin formuliert wird. Die Zuschauer*innen können so in der Funktion eines „reflecting teams“ genutzt werden.

Gemeinsame Arbeit an der Protagonistenposition

Abhängig vom Arbeitsformat kann die Protagonist*innenrolle auch komplett für Experimente und Vorschläge der anderen Gruppenmitglieder freigegeben werden. Die Arbeit mit dem Protagonisten/der Protagonistin wird dann nur so weit vorangetrieben, bis die Problemstellung klar ist. Dann darf sich der Protagonist/die Protagonistin auf einen Stuhl setzen und zusehen, wie andere Gruppenmitglieder, die keine aktive Rolle in dem Spiel hatten, mögliche Lösungsansätze durchspielen. Aus dem Fundus dieser Ideen kann sich der Protagonist/die Protagonistin dann in einem nächsten Schritt bedienen, um die eigene Handlungsstrategie zu entwickeln.

Elemente aus dem Playbacktheater

Das Playbacktheater ist eine dem Psychodrama verwandte Arbeitsform, in der die Geschichten der Protagonist*innen ausschließlich von der Gruppe gespielt werden. Die Protagonist*innen fungieren dabei als „Geschichtengeber“. Die Leitung hat in einem ersten Schritt die Aufgabe die Protagonist*innen zu interviewen und dabei den Erzählfluss und die Anreicherung der Geschichte mit wesentlichen Details zu unterstützen. In einem zweiten Schritt leitet und koordiniert sie die Inszenierung. Das Playbacktheater lebt von bestimmten „Spielformen“ die im Laufe der Zeit entwickelt wurden und die von Playbackgruppen trainiert werden. Einfache Spielformen können in die psychodramatische Arbeit übernommen werden. Dazu gehören:

- *Skulpturen (Dias)*: Nach der Erzählung des Protagonisten/der Protagonistin werden spontan Bilder gestellt.
- *Fluid*: Alle Spieler treten nacheinander mit einer Bewegung oder einem Ton, oder Wort auf. So entsteht schrittweise eine Skulptur
- Das möglichst vorlagentreue Nachspielen der *Geschichte*. Dabei müssen während, oder nach der Erzählung die Rollen verteilt werden.
- *Solos*: Einige Mitspieler positionieren sich auf der Bühne und spielen nacheinander Solos zu Aspekten der Erzählung. Sie reagieren dabei nicht aufeinander
- *Pairs (Wetterhäuschen)*: Zwei widerstreitende Positionen werden verkörpert und gespielt

Die beiden zentralen Wirkmechanismen, die durch Playbackarbeit gezielt eingesetzt werden können sind Verfremdung und Distanzierung. Achtet man in der protagonistenzentrierten Arbeit zumeist akribisch darauf, dem Protagonisten/der Protagonistin eine Umgebung zur Verfügung zu stellen, die die eigenen Erfahrungen möglichst detailgetreu reinszeniert, so schaffen Playbackmethoden automatisch eine Irritation, weil die eigenen Erzählungen durch die inneren Bilder der Mitspieler*innen verändert werden. Die spezifische Mischung aus Wiedererkennen und sich verstanden fühlen einerseits und Überraschung andererseits kann eine ganz eigene Kraft entfalten.

Der Mechanismus der Distanzierung kann als Schutz für den Protagonisten/die Protagonistin eingesetzt werden. Er/sie muss sich der Dynamik der Szene nicht aktiv aussetzen, sondern kann diese von außen wahrnehmen und steuern.

3) Skulpturenarbeit

Standen bisher Elemente im Fokus, die auch in protagonistenzentrierten Prozessen den Gruppenaspekt stärken, so soll es im Weiteren um Arbeitsformen gehen, die ausdrücklich – wenn auch nicht ausschließlich, weil es keinen Gruppenprozess gibt, der losgelöst von den Prozessen der einzelnen Personen ist – gruppenzentriert sind.

Ein breites Repertoire von Handlungsmöglichkeiten stellt hier die Skulpturarbeit zur Verfügung. Skulpturen – unbewegte, oder wenig bewegte Bilder – entstehen dabei aus der Zusammenarbeit von Kleingruppen, die diese, je nachdem welche Aufgabe die Skulpturen im Gesamtprozess haben (z.B. Erwärmung, Resonanz, Erarbeitung eines Themas) in einer längeren Vorbereitung oder spontan entwerfen. In der Phase, in der die Kleingruppen ihre Skulpturen präsentieren gibt es eine Vielzahl möglicher Interventionen. Dabei bleiben sechs Grundelemente immer erhalten:

1. Erarbeitung der Skulptur
2. Präsentation der Skulptur
3. Exploration der Skulptur durch die Beteiligten und die Leitung
4. Resonanzen der Gruppe
5. Auswertung durch die Kleingruppe auf der Bühne oder im Fishbowl
6. Integrationsphase (Rollenfeedback und Sharing): Diese Schritte sind bei der Skulpturarbeit oft weniger strukturiert als nach Bühnenspielen. Es sollte aber immer einen Raum geben sich darüber auszutauschen, was man in den Rollen und als Zuschauer*in erlebt hat.

Bei der Vertiefung und Exploration der Skulptur (Schritt 3) sind nur die Mitglieder der Kleingruppe auf der Bühne. Alle anderen Gruppenmitglieder sitzen wie bei einem klassischen Bühnenspiel im Zuschauerraum. Mögliche Interventionen zur Exploration der Skulptur sind:

- *Einführung und spontane Reaktionen*: Es ist wichtig den Personen in der Skulptur erst einmal ausreichend Zeit zu geben, sich in ihre Lage einzufühlen. Spontane Impulse werden dabei von der Leitung Raum gegeben. Möglicherweise werden auch unwillkürliche Regungen aufgenommen, bewusst gemacht und verstärkt.
- *Exploration von Details*: Kleinste Details können zum Schlüssel zu einer Skulptur werden. Eine Hand, die auf dem Mund liegt, zwei Hände, von denen eine festhält, die andere aber passiv bleibt, die Blickrichtung und andere Details können in ihrer Bedeutung erfasst werden.
- *Bewegungsimpulse* und innere Dynamik: In vielen Skulpturen sind Bewegungen angelegt. Zwei Hände können gegeneinanderdrücken oder aneinander ziehen. Eine Person ist kurz davor einen Schritt zu machen etc. Diese Bewegungsdynamik kann exploriert und erlebt werden.
- Die Skulptur kann *in Bewegung gebracht* werden. Der logische nächste Schritt, nach einer Erforschung der unbewussten Dynamik, die in einer Skulptur angelegt ist, ist, diese tatsächlich in Bewegung zu bringen. JedeR in der Skulptur überlegt sich einen nächsten Schritt/eine nächste Bewegung, die er/sie machen möchte. Auf ein gemeinsames Zeichen hin verändern alle ihre Position. Die Veränderung kann wiederholt, korrigiert, exploriert werden.
- *Töne, Worte, Sätze, Monologe, Dialoge, Interaktion*: Skulpturen können leicht um eine verbale Ebene ergänzt werden. Dabei sollte mit einfachen, Tönen oder Begriffen, oder mit kurzen Gedanken begonnen werden. Später sind auch Selbstgespräche (innere Monologe) der einzelnen Figuren möglich oder die einzelnen Figuren, aus denen die Skulptur aufgebaut ist, werden miteinander ins Gespräch oder in Interaktion gebracht
- *Experimente*: Wie andere Szenen, können auch Skulpturen experimentell verändert werden. Was passiert mit meinen Gefühlen, wenn ich die Blickrichtung ändere, jemandem eine Hand hinstrecke, mich anlehne etc.

- *Ergänzung* der Skulptur: Bei Skulpturen bietet es sich manchmal an, sie zu ergänzen. Für wen öffnet sich eine ausgestreckte Hand? Wohin geht ein Blick, der in die Ferne schweift? Worauf geht eine Figur oder das ganze Bild zu? Woher kommt es? Zumeist genügt es in der Arbeit diese Fragen zu stellen. Es können hier aber auch Ergänzungen mit Hilfe von Hilfs-Ichen sichtbar gemacht werden.
- *Blick von außen (psychodramatischer Spiegel)*: Zuschauer*innen werden gebeten, als Hilfs-Ich jeweils eine Position in der Skulptur zu übernehmen. Die entsprechende Person aus der Kleingruppe kann die Skulptur dann von außen betrachten und reflektieren.
- *Lösungsbild/Lösungsschritt*: Was wäre „ein Schritt in Richtung besser“? Welche Lösung legt die Skulptur nahe? Wie kann jeder der Beteiligten die Skulptur verändern, damit sie für ihn/sie „stimmiger“ oder „heiler“ wird.

Wenn die Arbeit mit der Gruppe, die die Skulptur darstellt zu einem Endpunkt gekommen ist, wird der Raum für die Zuschauer*innen geöffnet. Abhängig von der Aufgabe, die die Skulpturen im Prozess haben, kann die Skulptur – beispielsweise in der Erwärmungsphase – auch als Impuls stehenbleiben und die Resonanzen in der Gruppe werden sofort abgefragt. Mögliche Interventionen zum Einbezug der restlichen Gruppe sind:

- *Resonanzen*: Die Gruppenmitglieder äußern ihre Resonanzen zu dem Bild. Eine mögliche Differenzierung ist dabei: Was fühle ich? (Emotion) Was denke ich? (Kognition) Was würde ich gerne tun? (Handlungsimpuls)
- *Der Soundtrack zum Bild*: Die Zuschauer*innen werden gebeten Töne und Geräusche zu machen, die der Soundtrack zu dieser Skulptur sein können.
- *Eindoppeln* einzelner Personen: Gruppenmitglieder stehen nacheinander auf, wählen eine Person/Figur/Position aus der Skulptur aus, doppelten diese und setzen sich dann wieder hin.
- *Titel für die Skulptur*: Die Zuschauer*innen formulieren Titel, die diese Skulptur haben könnte.
- *Teilnahme an der Skulptur*: Zuschauer*innen werden eingeladen Teil der Skulptur zu werden und die Dynamik des Bildes zu erleben. Dabei ist es wichtig, dass sich am Ende der Arbeit nur die Gruppe auf der Bühne befindet, die die Skulptur ursprünglich gestellt hat.

4) Soziometrie

Ebenso wie die Inszenierungsarbeit kann auch die soziometrische Arbeit entweder auf das Thema einer einzelnen Person ausgerichtet sein oder auf Gruppenthemen. Möchte man soziometrische Techniken gruppenzentriert verwenden, so stehen zwei prinzipiell unterschiedliche Möglichkeiten zur Verfügung:

Fokus auf die Soziodynamik/Gruppendynamik

Bei einer Soziometrie, bei der sich die Gruppe selbst zum Thema macht, geht es darum, dass jeder/jede zu einem bestimmten Kriterium eigene Wahlen offenlegt und sie begründet, *die sich auf die Beziehungen in der Gruppe beziehen*. Die Kriterien müssen dabei gut herausgearbeitet und klar benannt werden (z.B.: Wen erlebst Du für Dich als besonders unterstützen, oder, mit wem wäre eine Beziehungsklärung wichtig?)

Die Arbeit mit solchen soziometrischen Aufstellungen verläuft in mehreren Schritten:

- Klärung der Fragestellung
- Aufstellung im Raum und Treffen der Wahlen
- Exploration der Wahlen und der Reaktionen, die sie auslösen
- Der „soziometrische Lösungsschritte“ oder auch der „soziatrische Schritt“: Welche Veränderung ist gewünscht? Welche Veränderung ist möglich?

Eine spezielle Möglichkeit ist es, den Raum als Metapher für die Gruppe zu verwenden. Die Ausgangsfrage lautet dann: „Wo hier im Raum ist Dein Platz?“ Wählt man diesen Weg, so ist es wichtig, genug Zeit zu lassen, bis sich ein Bild herauskristallisiert. Dieses kann dann erforscht und gegebenenfalls verändert werden. Sollte sich das Bild nicht beruhigen, kann es irgendwann durch ein „Freeze“ eingefroren werden. Dann ist die erste Frage, welche Veränderungsimpulse es gibt und die Aufgabe ist herauszufinden, warum es nicht möglich ist, ein gemeinsames Bild zu finden.

All diese Techniken laden dazu ein, Gruppen- und Beziehungsdynamiken offenzulegen. Sie dürfen nur dann verwendet werden, wenn die Gruppe dazu bereit ist, d.h. wenn es eine entsprechende Kohäsion und Sicherheit in der Gruppe gibt, und wenn die Gruppe diesen Schritt bewusst gehen möchte.

Fokus auf ein Thema

Es ist aber auch möglich mit soziometrischen Mitteln themenzentriert zu arbeiten. Dabei wird nicht (primär) die Beziehung der Gruppenmitglieder zueinander in den Blick genommen, sondern die individuelle Positionierung aller Gruppenmitglieder zu einem Thema wird sichtbar gemacht. Beispiele dafür sind:

- *Positionierung zu einem Thema*, das z.B. durch einen Stuhl symbolisiert wird
- *Landkarten* (Wo auf der Welt ist mein Sehnsuchtsort?)
- *Spektrogramm* (z.B. Min ... Max, oder: negativ – neutral – positiv)
- *Koordinatensystem* (z.B. zur Evaluation einer Situation: 1. Achse: Als wie anstrengend erlebe ich die Arbeit? 2. Achse: Wie zufrieden bin ich mit unserer Arbeit? Oder zu aktuellen Bedürfnissen: 1. Achse: Brauche ich jetzt gerade eher Veränderung oder eher Beständigkeit? 2. Achse brauche ich jetzt gerade eher Raum und Zeit für mich, oder eher Kontakt zu den anderen?)
- Sichtbarmachen von *Subgruppen*

Genau wie bei der gruppenzentrierten Soziometrie geht es im Explorationsprozess darum, die Wahlen verstehbar zu machen und unterschiedliche Positionen (z.B. die Pole einer Skala, oder je einen Vertreter/eine Vertreterin einer Untergruppe) miteinander ins Gespräch zu bringen.

5) Gruppenspiele

Analog zum protagonistenzentrierten Spiel gibt es szenische Arbeitsformen, bei denen die ganze Gruppe der Protagonist ist und ein bestimmtes Thema gemeinsam inszeniert wird. (vgl. dazu das Drehbuch zu Film 10 der Psychodramatheorie ab Folie 54: https://isi-hamburg.org/download/0_Hutter,%20Psychodrama%20Lehrfilm%2010%20DB%20Techniken%20und%20Arrangements.pdf)

Grob lassen sich hier vier Spielideen unterscheiden:

- Gruppenzentriertes Spiel, z.B. zu einem Motiv (auf dem Jahrmarkt, auf einer Expedition etc.)
- Themenzentriertes Spiel (z.B. zu einem Text, zu einer Fragestellung, zu einer bestimmten Theorie etc.)
- Soziodrama zu einer gesellschaftlichen Fragestellung
- Axiodrama zu einer kulturellen, ethischen oder existentiellen Fragestellung

Diese Arrangements unterscheiden sich dadurch, dass jeweils ein anderer inhaltlicher Aspekt der gemeinsamen Lage in den Vordergrund gerückt wird. Methodisch gibt es im Vorgehen jedoch kaum Unterschiede. Deshalb wird im Folgenden zuerst das methodische Grundgerüst für Gruppenspiele skizziert.

Methodisches Grundgerüst für Gruppenspiele

- Ein deutlicher Unterschied zwischen protagonisten- und gruppenzentrierter Arbeit liegt in der *Erwärmungsphase*. Hier muss bei Gruppenspielen nicht nur ein Thema gefunden werden, das die Gruppe gemeinsam bearbeiten möchte, sondern es bedarf oftmals auch einer gemeinsamen Auseinandersetzung mit diesem Thema. Diese Erwärmungsphase findet oft in Form eines Gruppengesprächs oder einer eigenständigen kreativen Phase statt.
- Ein wichtiger Zugang zu einem Gruppenspiel ist, dass sich die Gruppe darüber austauscht, welche Rollen in dem Spiel vorkommen können. Manchmal werden diese *Rollen* auf einem Flipchart oder auf Moderationskarten festgehalten.
- Eine weitere wichtige Differenz zur protagonistenzentrierten Arbeit ist, dass die *Struktur der Bühne* vor dem Spiel geklärt wird. Hier werden Orte markiert, die für die Bearbeitung des Themas wichtig sind. Manchmal wird diese Aufteilung von der Gruppe ausgehandelt. Oft wird sie von der Leitung vorgegeben. Das differenzierte Einrichten der Bühne (z.B. mit Requisiten) erfolgt dann gemeinsam durch die Gruppe nach den Eingangsgesprächen.
- *Rollenfindung*: Die Leitung bittet alle Gruppenmitglieder auf die Bühne, erwärmt für den Bühnenraum und das Thema und bittet alle Teilnehmer*innen für sich eine Rolle und einen Platz zu finden.
- In *Eingangsgesprächen* nimmt die Leitung mit jeder Rolle (in Großgruppen mit jeder relevanten Teilgruppe) einmal Kontakt auf. Dadurch bekommen alle Teilnehmer*innen eine Orientierung, wer in welcher Rolle spielt.
- *Einrichtung der Bühne*: Als weitere Erwärmung für die Rolle kann der oben genannte Schritt dienen, den eigenen Raum mit Requisiten weiter auszustatten.
- Eine wesentliche Differenz zwischen protagonisten- und gruppenzentrierten Spielen ist, dass es im Gruppenspiel längere *Spielphasen* gibt, während derer sich die Dynamik der Szene frei entfalten kann.
- Weil diese Spielphasen laut und unübersichtlich werden können, wechseln sie ab mit Phasen, in denen die Leitung einen bestimmten *Fokus* vorgibt. Die jeweils ausgewählten Rollen gewähren

dann mit Hilfe szenischer Mittel (Monologe, Dialoge, Interaktion) Einblick in ihren Teil der Szene oder sie entwickelt die Szene im freien Spiel weiter.

- Ein zentrales technisches Element vor allem im Soziodrama und Axiodrama, aber manchmal auch im Gruppenspiel ist der *Gruppenrollentausch*, bei dem alle relevanten Teilgruppen (z.B. „die Angreifer“ und „die Verteidiger“) miteinander ihre Rollen tauschen. Wichtig ist, dass am Ende alle Teilnehmer*innen einmal jede Position kennenlernen konnten und dass sie in ihrer ursprünglich gewählten Rolle das Spiel beenden.
- Wie im protagonistenzentrierten Spiel ist auch im Gruppenspiel der *Abschluss* klar ritualisiert. In einem Abschlussteil wird jede Rolle (in Großgruppen: jede Subgruppe) noch einmal gehört. Danach wird die Rolle von jeder Person abgelegt und die Person geht von der Bühne. Sind alle Entrollt wird die Bühne gemeinsam abgeräumt.
- Auch Gruppenspiele münden in eine *Integrationsphase* in der sie mit den Mitteln von Rollenfeedback, Identifikationsfeedback, Sharing, Prozessanalyse und möglichen weiteren szenischen Arbeiten weitergeführt werden.

Gruppenzentrierte Spiele

Gruppenzentrierte Spiele dienen dazu der Soziodynamik und Gruppendynamik Spielräume zu eröffnen. Gleichzeitig öffnen sie den Raum für individuelle Selbsterfahrung. Um diese Räume zu eröffnen, einigt sich die Gruppe auf eine Rahmenhandlung oder die Leitung schlägt eine solche Rahmung vor. So können sich alle Teilnehmer*innen auf einem Kreuzfahrtschiff treffen, oder in einer mittelalterlichen Stadt, sie können aufbrechen, um einen neuen Planeten zu entdecken oder sie werden eingeladen Tiere auf einem Bauernhof zu werden. Die Themenvielfalt ist hier unbegrenzt. Die Themenwahl hängt von der Dynamik des Prozesses ab, die in der Gruppe gerade wichtig ist.

Nach gruppenzentrierten Spielen muss in der Integrationsphase ein Raum geschaffen werden, um die notwendige Übersetzungsarbeit zu leisten. Die Leitfrage ist dann, welche individuellen Themen und Gruppenthemen in dem Spiel sichtbar geworden sind.

Themenzentrierte Spiele (didaktisches Psychodrama)

Im themenzentrierten Spiel steht der Gegenstand im Vordergrund, mit dem sich eine Gruppe gerade auseinandersetzt. So kann ein historischer Quellentext dramatisiert werden, oder Aspekte einer Theorie, die vermittelt werden soll.

Wichtig ist dabei, dass die Rollenvorgaben und die Aufteilung der Bühne dem Thema gerecht werden. Diese Arbeit bedarf einer guten Vorbereitung, weil oft *Expertise* zu dem Thema zur Verfügung gestellt werden muss. Dies geschieht am besten durch Rollenvorgaben, durch die Bühnenstruktur, oder durch eine vorgegebene Abfolge von Szenen, die durch die Leitung definiert wird.

Bei themenzentrierten Spielen hat die inhaltliche Expertise der Leitung zu einem Thema großes Gewicht. Hier kann auch von einer psychodramatischen Didaktik gesprochen werden, weil psychodramatische Methoden eingesetzt werden, um Inhalte zu vermitteln.

Methodisch ist in diesem Zusammenhang auf die Psychodramatische Landkartenarbeit hinzuweisen, die entwickelt wurde, um theoretische Inhalte zu vermitteln. Dabei werden theoretische Inhalte in die Form von Landkarten gebracht, die dann mit Hilfe psychodramatischer Methoden erfahrbar gemacht werden.

Soziodrama und Axiodrama

Mit Soziodrama und Axiodrama stehen zwei Arrangements zur Verfügung, die gezielt zwei Dimensionen der szenischen Inhaltsdiagnostik erschließen. Das Soziodrama beschäftigt sich dabei mit

gesellschaftlichen Themen, das Axiodrama hat axiologische Themen zum Inhalt, also Werte, Normen, Traditionen oder ethische Fragestellungen.

Ein bereits von Moreno entwickelter Klassiker des Soziodramas ist die „Lebendige Zeitung“ bei der eine Schlagzeile oder ein Artikel aus einer aktuellen Zeitung als Ausgangspunkt für ein Gruppenspiel gewählt wird. In Lateinamerika hat Augusto Boal mit seinem Theater der Unterdrückten ein Verfahren geschaffen, das große Nähe zur soziodramatischen Arbeit hat. Hier sind methodische Anleihen möglich (z.B. der Polizist im eigenen Kopf, die Schere im Kopf, Unsichtbares Theater).

Klassiker des Axiodramas sind das Bibliodrama, bei dem biblische Texte gespielt werden (oder auch Texte aus der Mythologie oder aus religiösen Büchern) oder das Märchenspiel, das Märchen als kulturell bedeutsame Quellentexte spielt. Letztlich können aber alle religiösen, philosophischen und existentiellen Fragestellungen Thema einer Bühnenarbeit werden. In diesem Sinne beschreibt Moreno die Bühne als Ort einer experimentellen Theologie – weltanschauliche Positionen können dort verkörpert und dadurch erprobt und erforscht werden.

Literatur zu Soziodrama und Bibliodrama

- Boal, Augusto (1979). Theater der Unterdrückten. Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Buckel, Christoph, Uwe Reineck & Mirja Anderl (2021). Praxishandbuch Soziodrama. Theorie, Methoden, Anwendung. Weinheim & Basel: Beltz
- Feldhendler, Daniel (1992). Psychodrama und Theater der Unterdrückten. Frankfurt am Main: Verlag Wilfried Nold.
- Stangier, Klaus-Werner (1997). Jetzt. Bibliodrama im Spannungsfeld von Psychodrama und Liturgie. Köln: inScenario.
- Stangier, Klaus-Werner (2008). Atmen und Spielen. Experimentelle Theologie auf der Bibliodramabühne. Hamburg-Schenefeld: EB-Verlag.
- Wittinger, Thomas (Hg.) (2005). Handbuch Soziodrama. Die ganze Welt auf der Bühne. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.