

## Von Göttern, Held.innen und Dämonen

### Einführung ins Mythenspiel

#### Kongress Russland 2009

Was wir - eine Gruppe von Freunden – vor vielen, nun beinahe 30 Jahren in eher experimentell – spielerischer Weise begonnen haben, hat sich mittlerweile zu einem kraftvollen Mittel therapeutischer und pädagogischer Gruppenarbeit entwickelt: dem Mythenspiel.

Zu dem Experiment zusammengeführt hat uns die Frage: Wie erschließen sich uns Mythen und Märchen, wenn wir sie szenisch gestalten und im Rollenspiel umsetzen? Wenn wir sie nicht nur hören oder sie uns erzählen, sondern auch erfahrungsbezogen in sie eintauchen?

Wir alle waren oder sind noch in sozialen Feldern tätig, insbesondere in der Aufstellungsarbeit, in Psychotherapie, Beratung, Sozialarbeit, Pädagogik und verschiedenen Lehrberufen. Die meisten von uns waren mit szenischen Verfahren vertraut. Das insbesondere mit der Aufstellungsarbeit, jedoch auch vielen anderen Ansätzen, wie dem Psychodrama, der Dramatherapie, mit Gestaltprozessen, dem Playbacktheater oder dem experimentellen Theater. All diese Vorerfahrungen flossen in das Experiment mit ein.

Das Mythenspiel wurde mittlerweile von verschiedenen Seiten aufgegriffen und zu einem vielschichtigen Gruppenverfahren (z.B. Mythotherapie) weiter ausgebaut und gelehrt. Zum Mythenspiel, wie wir es entwickelt haben, kenne ich bisher 2 kurze Veröffentlichungen. Beide stammen von Kolleginnen, Astrid Habiba Kreszmeier und Bettina Grote. Sie kommen in meinem Beitrag zu Wort. Da ich sie jedoch nie wörtlich zitiere, sei hier auf sie besonders hingewiesen.

#### Dieser Beitrag zum Mythenspiel basiert auf 2 Schwerpunkten

- a. **Mythen und Märchen** Nach einem kurzen theoretischen Vorspann gehe ich zu einem auf einige grundlegende Aspekte zu Mythen und Märchen ein. Wie etwa auf wesentliche Funktionen von Mythen, Archetypen, Stadien der Heldenreise u.a.
- b. **Prozessgestaltung** Zum anderen beschreibe ich im zweiten Teil Formen der Prozessgestaltung. Formen, die sich in unseren jährlichen Treffen als wirkungsvoll und weiterführend für das Spielen bewährt haben.

#### VORSPANN

Das wirklich Einmalige der Menschheit, stellt Yuval Harari in seinem Buch "Eine kurze Geschichte der Menschheit" fest, das Einmalige ist nicht, dass wir uns mit Hilfe der Sprache über Tatsachen verständigen können. Dass wir z.B. einen Warnruf "hier nähert sich ein Raubtier" sprachlich vermitteln können oder die Information "hier gibt

es Wasser". Diese Art der Verständigung/Sprache finden wir evolutionsgeschichtlich gesehen schon jahrhundertausendlang bei Tieren und auch bei vielen der Menschengattungen vor Homo sapiens.

Das Einmalige und evolutionsgeschichtlich völlig Neue bei Homo sapiens ist jedoch, dass er vor etwa 70.000 Jahren begann, sich über Dinge auszutauschen, die es in der physischen Welt nicht gibt. Wissenschaftlich wird das als die Entwicklung der "fiktiven" Sprache bezeichnet. Nur über die fiktive Sprache lassen sich Dinge „erfinden“, lassen sich „Geschichten“ erzählen und weitererzählen. Wir Menschen - die jetzige Menschheit geht auf Homo sapiens zurück - haben gelernt, mit Hilfe von Imagination ganz Neues, in der physischen Welt nicht Vorhandenes zu "erfinden". Das führte zur Entwicklung umfassender Symbolsprachen und einer damit verbundenen vielschichtigen Auffassung der Welt. Es führte in allen uns bekannten menschlichen Gruppierungen zur Entstehung von Mythen, Sagen, Religionen, Märchen und Legenden, zur Entwicklung von „Kultur“. (Teilweise zusammengefasst aus verschiedenen Kapiteln Yuval Harari 2015)

## TEIL I

### MYTHEN UND MÄRCHEN

Mythen bieten den Menschen übergreifende Erklärungen, Lebenssinn und innere Orientierung an. Mythen deuten uns in unserer Individualität, deuten uns in unserer Teilhabe an der jeweiligen sozialen Gemeinschaft und bieten Deutung für alles Geschehen auf der Erde. Regelmäßige Abläufe in der Natur und der sozialen Umgebung werden auf kosmische oder göttliche Ursprungsgeschichten zurückgeführt. Über die „Erzählung“ stiften Mythen daher für eine Gemeinschaft - auch für sehr große Gemeinschaften und Gruppierungen - Identität. Als Mythos wird also eine „Erzählung“ bezeichnet, die eine bestimmte Art der Weiterfahrung vermittelt.

Die Entwicklung der fiktiven Sprache bedeutete einen ungeheuren Sprung in der Evolution. Tierherden/menschliche Gruppen, die über Verbündete untereinander zusammengehalten werden, können eine bestimmte Größe nicht überschreiten. Alphamännchen z.B. gelangen gewöhnlich nicht an die Spitze eines Rudels, weil sie die Stärksten sind, sondern weil sie ein großes und stabiles Unterstützernetzwerk aufgebaut haben. Das gilt auch für den Homo Sapiens für lange Zeit: eine „natürliche“ Gruppe, die nur von „Klatsch“ zusammengehalten wird, darf maximal aus 150 Personen bestehen. Bei einer Mitgliederanzahl darüber hinaus, gibt es Krieg oder die Gruppe zerfällt und spaltet sich auf. (Vgl. Yuval Harari S.40)

Durch das Potential der fiktiven Sprache gelang es Homo Sapiens, diese Schwelle zu überwinden. Mit der fiktiven Sprache können wir uns Dinge nicht nur ausmalen, wir können sie uns vor allem auch **gemeinsam** vorstellen.

Durch den Glauben an einen gemeinsamen Mythos gelingt es uns Menschen in großen, sogar sehr großen Gemeinschaften flexibel miteinander zu leben und zu arbeiten. Katholiken oder Protestanten, Juden oder Mohammedaner „verstehen“ sich in ihrer jeweils Millionen von Menschen umfassenden Gemeinschaft, weil sie an Gott glauben. Die Konzerne der Neuzeit basieren auf einem gemeinsamen

wirtschaftlichen Mythos: den Glauben an Aktien und Dollars, den Kapitalismus. Rechtsstaaten fußen auf gemeinsamen juristischen Mythen (Recht, Gesetz, Menschenrechte). Das heißt: Kultur basiert auf den „Geschichten/Mythen“, die wir Menschen kreieren und miteinander teilen. Das gilt für Mythen der Zauberer oder Schamanen genauso wie für unsere modernen Mythen von Fortschritt und Wirtschaft. Wissenschaftler bezeichnen das, was wir in den jeweiligen Mythen und Geschichten erschaffen, soziale Konstrukte oder erfundene Wirklichkeit. Das heißt jedoch keineswegs, sie wären Lüge! Sie führen zu ganz realen Auswirkungen, Entwicklungen und Entfaltungen in der äußeren und seelischen Welt. Wir erschaffen etwas, indem wir daran glauben und als wirkliche Wirklichkeit nehmen.

So weit die bewohnte Welt reicht, zu allen Zeiten und unter den verschiedensten Umständen haben die Mythen der Menschheit geblüht. Der Mythos ist der geheime Zufluss, durch den die Energien des Kosmos in die Erscheinungen der menschlichen Kultur einströmen. (Leicht verändert aus J. Campbell, 1978 S. 13). Mythen verbinden uns mit der Schöpfung, mit unseren Ursprüngen, mit der Frage, wo kommen wir her, wo gehen wir hin, was gibt uns Sinn in unserem Leben. Mythen sind jenseits der linearen, geschichtlichen Zeit in einem von numinosen Kräften oder Symbolfiguren (Göttinnen und Götter, Dämonen, Helden, Drachen usw.) beherrschten Raum angesiedelt.

Wie Legenden und Sagen lassen sich auch Märchen den Mythen zuordnen. Mythos ist in diesem Verständnis ein Oberbegriff. Das Märchen jedoch zeigt eher persönliche Entwicklungsgeschichten auf, während der Mythos Geschichten ganzer Geschlechter, Kulturen oder Religionen umfasst. (vgl. Campbell 1978) Eines aber ist ihnen von Anfang an gemeinsam: Über lange Zeit wurden sie mündlich tradiert und das Erzählen hat die Stoffe in prägnanter Weise geschliffen. Dabei verlor sich das Beiwerk oder wurde austauschbar. Was bleibt, ist der zeitlose Kern der Geschichten, ein Konzentrat mit archetypischen Figuren, Motiven, Entwicklungsschritten. Diese Kerngeschichten versammeln Bilder und Metaphern, in denen sich Menschen unterschiedlicher Lebenswelten und Kulturen erkennen. Sie geben kollektives Wissen weiter, das zeitlos und immer wieder neu interpretierbar ist. (leicht verändert übernommen von Bettina Grote)

## **Schöpferische Mythologie**

Im Rahmen einer traditionellen Mythologie, schreibt Joseph Campbell - wohl der bekannteste und größte Mythenforscher des letzten Jahrhunderts - im Rahmen einer traditionellen Mythologie werden die Symbole in gesellschaftlich festgeschriebenen Riten vorgeführt. Von den Einzelnen wird erwartet, dass sie dadurch bestimmte Erfahrungen machen, Erkenntnisse erlangen und Gefühle und Bindungen fördern. Oder jedenfalls sollten sie so tun, als wäre das alles passiert.

In der schöpferischen Mythologie kehrt sich das Verhältnis dagegen um: Hier macht der Einzelne seine eigene Erfahrung. Vielleicht eine Erfahrung innerer Ordnung, des Schreckens, der Schönheit oder eines überschwänglichen Gefühls. Und gewöhnlich ist er/sie dann bestrebt, diese Erfahrung mit anderen zu teilen. Hat das vorerst individuelle Erlebnis eine gewisse Tiefe und Tragweite, bekommt das Sich-Mitteilen

den Wert und die Kraft eines lebendigen Mythos. Die Kraft eines Mythos für all diejenigen, die sich davon betroffen fühlen, die sich darin wiedererkennen. (verändert und gekürzt J. Campbell 1992, S.14ff)

## **Funktionen einer Mythologie nach Joseph Campbell**

(zusammengefasst J. Campbell 1992, S.14ff)

- Die erste Funktion einer Mythologie ist es, das Wachbewusstsein mit dem mysterium tremendum et fascinans dieses Weltalls, so wie es ist, zu versöhnen.
- Die zweite Funktion schließt daran an: Die Mythologie kann eine deutende Gesamtschau dieses Weltalls geben und zwar so wie es sich dem Bewusstsein einer bestimmten Zeit erschließt.
- Die dritte Funktion ist das Schaffen einer bestimmten (ethischen) Ordnung. Es geht darum, den Einzelnen in seine soziale Gruppe zu integrieren. Den Einzelnen zu integrieren entsprechend der Prägung der Gruppe, vor allem in Hinblick auf die Erfordernisse von der Landschaft her und der Geschichte.
- Die vierte und entscheidende Funktion einer Mythologie ist es demnach, eine ganzheitliche Basis und Entfaltung des Einzelnen zu fördern. Eine Entfaltung bei der der Einzelne in Einklang ist
  - mit sich selbst (Mikrokosmos)
  - mit seiner Kultur (Mesokosmos)
  - mit dem Weltall (Makrokosmos)
  - mit dem ehrfurchtgebietenden letzten Geheimnis, das sowohl jenseits von ihm ist, als auch in ihm und allen Dingen.

## **Mythische Symbole und archetypische Bilder**

Märchen und Mythen transportieren archetypische Bilder. Für Jung sind Archetypen Inhalte des kollektiven Unbewussten. Genauer: Es sind allgegenwärtige präexistente, durch endlose Wiederholungen eingeprägte Formen. Immer wenn Archetypen für uns sichtbar werden, sind sie schon eine Verwandlung eingegangen. Wir erfahren sie immer nur in einer spezifischen Ausprägung. Ihre Urformen werden nie eindeutig sichtbar. Sie prägen jedoch unsere Wahrnehmung, unser Fühlen, Denken und Handeln.

Wichtige Urformen sind bei Jung: der Schatten, der Mutterarchetyp, der Kinderarchetyp, der Trickster, der oder die alte Weise und Anima/Animus. J. Campbell nennt u.a. auch die Krieger/in, die Herrscher/in, den Heiligen, den Welterlöser usw.

Noch einmal: Archetypen erscheinen in ganz verschiedenen Ausformungen. So kann der Mutterarchetyp als Mutter, Großmutter, Stiefmutter oder Amme sichtbar werden, aber auch als Himmel, Erde, Wald, Meer, als Quelle, tiefer Brunnen, Backofen, als Baum, Höhle, Hohlform oder hilfreiches Tier. (vgl. Bettina Grote)

Archetypen können sich von zwei Seiten zeigen. Es gibt zahllose bedrohliche Dämonen, die als verdrängte Anteile des seelischen Lebens gedeutet werden. Gleichzeitig geht von den Inhalten des Unbewussten eine Verlockung aus, denn gerade sie halten die Schlüssel bereit, die die Türen öffnen „zu dem ersehnten und gefürchteten Abenteuer der Selbstentdeckung.“ (Campbell 1999, 17)

Archetypen sind für Jung Potentiale des Unbewussten, die nach immer neuer Deutung streben. Letztlich gibt es so viele Archetypen wie es typische Situationen im Leben gibt. Als Symbole sind sie „vieldeutig, ahnungsreich und im letzten Grund unausschöpfbar“. (Jung 1976, S.48)

Mythische Symbole sind nicht gemacht und können weder bestellt, erfunden noch dauernd unterdrückt werden. Sie sind spontane Äußerungen der Psyche, und jedes trägt in sich, als unbeschädigten Kern, die Kraft seines Ursprungs“. (Campbell 1978, S.13)

### **Heldenreise: Eine Abenteuerreise zu unseren Licht- und Schattenwesen**

Mythen und Märchen erzählen von einem Weg. Sie erzählen von einem Aufbruch zu Wandlung und Verwandlung. Sie erzählen von einem Ruf ins Unbekannte, in etwas Neues und von einer Rückkehr in veränderter Weise. Sie erzählen von den Herausforderungen, die dabei gemeistert werden wollen und von Geschenken, die als solche erkannt, gesehen und genommen werden wollen.

Mythen halten Geschichten und Momente persönlicher Entwicklung und Wandlung als universelle Menschheitserfahrung fest. Der Wandlungsweg folgt einem Grundmuster: Trennung, Initiation, Rückkehr. Diese Struktur der „Heldenreise“ liegt allen Übergangsriten, jedoch auch den Mythen, Märchen, Volkssagen und Religionen zu Grunde. (Campbell 1992).

Der Heros lässt einem Ruf folgend seine Welt hinter sich und gelangt in eine Anderswelt. Aus tiefenpsychologischer Sicht ist dieser Aufbruch als Hinwendung zum Unbewussten zu lesen. Danach erwarten den Helden die Prüfungen der Initiation. Nach dem entscheidenden Sieg kehrt er in die Gemeinschaft zurück mit der „Kraft, seine Mitmenschen mit Segnungen zu versehen“. Dabei ist der Triumph des Märchenhelden ein häuslicher, der des Mythenhelden ein weltgeschichtlicher. Die Heldentaten, so Campbell, sind seelische Errungenschaften. Zwar mag sich die Fahrt des mythischen Heros auf der Erde abspielen, doch eigentlich führt sie ins Innere. In den psychischen Tiefen überwindet der Held Widerstände und entdeckt und belebt verlorene und vergessene Kräfte, die er später zum Einsatz bringt. (leicht verändert übernommen von Bettina Grote)

## TEIL II

### PROZESSGESTALTUNG

Das Ziel unserer Treffen war es, über das Spielen und Verkörpern eines Mythos oder eines Märchens tief in uns selbst einzutauchen.

Das Spielen selbst und der Gestaltungsrahmen der Rollen bietet viel Freiraum. Um diesen ausloten zu können hat sich sowohl das Einhalten einer (vorher abgesprochenen) Struktur bewährt, als auch das Beibehalten der angenommenen Rolle.

Der Prozess lässt sich vom Ablauf her in 5 Abschnitten beschreiben

- Vorbereitung (verbunden mit Bühnengestaltung und Verkleiden)
- Eintritt und Spiel
- Rückmeldung an der Bühnengrenze
- Ende
- Nacharbeit und Vertiefung

### Vorbereitung

Nach dem Vorlesen oder Erzählen des Stückes, teilt sich die Gruppe in 2 Untergruppen. Es ist besonders bewegend, aufschlussreich und spannend, dasselbe Stück in zwei Untergruppen zu spielen, wie wir es in unserer Experimentiergruppe gemacht haben. Das ist jedoch keine Voraussetzung für ein Mythenspiel.

Die (in unserem Fall jede Untergruppe) entscheidet für sich, ob sie das ganze Stück oder Abschnitte daraus spielen will. Es wird festgelegt, wer welche Rolle übernehmen will. Es können personelle Rollen gespielt werden, jedoch auch nicht personelle, wie z.B. der Palast, das Tor, ein Baum, ein Tier, die Sehnsucht der Prinzessin, die Rache, das Meer..... Außerdem werden die Bühne und die einzelnen Spielstationen auf der Bühne in groben Zügen festgelegt.

Eine für die Erfahrung wesentliche Voraussetzung ist, dass die Rollen **nicht** geprobt und einstudiert werden. Damit sich diese Offenheit nicht in Beliebigkeit auflöst, folgen die Schauspieler jedoch dem roten Faden und den Abläufen ihrer Rolle.

Die „Bühne“ hat große Bedeutung. Sie stellt das Auffangbecken dar, in dem sich das Geschehen herauskristallisieren kann und die Schauspieler in ihrem Prozess unterstützt werden. Auch wenn Die Bühne in einem Klassenzimmer oder einem Seminarraumes eingerichtet wird, muss der Platz aus seiner Alltagsbedeutung entlassen werden, um ganz Bühne zu sein. Und immer ist sie ein klar als Bühne definierter Raum und wird vom Zuschauerraum deutlich abgegrenzt. Auch verschiedenste Orte in der Natur können zur Bühne werden.

### Spiel

Sind der Bühnenraum und die Spieler bereit, beginnt das Spiel über einen ritualisierten Eintritt in „den Raum zwischen den Räumen und die Zeit zwischen den Zeiten“. Ein Signal (Glocke, Klangschale ...) dient als Markierung für den Beginn und später das Ende des Spiels. Die Spieler treten über den Bühneneingang einzeln ein,

wenden sich zum „Zuschauerraum“ und nennen ihre Rolle. Damit wechseln sie von ihrem „Ich“ zu einem „Nicht-Ich“. Das eigentliche Spiel beginnt, wenn alle Darsteller die Bühne betreten haben. Während des Spiels bleiben alle Darsteller, auch wenn sie über längere Zeiträume nicht im Zentrum des Geschehens stehen, auf der Bühne.

Es wird wortlos gespielt. Und es geht darum, in der Kraft des wortlosen Spiels zu bleiben, wobei Verlangsamung entscheidend ist für die Intensität der Erfahrung. Ein markantes Wort/Satz, Töne, Spiel mit einem Musikinstrument, Gesang gehören jedoch zu den Elementen des Spiels.

Gespielt wird für die eigene Erfahrung, nicht für die „Zuschauer“. Diese verstehen sich daher eher als Zeugen, denn als passive Empfänger von „Kunst“.

Das Übernehmen einer Rolle ist immer ein Wagnis. Es ist nicht vorherzusehen, an welchem Punkt sich die Magie des Spiels entzündet. Auf die Bühne zu treten kann Berührung, Erkenntnis und Heilung sein, genauso wie Zeitvertreib, seichtes Spiel oder Selbstbeschau.

Vom ersten Moment an liegt manchmal ein dichter Zauber über dem Spiel. Alle folgen gebannt den Szenen. Manchmal braut sich die Dichte langsam zusammen um dann an einem Höhepunkt beinahe zu explodieren. Manchmal verzweifelt man an einem Chaos, in das sich das Spiel hineinmanövriert, manchmal zittert man mit einem Teil mit, an den man vorher nie gedacht hat. Manchmal wechseln Momente der Dichte und Zerstreutheit einander ab.

Selbst Zuschauer zu sein fordert im Mythenspiel heraus. Wieviel mehr noch die Rollen im Spiel selbst.

(Teile aus diesem Abschnitt wurden von mir zusammengefasst aus A. Kreszmeier S.204 ff und Bettina Grote)

## **Rückmeldung an der Bühnengrenze**

Nach dem Spiel werden die Darsteller an den Bühnenrand gebeten. Sie befinden sich da in einer Zwischenwelt, nicht mehr ganz Rolle aber auch noch nicht ganz entlassen daraus. Sie werden gebeten, noch im eigenen „Fühlraum“ zu bleiben jedoch kurz mitzuteilen was sie innerlich bewegt/bewegt hat in diesem Spiel. Danach sind auch die Zuschauer (gewöhnlich sind das die andere Untergruppe und die Leiter.innen) eingeladen ihre wesentlichen Eindrücke einzubringen. Was hat sie bewegt? Was berührt? Was hat etwas Bestimmtes ausgelöst? Es geht bei den Rückmeldungen nicht darum, was jemand schön, schlecht, unpassend, genial usw. gefunden hat. Sondern es geht darum, was das Spiel in den Einzelnen bewegt hat.

Wichtig bei diesem Prozess am Bühnenrand ist, dass keine bewertenden oder interpretierenden Aussagen gemacht werden. Hier ist zum Schutz der Spieler und der Methode der Rahmen klar zu moderieren.

## **Ende**

Die Darsteller treten bewusst aus ihrer Rolle und über den Bühnenrand hinweg in den „Alltagsraum“. Die Verkleidung wird abgelegt, die Bühne aufgelöst oder von der zweiten Gruppe für ihr Spiel vorbereitet.

### **Nacharbeit und Vertiefung, Reflexionen**

Sind Darsteller in einer bestimmten Spielsituation oder einer nicht vollzogenen Beziehung hängengeblieben, kann von den Leitern bereits am Bühnenrand eine Nacharbeit angeregt werden.

Oft werden aber auch bestimmte Ausschnitte oder sogar das ganze Stück im nochmaligen (oder mehrmaligen) Spielen vertieft und in seiner Vielschichtigkeit ausgelotet.

Im Gruppensetting wird dann zumeist noch im Austausch und reflektierender Weise über die Erfahrung gesprochen.

Im Laufe der Jahre haben wir noch viele weitere Formen der Nacharbeit oder der Arbeit im Spiel direkt entwickelt. Es wäre jedoch zu viel auch darauf an dieser Stelle noch einzugehen.

### **Abschlussreflexion**

In der szenischen Arbeit dient der ganze Körper als Wahrnehmungsorgan. Die Entwicklung der Rolle ergibt sich aus einem „intuitiven Gewahrsein mit allen Sinnen“. Ist der Spieler ganz gegenwärtig, zeigt er „die Wahrheit des Mythos aus der Perspektive dieser Rolle“. (S. Essen 2004, S.69)

Und, wie Jacob Moreno sagt: „Es ist ein Unterschied, ob ein Protagonist seine Geschichte erzählt oder dramatisch darstellt. In der dramatischen Darstellung kommen tiefere seelische Schichten zum Ausdruck, die „unterhalb der sprachlichen Formulierung liegen“. (zitiert nach Bettina Grote)

Mythen – und Märchenfiguren erlangen erst mit der Entwicklung der Handlung, in der Begegnung mit anderen Figuren ihr Profil. Sie sind frei von psychologischen Schattierungen und bleiben typenhaft oder holzschnittartig. Umso leichter nehmen sie im Spiel das Eigene der Darsteller an. Gerade im Darstellen von Märchen und Mythen zeigt sich, dass sie radikale innere Orts- und Zeitwechsel zulassen. Es ist möglich, zwischen dieser und anderen Welten nahezu bruchlos zu wechseln und sich um keine Begründung dafür zu kümmern.

Das Mythenspiel könnte als ein Weg beschrieben werden, der „die Wahrheit der Seele durch Handeln ergründet“. Die Bühne fungiert dabei als Erweiterung des Lebens über das wirkliche Leben hinaus.

### **Literatur**

Campbell, Joseph (1978): Der Heros in tausend Gestalten. Suhrkamp, Frankfurt/M.

Campbell, Joseph (1992): Schöpferische Mythologie. Sphinx Verlag, Basel

Essen, Siegfried (2004): Leibliches Verstehen. Wirkungen systemischer



Inszenierungsarbeit. In: Baxa, G. L. Essen Ch. und Kreszmeier A.H.(Hrsg.):

Verkörperungen. Systemische Aufstellung, Körperarbeit und Ritual. 2. erw. Aufl.  
Heidelberg

Grote, Bettina (?): Wer spielt hier alles mit? Das Märchen- und Mythenspiel in der kreativ-rituellen Prozessgestaltung. "Erschienen in Systemische Erlebnispädagogik. Kreativ-rituelle Prozessgestaltung in Theorie und Praxis. Hrsg. von Konstanze Thomas und Astrid Habiba Kreszmeier, Augsburg 2007

Harari, Yuval Noah (2015): Eine kurze Geschichte der Menschheit. Pantheon,  
München

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

Kreszmeier Astrid Habiba(2008): Systemische Naturtherapie, Carl-Auer Systeme,  
Heidelberg

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