

Gunter Lösel

# Das Archetypenspiel

Grundformen menschlicher Begegnungen

11 Verbündete/Gefährten

12 Schatten

BUSCHIFUNK



# INHALT

## 9 Willkommen in diesem Buch!

## 11 Was sind Archetypen?

Urfiguren in allen Kulturkreisen... Reflexe... Erwartungen... Die Heldenreise... Individuation... Archetypen im Alltag... Hollywood, Fantasy und Internet-Rollenspiele... Grundformen menschlicher Begegnungen... Symbolisierungen... Verkörperung

## 21 Wichtige Fragen zum Archetypenspiel

Gibt es Archetypen wirklich?... Wie viele Archetypen gibt es?... Ist das Archetypenspiel eine Art Typologie?... Was ist die Grundgeste?... Inwiefern ist das Archetypenspiel ein Spiel?

## 27 Der Held/ die Heldin

Grundgeste 1: Heraustreten... Individuum versus Gruppe... Exklusion/Ausgrenzung/Verbannung... Der Blick zurück... Visionen... Grundgeste 2: Weggehen... Der aktive Held: zielstrebiges Gehen... Eine Schneise für den Helden... Marschieren... Beispielgeschichte: Siegfried der Drachentöter (Held)... Erste Heldentat: Feuertaufe... Der kleine Fehler... Magische Gegenstände... Sozialer Aufstieg... Der Antiheld: Stolpern... Beispielgeschichten: Das tapfere Schneiderlein... Gesundes Selbstwertgefühl... Verwechslung... Der passive Held: Schlendern... Rumhängen... Auszeiten... Dem Zufall eine Chance... Sympathie... Beispielgeschichte: Hans im Glück... Glück... Heimkehren... Unendlich viele Helden... Kurzdramaturgie Held

## 53 Verbündete/ Gefährten

Grundgeste: Neben jemandem gehen... 1. Begegnung/ Austausch/Rituale... 2. Aufbau eines gemeinsamen Weltbildes... 3. Trennung der Gefährten... Beispielgeschichte: Kalif Storch... Abhängen... Das gemeinsame, verbotene Lachen... Wer muss heiraten?... Gegensätze... Glauben... Männer und Frauen als Gefährten... Wurzeln... Kurzdramaturgie Gefährte

## 69 Schatten

Grundgeste: Jemandem auflauern... Lauern... Die Angst im Nacken... Paranoia... Dem Schatten ins Auge sehen... Sympathie und Antipathie: Die Wahl des Gegners... Das Aufeinander-Zugehen... Unvermeidliche Begegnung... Beispielgeschichte: Rotkäppchen... Das Spiel mit der Beute... Verkleidung... Im Bauch des Ungeheuers... Das Tier/ das Ungeheuer... Horror vacui... Der Schatten als Spiegelbild des Helden... Der Schatten als eigentliches Ich... Beispielgeschichte: Dr. Jekyll und

Mr. Hyde... Zu gute Erziehung... Der Klumpfuß... Die Krücke... Kurzdramaturgie Schatten

### **89 Mentor**

Grundgeste: Jemanden dazu bringen, zu folgen... Der Herdeninstinkt... Loslaufen... 1. Das Erwählen des Schülers... 2. Führen/Folgen... 3. Trennung... Beispielgeschichte: Der Eisenhans... Der wilde Mann im Tümpel... Den wilden Mann befreien... Gold, Zeichnung und Verführung... Ausrüstung... Das Erbe: Werkzeuge, Zunftkleidung, magische Geschenke... Mentoren und Lehrer... Initiation... Der Vater... Weiterleben im Helden... Prüfungen... Kurzdramaturgie Mentor

### **107 Schwellenhüter**

Grundgeste: Jemandem den Weg verstellen... Standfestigkeit... Beispielgeschichte: Der Froschkönig... Der Brunnen... Die Sehnsucht, zu den Menschen zu gehören... Die List... An die Wand werfen... Schwellenangst... Der Wachsoldat... Türen, Tische, fettige Haare... Die Grundangst des Schwellenhüters... Schwellen... Geburtskanal und Nabelschnur... point of no return... Nadelöhr... Der Fährmann... Territorien und die „Schwellenhüter-Kraft“... Schwellenhüter als Helden... Widerstand in Paarbeziehungen... Den Bogen spannen... Kurzdramaturgie Schwellenhüter

### **125 Trickster**

Grundgeste: Hinter jemandem gehen und ihn nachäffen... Clownspiel... Vermeidung von wirklicher Begegnung... Die Beißhemmung... Freiheit ohne Verantwortung... Beispielgeschichte: Der gestiefelte Kater... Die Show stehlen... Die Stiefel... Besondere Fähigkeiten... Überredungskunst... Der Spieler... Erfindungen... Erwachende Potenz... Risiko... Autorität untergraben und Pathos verhindern... Kurzdramaturgie Trickster

### **137 Mutter**

Grundgeste: Jemanden liebevoll umklammern... Das Umklammern... Das Loslassen... Beispielgeschichte: Die Legende von Prinz Siddharta, dem späteren Buddha... Schutz vor der bösen Welt... Der Palast, die künstliche Welt... Vergötterung des Kindes... Ambivalente Muttergottheiten... Der Kokon der Liebe... Die Zerstörung der Welt... Der Mantel... Die Mauer... Die Dornenhecke... Beispielgeschichte: Dornröschen... Befreiung aus dem Herkunftsmilieu... Kurzdramaturgie Mutter

### **151 Anima, Animus**

Grundgeste: Jemanden magisch anziehen... Der erste Blick... Leichte Abwendung... Das Aufeinander-Zubewegen... Idealisierung und Projektion... Sich idealisieren lassen... Unerreichbarkeit... Beispielgeschichte:

Die Loreley... Nixen und Satyrn... Glitzern, funkeln, schillern... Die gewaltige Melodei... Selbstvergessenheit und intime Momente... Hexen und Mönche... Antidepressivum... Der verführende Charakter... Die Flaute... Der Sturm... Nach dem Sturm... Masken und Schleier... Magische Gegenstände... Werbung... Befreiung aus Abhängigkeit... Kurzdramaturgie Anima/ Animus

### **169 Kind**

Grundgeste: klein sein/ sich klein machen... Das „Kindchen-Schema“... Ahimsa... Beispielgeschichte: Der eigensüchtige Riese... Sehnsucht nach dem Frühling... Persönlichkeitsveränderung durch das Kind... Wunden... Erlösungsphantasien... Unschuld... Erneuerung der Wahrnehmung... Kindermund tut Wahrheit kund... Das Kinderopfer... Begegnung mit dem Kind... Kurzdramaturgie Kind

### **183 Der Sack**

Grundgeste 1: sich von jemandem tragen lassen... Jemandem im Genick sitzen... Beinlosigkeit... Grundgeste 2: sich an jemanden anhängen... Das Recht, sich tragen zu lassen... Schamgefühle... Gewicht abgeben... Abhängigkeit versus Autonomie... Beispielgeschichte: Die Gänsehirtin am Brunnen... Mitleid und Moral... Hadern und Wut... Prüfung... Der Zusammenbruch... Der Kampf um Würde... Kontrolle... Der faule Sack... Schuldgefühle... Helfer-Syndrom... Vergangenheit... Kurzdramaturgie Sack

### **199 Überblickstabelle:**

#### **Die Archetypen und Grundgesten im Überblick**

### **200 Praktische Anwendungen**

Grundübung... Selbsterfahrung und therapeutische Möglichkeiten... Tanz und Theater... Improvisationstheater

### **205 Schluss**

### **208 Anmerkungen**