

## Surplus Reality – der vergessene Kern des Psychodramas

Falko von Ameln

**Zusammenfassung:** Der Artikel vertritt die These, dass Surplus Reality das methodische Grundprinzip des Psychodramas darstellt. Um diese These zu belegen, wird das Konzept der Surplus Reality vor dem Hintergrund von Überlegungen zur szenischen Organisation unserer Identität beleuchtet und in einem konstruktivistischen Deutungsrahmen mit weiterführenden Gedanken von Bateson und Goffman ausgebaut.

**Schlüsselwörter:** Bateson · Goffman · Moreno · Psychodrama · Spiel · Surplus Reality · Symbole

### Surplus Reality: the forgotten core of psychodrama

**Abstract:** The article proposes to define Surplus Reality as the core principle of psychodrama methodology and discusses arguments in favour of this assertion. The concept of Surplus Reality is reconstructed with reference to the scenic character of our identity and to works of Bateson and Goffman.

**Keywords:** Bateson · Goffman · Moreno · Play · Psychodrama · Surplus Reality · Symbols

---

**Online publiziert:** 22.01.2013

© Springer Fachmedien Wiesbaden 2013

Dr. phil. Dipl.-Psych. F. von Ameln (✉)  
Am Diekschloot 11b, 26506 Norden, Deutschland  
E-Mail: info@vonameln.net

## 1 Einleitung

Das Konzept der Surplus Reality fristet im psychodramatischen Diskurs ein wenig beachtetes Schattendasein. Nur wenige Publikationen befassen sich mit diesem Konzept, wobei zwischen den AutorInnen überdies wenig Einigkeit darüber besteht, worum es sich bei Surplus Reality überhaupt handelt und wie das Konzept zu bewerten ist. Das ist erstaunlich, denn die Arbeit in der Surplus Reality bildet den zentralen Grundpfeiler der Psychodrama-Methodik. Diese These soll im vorliegenden Artikel ausgeführt und belegt werden.

Das Konzept der Surplus Reality stand, wie Moreno (1977) erläutert, am Anfang der Entstehungsgeschichte des Psychodramas. Ein wichtiger Impuls für die Entwicklung des Psychodramas war Morenos Unzufriedenheit mit der Psychoanalyse seiner Zeit, der er vorwarf, die Lebenswelt der PatientInnen nur in einer „reduzierten Realität“ oder „Infra-realität“ (ebd., S. 104) abzubilden: „Was immer den Patienten bewegen mag, z. B. eine suizidale Idee oder sonst ein Fluchtplan, wird nicht in direkter Aktualisation oder Konfrontation aufgegriffen, sondern verbleibt auf der Ebene des Denkens, Fühlens, Befürchtens“ (ebd.). Als Gegenentwurf zu dieser Konzeption entwarf Moreno die psychodramatische Surplus Reality mit dem Ziel, „den seelischen Gehalt des Individuums nach ‚außen‘ zu bringen und ihn im Rahmen einer greifbaren und kontrollierbaren Welt gegenständlich zu machen“ (Moreno 1959, S. 111).

Dieses Grundprinzip ist für das Verfahren so bedeutend, dass es ihm seinen Namen gegeben hat: Das Ziel des Psychodramas (aus griech. *psyche*=Seele und *drama*=Handlung) liegt in der handelnden Erschließung der subjektiven Wirklichkeit der ProtagonistInnen in einem szenischen Arrangement. „Psychodramatic techniques“, so Hudgins (1998, S. 329) „seek to tangibly present all aspects of the client’s internal experience, both verbal and nonverbal [...]. Concretization and enactment are the main tools to produce new experience in psychodrama [...]“. Ganz in diesem Sinne benennt auch Seidel (1989, S. 197) als Wirkmechanismus des Psychodramas „die Konkretisierung, die Gestaltwerdung des innerseelischen Geschehens, die Exfiguration verinnerlichter Beziehungsgeschehens“. Surplus Reality besteht also in der „Externalisierung der psychischen Inhalte“ (Shearon 1996, S. 135) oder, in der Formulierung von Kellermann (1996, S. 98), in der „Externalisierung von [...] internalisierten mentalen Bildern [...] in einem dreidimensionalen Raum“.

## 2 Surplus Reality als methodisches Grundprinzip des Psychodramas

Wenn in der Psychodrama-Literatur von Surplus Reality die Rede ist, ist damit häufig die Inszenierung irrealer Traumwelten gemeint, beispielsweise bei Grete Leutz (1974, S. 119), die unter Surplus Reality vorrangig die Darstellung von „Phantasien und Träume[n] aller Art, Imaginationen, Halluzinationen und Dejà-vu-Erfahrungen“ versteht. In ähnlicher Weise definiert Karoline Zeintlinger (1981, S. 302) den Begriff: „phantasierte, geträumte, imaginierte oder halluzinierte Ereignisse, die umgangssprachlich als ‚unwirklich‘ bezeichnet werden, bekommen durch ihre psychodramatische Darstellung mehr Realität, d. h. es ereignet sich z. B. auf der psychodramatischen Bühne ein Geschehen, das der Protagonist bisher nur phantasiert [...] hat“.

Leider hat uns Moreno – wie so häufig – keine präzise Fassung seines Begriffsverständnisses von Surplus Reality hinterlassen. Es spricht jedoch vieles dafür, dass er das Konzept in einem sehr viel weiteren Sinne angelegt hat: An keiner Stelle spricht er davon, dass Surplus Reality mit „Phantasien und Träumen, Imaginationen, Halluzinationen und Dejà-vu-Erfahrungen“ gleichzusetzen sei. Auch Morenos Auflistungen psychodramatischer „Surplustechniken“ zeigen, dass es sich dabei nicht nur um Techniken für die Darstellung von Phantasiertem handelt, sondern dass letztlich alle psychodramatischen Techniken das Prinzip der Surplus Reality nutzen:

- Rollentausch,
- Hilfs-Ich,
- leerer Stuhl und Zukunftsprobe (Moreno 1977)
- Doppel,
- Spiegel
- Selbstgespräche (Moreno 1996),

um nur einige zu nennen.

Ich fasse Surplus Reality daher nicht als einen durch den Inhalt des Dargestellten definierten Oberbegriff für Bühnen mit „unrealistischen“ Themen auf, sondern als „Modus der Erfahrung“ (Moreno 1965, S. 212), der *in jeder psychodramatischen Arbeit* durch die Externalisierung der Wirklichkeit der KlientInnen entsteht. In diesem Sinne halte ich die Arbeit mit Surplus Reality für das methodische Grundprinzip des Psychodramas schlechthin.<sup>1</sup> Das bedeutet: Eine Arbeit ohne Surplus Reality ist keine Psychodrama-Arbeit.

Ganz in diesem Sinne spricht Sader (1991) davon, jede Psychodrama-Arbeit bestehe in der Erschaffung einer „verabredeten Scheinwelt“, die er in Anlehnung an Leutz (1974, S. 77) als *Semi-Realität* bezeichnet. (Tag-)Träume und Fantasien, wie von Leutz und Zeintlinger angesprochen, sind in seinem Konzept dagegen auf der Ebene der *Surrealität* angesiedelt. „Mit Surrealität wird eine Denkebene benannt, die auch in der Semi-Realität als jenseits der Realität liegend gesehen wird: Ein Auto aus vier Stühlen ist semi-real, also im Psychodrama ‚gewissermaßen‘ real; ein Zauberer, ein plötzlich erscheinender Gott oder Moreno selbst, sind surreal“ (Sader 1991, S. 50). Semi-Realität im Sinne von Sader ist demnach ein Überbegriff zu Surrealität, bei beiden Formen handelt es sich um Varianten der Spielgestaltung innerhalb der Surplus Reality. Psychodrama-Spiele können, müssen aber nicht surreal sein, wenn z. B. eine verstorbene Person auf der Bühne verkörpert wird; sie sind allerdings in jedem Fall semi-real, unabhängig vom dargestellten Inhalt.

### 3 Realität vs. Wirklichkeit

Um sich der Frage anzunähern, worin die Eigenheiten und Potenziale der Surplus Reality liegen, ist es erforderlich, sich näher mit dem Begriff der Realität und der Frage, wie wir die Realität erleben, zu beschäftigen. Bei oberflächlicher Betrachtung könnte man meinen, das Ziel der Psychodrama-Arbeit läge darin, die darzustellende Szene möglichst realistisch wiederzugeben, indem die Realität in einem physikalisch-stofflichen, quasi-objektiven Sinne so „nachgespielt“ wird wie sie ein Videofilm zeigen würde. Dies

ist jedoch nicht der Fall. Psychodrama beansprucht nicht, eine quasi kopierte Realität wiederzugeben, wie auch Moreno selbst betont: „Es ist ein häufiges Missverständnis, Psychodrama bestehe nur aus dem Ausspielen von vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Episoden, welche im Rahmen der Realität erfahren und verstanden werden“ (Moreno 1965, S. 212). Die psychodramatische Surplus Reality setzt nicht an einer vermeintlich objektiven „Realität“ an, sondern an dem, was Shearon (1996) in ihrem Artikel zu Surplus Reality als „innere Realität“ bezeichnet, d.h. als dem, was von der äußeren Realität in der Erinnerung übrig bleibt – so könne von einer Szene, die in der Realität Stunden gedauert hat, nur ein flüchtiges Bild stehen bleiben, das je nach Betrachterperspektive anders eingefärbt ist (wie etwa die Atmosphäre einer Kirche von verschiedenen Menschen unterschiedlich erlebt wird). Dass unser Erleben szenisch organisiert ist und in der aktuell erlebten Szene stets Verweisungen auf Emotionen, frühere Erfahrungen usw. mitgeführt werden, haben u. a. Lorenzer (1973, 1983) aus psychoanalytischer Perspektive herausgearbeitet und Ottomeyer (1987) für das Psychodrama vertieft. Auf die Implikationen der szenischen Organisation des Gedächtnisses für das Verständnis von Surplus Reality komme ich weiter unten zu sprechen. Hier soll zunächst zur Klärung der Begrifflichkeiten in Anlehnung an die Gepflogenheiten in der konstruktivistischen Literatur unterschieden werden zwischen

- der *Realität*, die objektive und beobachterunabhängige Geschehnisse umfasst und
- der *Wirklichkeit* eines Protagonisten bzw. einer Protagonistin, d.h. der subjektiven und emotional eingefärbten Weise, wie die/der ProtagonistIn die Realität erlebt.

So werden sich zwei Wanderer auf einer Bergwanderung leicht darüber einigen, welche Realität sie umgibt: der vor ihnen liegende Gipfel, der neben dem Weg fließende Bach, das Reh auf der Waldlichtung. Dennoch werden sie ihre Aufmerksamkeit auf unterschiedliche Aspekte richten, so dass sich ihr Erleben der Szene und damit ihre Wirklichkeiten in einzelnen Aspekten voneinander unterscheiden.

Trivial, aber im Zusammenhang mit der vorliegenden Fragestellung dennoch erwähnenswert ist der Umstand, dass das, was wir als Realität erleben, nicht die Realität selbst ist, sondern ein Bild der Realität, das unser Gehirn aus den einlaufenden Daten unserer Sinnesorgane konstruiert. Das, was wir als Geschehen in Außenwelt erleben, spielt sich also in unserem Kopf und keineswegs in der Außenwelt ab. Dieser Umstand bleibt jedoch in unserem Erleben ausgeblendet. Unser Bild von der Realität erscheint uns also als mit der Realität identisch, ist es aber nicht. Eine weiterführende erkenntnistheoretische Problematisierung des Verhältnisses von Realität und Wirklichkeit würde den Rahmen sprengen und ist für die Zwecke dieses Artikels auch nicht erforderlich. Bemerkenswert sind jedoch zwei Aspekte:

1. Unstrittig dürfte die Erkenntnis sein, dass das Psychodrama, da es mit der subjektiven Perspektive der Beteiligten arbeitet, niemals auf die „Realität“ der dargestellten Szene zugreift, sondern immer auf die subjektive Wirklichkeit der Akteure: Das Geschehen auf der Bühne „stellt keine objektive Wiederholung dar, sondern ist subjektive Schöpfung des Protagonisten“ (Buer 1980, S. 98). Blatner (1996, S. 76) verwendet in diesem Zusammenhang den Begriff „phenomenological reality“.

2. Psychodrama ist eine Darstellung im Rahmen des „Als ob“, eine „verabredete Scheinwelt“, die die Realität nicht kopieren kann und will – niemand würde unter objektiven Maßstäben eine Psychodrama-Bühne mit der Realität verwechseln: Die Bezugspersonen der ProtagonistInnen werden durch Hilfs-Iche verkörpert. Das Geschehen in der Surplus Reality setzt vergangene oder zukünftige Ereignisse gegenwärtig und durchbricht mit Techniken wie Zeitlupe oder Zeitraffer den linearen Ablauf der Zeit. Die inszenierten Situationen spielen sich an anderen Orten ab, die durch wenige Requisiten nur angedeutet werden. Die Szene kann „umgeschrieben“ werden, so dass z. B. ein unbefriedigendes Ende durch eine für die Protagonistin bzw. den Protagonisten befriedigende Lösung ersetzt wird. In diesem Sinne ist Psychodrama notwendig un-realistisch. Auf der anderen Seite werden Psychodrama-Bühnen von ProtagonistInnen, Hilfs-Ichen und ZuschauerInnen durchweg als sehr realistisch erlebt. Im weiteren Verlauf des Artikels werde ich nachweisen, dass der (objektiv) un-realistische Charakter der Surplus Reality für dieses (subjektiv) realistische Erleben nicht hinderlich ist, sondern sogar seine Voraussetzung darstellt.

Damit lässt sich festhalten: Die psychodramatische Surplus Reality versteht sich nicht als Abbildung von Realität, sondern als *Externalisierung der Wirklichkeit der KlientInnen in einem szenischen Arrangement*.

#### 4 Wirklichkeit 1. Ordnung vs. Wirklichkeit 2. Ordnung

In Beratungs- und Therapieprozessen kann die Reinszenierung bedeutsamer Szenen aus dem Leben der KlientInnen einen Wert an sich zur Klärung der von ihnen eingebrachten Themen bilden. Grawe hat auf der Basis intensiver empirischer Analysen herausgearbeitet, dass diese Dimension der Problemaktualisierung eine der vier zentralen Wirkdimensionen in psychotherapeutischen Prozessen darstellt: „Was verändert werden soll, muss in der Therapie real erlebt werden. Oder: ‚Reden ist Silber, real erfahren ist Gold‘“ (Grawe 1995, S. 136).

Die Möglichkeiten der psychodramatischen Surplus Reality sind aber damit noch lange nicht ausgeschöpft. Sie bietet die Chance, die Wirklichkeit der KlientInnen tiefgehender und in einer gewissen Weise „realistischer“ abzubilden als dies eine „realistische“ Darstellung (im Sinne einer möglichst engen Annäherung an ein objektives Geschehen) könnte. Was ist mit dieser These gemeint?

Schon Lorenzer (1973, 1983) hat darauf hingewiesen, dass unsere Erfahrung nicht in Form von abstrakten Wissensbeständen organisiert ist, sondern als holistische, an der konkreten Sinneserfahrung orientierte, vorsprachlich organisierte und stets auf das Selbst bezogene „Engramme“ der betreffenden Situation. Diese ganzheitliche Verarbeitung von Situationen und ihre Speicherung in einem szenischen Gedächtnis finden schon im frühesten Kindesalter statt. Die szenische Repräsentation des Erlebens wird später durch stärker analytisch ausgerichtete Formen der Informationsverarbeitung (z. B. durch die Einbeziehung sprachlicher Ausdrucksmöglichkeiten) nicht abgelöst, sondern lediglich ergänzt. Wenn man in diesem Sinne das szenische Erleben von Situationen als Ausgangspunkt der psychischen Entwicklung ansieht, wird deutlich, dass sich bleibende psychische Dispositionen wie emotionale Präferenzen, Einstellungen, Werte usw. herausbilden, indem

Erfahrungen über die Zeit hinweg zu situationsübergreifenden Sinnstrukturen organisiert werden. Diese Sinnstrukturen, die in ihrer Gesamtheit unsere Identität ausmachen, sind also einerseits das Ergebnis des Erlebens vergangener Situationen und wirken andererseits auf das Erleben und Handeln in neuen Situationen zurück. Szenen bilden somit Knotenpunkte im Sinngeflecht der Psyche. Auf neurobiologischer Ebene kann man sie sich als komplexe neuronale Netze vorstellen, deren Aktivität nur teilweise bewusst wird und größtenteils ohne Bewusstseinsbeteiligung, geschweige denn situationsbegleitende Reflexion abläuft. Diese situierte, das heißt in einem individuellen, durch die Summe biografischer Erfahrungen geprägten Sinnzusammenhang stehende und damit über die aktuelle Situation hinausreichende Dimension unserer Wirklichkeit möchte ich für die Zwecke dieses Artikels als *Wirklichkeit 2. Ordnung* bezeichnen.

Am Beispiel der Bergwanderer lassen sich die drei angesprochenen Ebenen verdeutlichen: Trotz der weitestgehenden Übereinstimmung ihrer Wirklichkeiten, d.h. dessen, was sie als Realität wahrnehmen (nennen wir diese Ebene zur besseren Unterscheidbarkeit „Wirklichkeit 1. Ordnung“), erleben die beiden Wanderer das Geschehen unter Umständen vor dem Hintergrund gänzlich unterschiedlicher subjektiver Bewertungshintergründe, die das Ergebnis der Summe vorgelagerter Erfahrungen und der daraus geformten inneren Szenen sind. Während der eine die Bergwanderung als Ausdruck von Freiheit und Ungebundenheit erlebt, mag bei dem anderen die Wanderung unangenehme Assoziationen an frühere, als langweilig erlebte Familienausflüge, an Gefahr oder Verlorenheit wachrufen. Dieses subjektive Erleben, das zu einem gewissen Grad vorbewusst bleibt und das zum Teil von latenten psychischen Inhalten beeinflusst wird, weist über die aktuelle Szene hinaus und trägt dazu bei, die Szene emotional einzufärben. Auf dieser Ebene der Wirklichkeit 2. Ordnung erfährt die Szene ihren subjektiven Bedeutungsgehalt.

Die Besonderheit der psychodramatischen Surplus Reality besteht in der Möglichkeit, auch die in einer Situation aktivierten Sinnverweisungen auf dieser Ebene der Wirklichkeit 2. Ordnung mit ihren vorsprachlichen, vorbewussten und latenten Anteile szenisch umzusetzen. Beispiele für dieses Prinzip sind die Verkörperung von Gefühlen, abwesenden Personen oder allgemein von inneren Anteilen auf der Psychodrama-Bühne. Das Prinzip der Sichtbarmachung und Konkretisierung solcher intrapsychischer Sinnstrukturen lässt sich z. B. anhand der von Seidel (1989) geschilderten Technik der Umsetzung von Sprichwörtern oder anderen verbalen Wendungen der ProtagonistInnen in eine konkrete Handlung verdeutlichen. Wenn etwa (ich übernehme Seidels Beispiel) die Protagonistin bemerkt, sie stünde gefühlsmäßig „mit dem Rücken an der Wand“, kann der Leiter diese Wendung aufgreifen und die Protagonistin bitten, sich mit dem Rücken an die Wand zu stellen und aus dieser Position weiterzusprechen. Auf diese Weise werden Erinnerungen „mit Hilfe einer ‚Konkretisierung‘ aktiviert und für die Durcharbeitung verfügbar“ (ebd., S. 198). Wenn der Protagonist im Gespräch mit einer Kollegin äußert, er fühle sich, als würde er mit seiner Mutter sprechen, kann die Mutter, durch ein Hilfs-Ich verkörpert, in die Szene integriert werden.

Durch solche (im Sinne Sadlers) surrealen Elemente wird die Szene objektiv „unrealistisch“ (die Mutter/der Vater war in der realen Situation nicht anwesend), gleichzeitig aber subjektiv „wirklichkeitsnäher“, da sie die über die Realität hinausreichenden Dimensionen des Erlebens einbezieht: Die äußere Darstellung gleicht sich dem inneren Erleben an. Dies meint Moreno, wenn er schreibt, dass die szenische Darstellung im Psychodrama

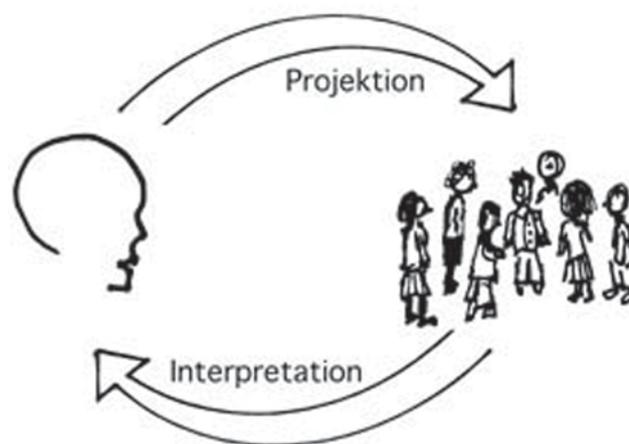
„eine Bereicherung der Realität durch eine Intensivierung und lebendige Anwendung der Imagination“ (Moreno 1996, S. 419) darstellt und so „a mode of experience which goes beyond reality“ (Moreno 1965, S. 212) schaffe.

In den zuvor eingeführten Begrifflichkeiten lässt sich also formulieren: *Das Prinzip der Surplus Reality besteht darin, Wirklichkeit 1. Ordnung in der Semi-Realität der Psychodrama-Bühne szenisch umzusetzen, wobei Anteile der Wirklichkeit 2. Ordnung durch Nutzung von Surrealität in die Darstellung integriert werden können.*

## 5 Surplus Reality als Zyklus von Projektion und Interpretation psychischer Inhalte

Vor diesem Hintergrund lässt sich die Arbeit mit Surplus Reality als Vorgang der Projektion derjenigen psychischen Inhalte in ein szenisches Arrangement verstehen, die für das Erleben und Handeln der Protagonistin/des Protagonisten eine zentrale Bedeutung haben: „Die Innenwelt des Protagonisten wird zur Außenwelt gemacht“ (Buer 1980, S. 99, vgl. Abb. 1). Da, wie soeben ausgeführt, die solchermaßen externalisierte Szene immer auch Sinnbezüge mitführt, die über die eigentliche Szene hinausweisen, kann man davon ausgehen, dass die Surplus Reality über die offenkundige Wiedergabe des manifesten Handlungsgeschehens hinaus immer auch eine Projektionsfläche für latente Inhalte bietet. So eröffnet sie gewissermaßen eine szenische Umsetzung der Wirklichkeit 2. Ordnung, die es dem Protagonisten/der Protagonistin ermöglicht, die Wirklichkeit 1. Ordnung ein heilsames zweites Mal zu durchleben, einem gemeinsamen tiefenhermeneutischen Prozess des – wiederum mit Lorenzer gesprochen – szenischen Verstehens zu unterziehen (vgl. auch Wieser 1994) und vor dem Hintergrund dieser Interpretation neue Sinnhorizonte für die eigene Deutung der Szene zu konstruieren. Je nach Fokus der Leitung kann diese Deutung in mehr oder minder großem Maße die latenten Dimensionen der Szene einbeziehen, dabei können somit auch Aspekte zutage treten, die die Protagonistin/der Protagonist in ihrer Darstellung der Szene nicht bewusst intendiert hat. Wenn hier von einem

**Abb. 1:** Surplus Reality als Zyklus von Projektion und Interpretation psychischer Inhalte



Prozess der Projektion und Interpretation die Rede ist, sei darauf hingewiesen, dass dabei – ähnlich wie in der Quantenmechanik – das Ergebnis der Beobachtung stets ein Produkt der Beobachtung selbst ist: Wenn Moreno (1959, S. 77) das Psychodrama „als diejenige Methode bezeichnet [...], welche die Wahrheit der Seele durch Handeln ergründet“, sollte dabei nicht außer Acht gelassen werden, dass der Leiter/die Leiterin durch seine/ihre Art der Regieführung, durch die Fragen, die er/sie (nicht) stellt, durch den Fokus, die er/sie auf bestimmte Aspekte der Thematik legt usw. maßgeblichen Einfluss darauf nimmt, was die ProtagonistInnen am Ende der Psychodrama-Arbeit als „Wahrheit“ über sich mit nach Hause nehmen.

## 6 Surplus Reality als symbolisch-metaphorischer Handlungsraum

In den vorangegangenen Abschnitten ist deutlich geworden, dass die Surplus Reality keine möglichst originalgetreue Kopie der Realität anstrebt. Auch ohne bewussten Einsatz surrealer Gestaltungselemente stellt die psychodramatische Szene quasi eine kompakte Version des realen Geschehens dar, die auf diejenigen Merkmale reduziert ist, die für das Verständnis der vom Protagonisten/der Protagonistin eingebrachten Fragestellung bedeutsam sind. Weniger bedeutsame Aspekte werden weggelassen oder mit der Zeitraffertechnik übersprungen. Dabei reduziert die Surplus Reality die im Rahmen der jeweiligen Fragestellung relevanten Aspekte der Wirklichkeit nicht nur auf das Wesentliche, sondern *verdichtet* unterschiedliche Aspekte der Wirklichkeit 1. Ordnung zu einem gemeinsamen, prägnanten Bild. Diese Verdichtung ist eine Wesenseigenschaft von Symbolen. Angesichts dieses Verdichtungseffektes ist die Surplus Reality immer auch eine symbolisch-metaphorische Abbildung des Dargestellten. Dies gilt insbesondere – aber nicht nur – im Fall der Arbeit auf der Ebene der Surrealität, wenn z. B. innere Anteile, Gefühle oder Werte personifiziert werden.

Symbole sind in ihrem Informationsgehalt unterdeterminiert, das heißt sie sind nicht eindeutig. Dadurch werden vielfältige Deutungsmöglichkeiten eröffnet, weshalb „ein Symbol mehr enthält, als man auf den ersten Blick erkennen kann“ (Jung 1968, S. 20). Dies ist die Erklärung für den weiter oben beschriebenen Effekt, dass sich aus der Surplus Reality (ähnlich wie bei einem projektiven Test) mehr Informationen herauslesen lassen als die Protagonistin/der Protagonist hineingelegt hat.

Symbolische Verdichtungen und ihre besonderen Wirkungen auf uns sind uns aus der Kunst vertraut: Gemälde, Skulpturen, Musik und andere künstlerische Darstellungen stellen bestimmte Aspekte unserer Wirklichkeit in symbolisch verdichteter Form dar (vgl. dazu auch den Beitrag von Pajek in diesem Bd.). So bringt (als ein mögliches Beispiel von vielen) Edvard Munchs berühmtes Bild „Der Schrei“ die emotionale Qualität des Schreiens besonders eindrücklich zum Ausdruck. Das Gemälde berührt die BetrachterInnen deshalb so, weil es in seiner Symbolik der Wirklichkeit unserer Innenwelt – also dem, was ein Schrei für uns emotional bedeutet – näher kommt als eine „realistische“ Abbildung (etwa ein Foto von einem Schreienden). Dieses Beispiel verdeutlicht erneut die bisher entwickelte Argumentation: Die besonderen Möglichkeiten des Psychodramas entstehen nicht obwohl, sondern gerade *weil* die Surplus Reality keine Kopie der Realität ist. Die psychodramatische Surplus Reality ist „un-realistisch“ und gerade dadurch unserer Wirklichkeit besonders nahe.

Besondere Wirkkraft erhält die Arbeit in der Surplus Reality dadurch, dass die Bündelung vielfältigster Sinnverweisungen zu symbolisch verdichteten Szenen das bereits zuvor angesprochene Organisationsprinzip unserer Psyche widerspiegelt: Symbole stellen wichtige Sinnträger für die Konstruktion und Reflexion der eigenen Identität dar. Gerade in Therapie und Beratung ist die symbolische Ebene besonders bedeutsam:

Einem speziellen Ausschnitt von Grundfragen der menschlichen Existenz ist es vorbehalten, allein durch Symbolisierung darstellbar zu sein. Dazu zählen Phänomene wie Angst vor Unbekanntem oder Unordnung, ‚Grenzerfahrungen‘, Leben, Tod, Sinn der Existenz, Konzepte der eigenen Person oder von Selbstidentität, dazu zählen aber auch sämtliche sozialen Beziehungen [...]. Symbole stellen [...] etwas dar, das sich auf keine andere Weise ausdrücken läßt. (Hülst 1999, S. 362 f.)

Einige psychodramatischer Arrangements sprechen gezielt die symbolische Ebene an, z. B. die psychodramatische Traumbearbeitung oder der Zauberladen. Letztlich besteht jedoch in allen Formen der psychodramatischen Arbeit ein wichtiges Wirkprinzip darin, die manifeste Szene in der Surplus Reality umzugestalten und durch die symbolischen Bezüge zwischen Surplus Reality und subjektiver Wirklichkeit eine Rekonfiguration der Innenwelt des Protagonisten bzw. der Protagonistin anzustoßen.

## 7 Die paradoxe Form der Surplus Reality

Einer/einem Außenstehenden, der/die noch nie mit dem Psychodrama in Kontakt mit dem Psychodrama gekommen ist, mögen die bis hierhin aufgestellten Thesen geradezu paradox erscheinen: Eine Methode, in der vier Stühle ein Auto repräsentieren und in der die eigene Wut, die verstorbene Urgroßmutter oder gar Gott in Form von MitspielerInnen auf der Bühne erscheinen, behauptet von sich, besonders wirklichkeitsnah zu arbeiten?

Die Antwort auf diese Frage lautet, dass die Surplus Reality nicht nur tatsächlich auf einer Paradoxie basiert, sondern dass die behauptete (und von ProtagonistInnen, MitspielerInnen und Zuschauenden immer wieder berichtete) Wirklichkeitsnähe des Psychodramas gerade auf dieser Paradoxie beruht und ohne sie nicht möglich wäre. Diese These soll im Folgenden näher ausgeführt werden.

Dass die Surplus Reality mit Verfremdungen arbeitet, die beträchtlich von der Realität abweichen oder über sie hinausgehen, gilt sowohl im Fall von Sadlers Semi-Realität (ein durch vier Stühle repräsentiertes Auto wird kaum mit einem echten verwechselt werden) als auch im Fall surrealer Darstellungen, z. B. mit von Hilfs-Ichen repräsentierten inneren Anteilen. Die dargestellte Szene spielt an einem anderen Ort und zu einem anderen Zeitpunkt. Die Surplus Reality entsteht dadurch, dass in einem gegebenen Kontext (z. B. einer Therapiegruppe) eine imaginäre Grenze gezogen wird, die den Bühnenrand markiert und die Surplus Reality von der Realität der Gruppe abgrenzt. Beim Überschreiten dieser Grenze wechseln die zeitlichen und räumlichen Ebenen. Surplus Reality entsteht also – nochmals konstruktivistisch formuliert – dadurch, dass die beteiligten BeobachterInnen in kollektiver Verabredung eine Unterscheidung in ihre Beobachtung einziehen.

Goffman (1980) hat herausgearbeitet, dass jede Situation erst durch die Anwendung von Deutungsschemata ihren Sinn erhält, die er im Anschluss an Bateson (1981) als *Rah-*

*men* bezeichnet. Sein Gedankengang kann hier nur kurz referiert werden. Er geht davon aus, dass die Art und Weise, wie ein Mensch eine Situation erlebt, sie deutet und auf sie reagiert, von einer (impliziten) Definition dieser Situation bestimmt wird. Er bezieht sich dabei u. a. auf Überlegungen von Alfred Schütz, der in seiner Arbeit „On multiple realities“ (1945) aufweist, wie sich das Wirklichkeitserleben von Menschen an den Grenzstellen verschiedener Sinnbereiche verändert, z. B. beim Aufzug des Vorhangs im Theater oder beim „Hineingesogenwerden“ in ein faszinierendes Gemälde. Die elementarste Form eines Interpretationsschemas nennt Goffman „primäre Rahmen“ – „primär“, weil sie nicht auf eine vorhergehende Deutung zurückgreifen. Primäre Rahmen dienen dazu, einem sonst sinnlosen Geschehen Sinn zu verleihen (Goffman 1980, S. 31). Den primären Rahmen stellt in der psychodramatischen Bearbeitung einer Situation aus dem Erleben der Protagonistin/des Protagonisten das Erlebte selbst dar, beispielsweise ein Gespräch, das sich in ihrem/seinem Büro abgespielt hat. Dieses Geschehen wird in der Surplus Reality reinszeniert und somit in einen – mit Goffmans Begriffen – modulierten Rahmen transformiert. Zu den typischen Moduln<sup>2</sup> in unserer Gesellschaft zählt Goffman „So-Tun-als-ob“ (z. B. Spiel, Theater), Wettkämpfe, Zeremonien, Sonderausführungen (Ausführung von Tätigkeiten zu anderen als den ursprünglichen Zwecken, z. B. Proben für ein Theaterstück, Trainieren von Polizeieinsätzen oder Vorführen eines Staubsaugers bei potenziellen KundInnen) und „In-anderen-Zusammenhang-Stellen“.<sup>3</sup>

Modulationen werden nach Goffman durch Hinweise auf ihren Beginn und ihr Ende, die er „Klammern“ nennt, von primären Rahmen abgegrenzt. Dabei kann es passieren, dass sich Menschen von dem Geschehen innerhalb einer Modulation soweit gefangen nehmen lassen, dass sie den modulierten Charakter der Situation aus dem Blick verlieren und so reagieren, als handele es sich um eine primäre Rahmung. Ein Indiz für diesen erlebensmäßigen Fall aus dem modulierten in den primären Rahmen könnte beispielsweise darin bestehen, dass eine TheaterbesucherIn auf die Frage „Was geht hier vor“ nicht antwortet „Es wird Theater gespielt“, sondern „König Arthur hat gerade sein Schwert gezogen und will Guenevere schützen“. Solche Antworten, so Goffman (ebd., S. 58), „haben eine introspektiv-erlebnismäßige Endgültigkeit an sich. Sie lassen sich vielleicht in den Augen der Beteiligten so tief wie möglich auf den der Tätigkeit entsprechenden Sinnbereich ein - man könnte von einem ‚Reich‘ sprechen“. Goffman (ebd., S. 96) schlägt vor, „sich jede Transformation als Hinzufügung einer *Schicht* zu dem Vorgang vorzustellen. Und man kann sich mit zwei Seiten des Vorgangs beschäftigen. Eine ist die innerste Schicht, in der sich ein dramatisches Geschehen abspielen kann, das den Beteiligten gefangennimmt. Die andere ist die äußerste Schicht, gewissermaßen der *Rand* des Rahmens, der uns sagt, welchen Status das ganze eigentlich in der äußeren Welt hat“ (Hervorhebungen im Original).

Während, wie man an Goffmans Beispiel der TheaterbesucherInnen ablesen kann, das Erleben in der „innersten Schicht“ situiert ist und sich durch hohes Involvement auszeichnet, haben mit Fokus auf den Rahmen getroffene Aussagen einen eher distanzierten Charakter.

Die psychischen Prozesse, die an der Grenze von Realität und Surplus Reality ablaufen, lassen sich wiederum an einem Beispiel aus dem Bereich der Kunst verdeutlichen. Magrittes berühmtes Bild „La trahison des images“ zeigt eine Pfeife. Fokussiert man auf

das Bild innerhalb des Bilderrahmens, sieht man eine (gewissermaßen „reale“, dreidimensionale) Pfeife – hier gilt also, einem Gedanken von Bateson (1981) folgend:

Bild = Realität

Bezieht man hingegen den Rahmen und den Kontext in die Betrachtung ein, sieht man nicht eine Pfeife, sondern ein (zweidimensionales) Bild, das eine Pfeife darstellt – eine Interpretation, die durch die Kontextmarkierung „ceci n'est pas une pipe“ (dies ist keine Pfeife) in der Bildunterschrift bestätigt wird (vgl. auch Foucaults Abhandlung über Magrittes Bild, Foucault 1974). In dieser Beobachtungsperspektive gilt also:

Bild  $\neq$  Realität

Der Rahmen grenzt diese beiden Deutungskontexte voneinander ab.

Dieses Prinzip, das bei Kunstwerken wirksam wird, gilt auch für die Surplus Reality: Zum einen ist sie als Spiegel der Realität angelegt, zum anderen wird durch die Kontextmarkierung deutlich, dass es sich bei der dargestellten Szene nicht um die Realität handelt. Gleichzeitig wird die Differenz zwischen beiden Deutungen durch die Form der Rahmung verwischt. Ich greife noch einmal auf Saders Beispiel des durch vier Stühle repräsentierten Autos zurück, um die Paradoxie zu illustrieren, die sich daraus ergibt (nach Bateson 1981, S. 250):

- |   |
|---|
| A Alle Behauptungen innerhalb dieses Rahmens sind unwahr. |
| B Die Stühle sind das Auto.                               |
| C Die Stühle sind nicht das Auto.                         |

Wenn Satz A wahr ist, dann sind Satz B und C unwahr. Auf sich selbst angewendet muss dann aber auch Satz A unwahr sein, so dass B und C wahr sind.

Ein Rahmen, der durch eine solche Paradoxie gekennzeichnet ist, ist der des Spiels, wie Bateson (1981) in seiner „Theorie des Spiels und der Phantasie“ herausgearbeitet hat: Zum einen stehen die Handlungen im Spiel für Handlungen außerhalb des Rahmens (z. B. ein spielerischer Biss zwischen Hundewelpen für „ernst gemeinte“ Bisse), zum anderen wird die Identität zwischen Spiel und Realität durch den Rahmen außer Kraft gesetzt. Diese Paradoxie, so argumentiert Bateson weiter, kann zwar mit Hilfe des Sekundärprozesses (im psychoanalytischen Sinne, also durch höhere und bewusstere geistige Prozesse wie Analysieren, Schlussfolgern, Problemlösen) verarbeitet werden, nicht aber durch den Primärprozess, also die unbewussten Anteile der Psyche. Daraus folgt für Bateson, „dass der Rahmen des Spiels [...] eine spezielle Verbindung von Primär- und Sekundärprozessen impliziert [...]. Im Primärprozeß werden Karte und Territorium gleichgesetzt; im Sekundärprozess können sie unterschieden werden. Im Spiel werden sie sowohl gleichgesetzt als auch unterschieden“ (ebd., S. 251). Es ist sicher kein Zufall, dass hier eine Strukturgleichheit zwischen dem Funktionsprinzip des Psychodramas und dem Wirken der Phantasie im Spiel festzustellen ist.

### 7.1 Warum sich die Surplus Reality besonders für die Arbeit mit Latenzen eignet

Folgt man Batesons Argumentation, würde dies bedeuten, dass unser Unbewusstes angesichts der paradoxen Form der Surplus Reality nicht mehr unterscheiden kann, ob die auf der Psychodrama-Bühne dargestellte Situation „real“ ist oder nicht. Psychoanalytisch gesprochen werden dadurch Teile der Abwehr der ProtagonistInnen außer Kraft gesetzt, was wiederum (wie zuvor ausgeführt) dazu beiträgt, dass auch latente, das heißt vor- oder unbewusste Anteile in die szenische Darstellung eingebracht werden.

Goffman (1980) beschreibt mit seinem oben wiedergegebenen Beispiel der TheaterbesucherInnen, die den Rand des Rahmens zeitweise aus dem Blick verlieren, in die „innerste Schicht“ der Modulation eintauchen und dabei eine „introspektiv-erlebnismäßige Endgültigkeit“ erleben, einen Zustand, der in der als leichte Trance bezeichnet werden kann. Solche leichten Trancezustände sind von PsychodramatikerInnen für bestimmte im Psychodrama auftretende Phänomene verantwortlich gemacht worden (vgl. Holmes 1998, S. 141 oder Ottomeyer 1987, S. 45, der in diesem Zusammenhang das Erleben einer Psychodrama-Bühne mit der leichten Trance bei einem Kinobesuch vergleicht). Tranceähnliche Zustände lassen sich ebenso in allen anderen handlungsorientierten Methoden (z. B. bei Systemaufstellungen) und als Begleiterscheinung von Spielen im Allgemeinen beobachten. Winnicott (1995) hat diese an der Schnittstelle zwischen innerer Wirklichkeit und äußerer Realität auftretenden Phänomene in seinen Arbeiten zum Spiel als „intermediären Bereich“ beschrieben. Auf die Bezüge zwischen Surplus Reality und Winnicotts intermediärem Bereich hat u. a. Blatner (2001, S. 538) hingewiesen. Trancezustände gehen mit reduzierter Selbstkontrolle einher – dieses Phänomen sprechen auch Blomkvist & Rützel (1994, S. 235) in ihrem Artikel zu Surplus Reality an: „Surplus Reality can be defined as an intersection between different realities, known and unknown, where the ego’s ability to control and distinguish ceases [...]. This is a state in which one does not experience things as one used to do, but looks upon them from another unfamiliar perspective.“

Daher eignet sich das Psychodrama in besonderem Maße für die Arbeit mit den latenten Anteilen der tieferen Sinnschichten, in die die aktuelle Szene eingebettet ist (Wirklichkeit 2. Ordnung). Auf der einen Seite projiziert die psychodramatische Arbeit also die Wirklichkeit der Teilnehmenden in ein szenisches Arrangement, das auf symbolisch-metaphorischer Ebene die latenten handlungsbestimmenden Mechanismen der ProtagonistInnen widerspiegelt und sich dadurch ihrem Erleben eng annähert. Auf der anderen Seite wird diese Wirkung erst durch das Element der Verfremdung und des Spielerischen möglich, denn der ungewöhnliche, (scheinbar) realitätsferne und spielerische Charakter des Psychodramas verhindert es, dass allzu große Widerstände entstehen.<sup>4</sup> Diese Gleichzeitigkeit von Identität und Nicht-Identität der Darstellung mit dem Dargestellten ist somit das wichtigste methodische Grundprinzip des Psychodramas.

### Anmerkungen

- 1 Der Vollständigkeit halber sei erwähnt, dass die Arbeit mit surplus reality für mich natürlich dennoch nicht das alleinige definitorische Merkmal des Psychodramas darstellt, schon allein deswegen, weil andere handlungsorientierte Methoden wie z. B. das Planspiel, das Unternehmenstheater oder das Outdoor Training ebenfalls auf surplus reality beruhen (vgl. von Ameln und Kramer 2007a, b; von Ameln 2009, 2010; von Ameln, Gebhardt und Schad 2011). Interpretationsfolien wie die Rollentheorie, die Axiologie, die Soziometrie usw. bilden, wie von Buer (1997) dargestellt, unab lösbare Bestandteile des Verfahrens Psychodrama. Die Arbeit mit surplus reality stellt allerdings, wie gesagt, das methodische Grundprinzip des Verfahrens dar.
- 2 Die deutsche Übersetzung verwendet den Begriff „Moduln“, mit der das englische „keys“ nur unzureichend übersetzt ist. Goffman wählt Begrifflichkeiten aus dem Bereich der Musik, um das Verhältnis der Rahmen zueinander und den Wechsel zwischen unterschiedlichen Rahmen zu verdeutlichen. „Keys“ ist der englische Begriff für „Tonarten“, wobei Goffman selbst darauf hinweist, dass der Begriff „mode“ (Tongeschlecht, d. h. Dur/moll) angemessener wäre. „Modulation“ meint im Deutschen wie im Englischen einen innerhalb eines Stücks auftretenden Wechsel in eine andere Tonart.
- 3 Goffman selbst erwähnt das Rollenspiel kurz als Beispiel für eine Sonderausführung (ebd., S. 86 f.), es ließe sich meines Erachtens aber ebenso der „So-tun-als-ob“-Modulation zuordnen.
- 4 vgl. auch die bei Pajek (in diesem Heft) referierten Überlegungen von Gadamer.

### Literatur

- von Ameln, F., & Kramer, J. (2007a). *Organisationen in Bewegung bringen. Handlungsorientierte Methoden in der Personal-, Team- und Organisationsentwicklung*. Berlin: Springer.
- von Ameln, F., & Kramer, J. (2007b). Wirkprinzipien handlungsorientierter Beratungs- und Trainingsmethoden. *Gruppendynamik und Organisationsberatung*, 38(4), 389–406.
- von Ameln, F. (2009). Handlungsorientierte Trainingsmethoden als Duplizierung organisationaler Wirklichkeiten. Gedanken zur theoretischen Begründung von Outdoortrainings. *erleben und lernen*, 17(3+4), 4–7.
- von Ameln, F. (2010). „Erkenne dich selbst.“ Handlungsorientierte Trainingsmethoden als Spiegel organisationaler Wirklichkeiten. *Weiterbildung*, 21(1), 10–13.
- von Ameln, F., Gebhardt, R., & Schad, N. (2011). Nachhaltige Personalentwicklung mit handlungsorientierten Methoden. In M. Schmid, S. Laske, & A. Orthey (Hrsg.), *Personal Entwickeln. Das aktuelle Nachschlagewerk für Praktiker* (Kap. 6.96, 149. Ergänzungslieferung Mai 2011). Köln: Wolters Kluwer.
- Bateson, G. (1981). Eine Theorie des Spiels und der Phantasie. In ders., *Ökologie des Geistes* (S. 241–261). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Blatner, A. (1996). Acting-In. *Practical applications of psychodramatic methods* (3. Aufl.). New York: Springer.
- Blatner, A. (2001). Psychodrama. In R. J. Corsini (Hrsg.), *Handbook of innovative therapy* (2. Aufl., S. 535–545). New York: Wiley.
- Blomkvist, L. D., & Rützel, T. (1994). Surplus Reality and beyond. In P. Holmes, M. Karp, & M. Watson (Hrsg.), *Psychodrama since Moreno– innovations in theory and practice* (S. 235–257). London: Routledge.
- Buer, F. (1980). Vorüberlegungen zu einer Theorie psychodramatischer Praxis. *Gruppendynamik*, 11(2), 85–109.

- Buer, F. (1997). Zur Dialektik von Format und Verfahren. Oder: Warum eine Theorie der Supervision nur pluralistisch sein kann. *OSC Organisationsberatung – Supervision – Clinical Management*, 4(4), 381–394.
- Foucault, M. (1974). *Dies ist keine Pfeife*. München: Hanser.
- Goffman, E. (1980). Rahmen-Analyse. *Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Grawe, K. (1995). Grundriß einer Allgemeinen Psychotherapie. *Psychotherapeut*, 40, 130–145.
- Hudgins, M. K. (1998). Experiential psychodrama with sexual trauma. In L. S. Greenberg, J. C. Watson, & G. Lietaer (Hrsg.), *Handbook of experiential psychotherapy* (S. 328–348). New York: Guilford.
- Holmes, P. (1998). The auxiliary ego. In M. Karp, P. Holmes, & K. B. Tauvon (Hrsg.), *The handbook of psychodrama* (S. 129–144). London: Routledge.
- Hülst, D. (1999). *Symbol und soziologische Symboltheorie. Untersuchungen zum Symbolbegriff in Geschichte, Sprachphilosophie, Psychologie und Soziologie*. Opladen: Leske & Budrich.
- Jung, C. G. (1968). Zugang zum Unbewussten. In ders. (Hrsg.), *Der Mensch und seine Symbole* (S. 19–103). Olten: Walter.
- Kellermann, P. F. (1996). *Focus on psychodrama. The therapeutic aspects of psychodrama* (2. Aufl.). London: Kingsley.
- Leutz, G. A. (1974). *Das klassische Psychodrama nach J. L. Moreno*. Berlin: Springer.
- Lorenzer, A. (1973). *Spracherstörung und Rekonstruktion*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Lorenzer, A. (1983). Sprache, Lebenspraxis und szenisches Verstehen in der psychoanalytischen Therapie. *Psyche*, 37(1), 97–115.
- Moreno, J. L. (1959). *Gruppenpsychotherapie und Psychodrama. Einleitung in die Theorie und Praxis*. Stuttgart: Thieme.
- Moreno, J. L. (1965). Therapeutic vehicles and the concept of Surplus Reality. *Group psychotherapy and psychodrama*, 18, 211–216.
- Moreno, J. L. (1977). Die Psychiatrie des Zwanzigsten Jahrhunderts als Funktion der Universalien Zeit, Raum, Realität und Kosmos. In H. Petzold (Hrsg.), *Angewandtes Psychodrama in Therapie, Pädagogik und Theater* (S. 101–112). Paderborn: Junfermann.
- Moreno, J. L. (1996). *Die Grundlagen der Soziometrie. Wege zur Neuordnung der Gesellschaft* (4. Aufl.). Opladen: Leske & Budrich.
- Ottomeyer, K. (1987). *Lebensdrama und Gesellschaft. Szenisch-materialistische Psychologie für soziale Arbeit und politische Kultur*. Wien: Deuticke.
- Sader, M. (1991). Realität, Semi-Realität und Surrealität im Psychodrama. In M. Vorweg, & T. Alberg (Hrsg.), *Psychodrama* (S. 44–63). Heidelberg: Barth.
- Seidel, U. (1989). Psychodrama ohne Gruppe. Basistechniken in der Einzelarbeit. *Psychodrama*, 12, 193–205.
- Shearon, E. M. (1996). Surplus Reality in der Einzeltherapie. In B. Erlacher-Farkas, & C. Jorda (Hrsg.), *Monodrama: Heilende Begegnung – Vom Psychodrama zur Einzeltherapie* (S. 135–151). Wien: Springer.
- Wieser, M. (1994). Szenisches Verstehen. Ein erster Erkundungsversuch. *Psychotherapie Forum*, 2, 6–19.
- Winnicott, D. W. (1995). *Vom Spiel zur Kreativität* (8. Aufl.). Stuttgart: Klett-Cotta.
- Zeintlinger, K. (1981). Analyse, Präzisierung und Reformulierung der Aussagen zur psychodramatischen Therapie nach J. L. Moreno. Dissertation, Universität Salzburg.



**Falko von Ameln**, Dr. phil. Dipl.-Psych., Psychodrama-Leiter (DFP/DAGG), Jg. 1970. Organisationsberater. Arbeitsschwerpunkte: Begleitung von Veränderungsprozessen, Qualitätsmanagement, Teamentwicklung, Führungskräfteentwicklung. Lehraufträge u. a. an der Universität Dortmund und der European Business School Schloss Reichartshausen. Langjährige Lehrtätigkeit am Institut für Psychodrama und Training Heidelberg.