

Randy Dixon

Im Moment

**Theaterkunst Improtheater
- Reflexionen und Perspektiven**

aus dem Englischen übersetzt von Ulrike Winkelmann

BUSCHIFUNK



INHALT

DANKSAGUNG	7
EINE KURZE EINFÜHRUNG	9
1. TEIL: HINTERGRÜNDE	11
1.1. Das erste Angebot	11
1.2. Die Alchemisten	13
1.3. Unser Bedürfnis nach Geschichten	15
1.4. Yin und Yang: Improvisation & Theater	19
1.5. Anfänger, Spiele-Spieler, Improkünstler – der Weg	24
1.6. ‚Zwischen‘ den Zeilen	29
2. TEIL: FREI ASSOZIIEREN	31
2.1. Hingabe - Wachheit & Spontanität	31
2.2. Den Körper aufwärmen	41
2.3. Den Geist wachmachen	44
2.3.1. Die Mitspielenden	45
2.3.2. Spontanität	45
2.4. Aufwärmübungen zum theatralen Geschichtenerzählen	50
2.5. Abkühlen und Ruhe finden	51
2.6. Spontanes Geschichtenerzählen	53
2.7. Wahr aber nicht objektiv – persönliches Geschichtenerzählen	55
3. TEIL: VERKNÜPFUNGEN HERSTELLEN	60
3.1. Die natürliche Fähigkeit des Menschen, Geschichten zu erzählen	60
3.2. Erzählstruktur	63
3.2.1. Handlungsstapel	65
3.2.2. Heldenreise/ Hero's Journey	70
3.3. Die wichtigsten Zutaten	71
3.3.1. Vorschläge vom Publikum	71
3.4. Die Schwierigkeit von Anfängen	74
3.5. Das ‚Versprechen‘	75
3.6. Die Figur und ihr Schicksal	76
3.7. Spielen zum Beat	79
3.7.1. Einzelne Beats	79
3.8. Linear & nicht-linear	82
3.9. Charakter, Beziehung, Zielsetzung, Ort - CBZO	85
3.9.1. Charakter	85
3.9.2. Beziehung	86

3.9.3. Zielsetzung	87
3.9.4. Ort	88
3.10. Mit dem Publikum, nicht vor dem Publikum	88
3.11. Frei Assoziieren & Verbindungen schaffen	91
3.12. Metapher & Improvisation	93
3.12.1. Traumzeit ist Spielzeit	95
4. TEIL: IM MOMENT	97
4.1. Spielraum & rituellen Raum schaffen	97
4.1.1. Zufall	98
4.1.2. Zeit	99
4.2. Kurz- & Langformen	99
4.3. Ernsthafte Szenen	101
4.4. Spiele und Spiel	103
4.5. Impro-Langformen	107
4.5.1. <i>Harold</i>	107
4.5.1.1. <i>Die Eröffnung</i>	111
4.5.1.2. <i>Der Körper</i>	112
4.5.1.3. <i>Das Ende</i>	113
4.6. Langformen entwickeln	117
5. TEIL: DIE KRAFT SPONTANER GESCHICHTEN	124
5.1. Sich einlassen, nichts erzwingen	124
5.2. Wie geht's weiter?	125
5.3. Was Improspieler erwartet	127
5.4. Ausblick	128
LESEEMPFEHLUNGEN	130

*„Es ist wie Tennisspielen ohne Netz.“
(Robert Frost über nicht-gereimte Lyrik)*

4. TEIL: IM MOMENT

4.1. Spielraum & rituellen Raum schaffen

Um eine angenehme Umgebung zu haben, in der wir spontan agieren können, müssen wir sie passend für uns gestalten, denn wir möchten uns im Spiel wohl und sicher fühlen. Die Stimmung, der Raum und alles, was uns umgibt, sollten der Improvisation förderlich sein, die Spieler und Spielerinnen dabei unterstützen, sich auf der Bühne gut zu fühlen und das Publikum dazu einladen mitzuspielen. Durch den Gebrauch von Ritualen, die uns Spontanität ermöglichen, erschaffen wir diese Art von ‚Spielraum‘. Der Begriff ‚Ritual‘ meint hier eine Art zeremonieller, vorab überlegter Handlung, die einen ‚Spielraum‘ schafft, in dem Bedeutung auftauchen und sichtbar werden kann.

Rituelle Zeit ist im Improtheater auf der Stelle tretende, ‚aufgehobene‘ Zeit, in der die Grenzen zwischen Akteuren und Publikum fließend werden und manchmal beide Seiten kaum mehr zu unterscheiden sind. Zur Schaffung eines ‚Spielraums‘ dienen die zahlreichen Improspiele mit Wettbewerbscharakter, die die am leichtesten zugängliche und verbreitetste Form ritualisierten Handelns im Improtheater darstellen. Ein ritueller Raum und ein Ritual an sich bedürfen der Regeln und Grenzen wie auf einem Spielfeld. Die Spannung, die sich durch die Regeln ergibt und aus der heraus die eigentliche Arbeit entsteht, ist von großer Bedeutung. Durch den Rahmen, den die Regeln schaffen, wird es uns erst möglich zu entspannen und ins Ritual einzutauchen. Wie bei Kinderspielen oder bei unserer Lieblingsbeschäftigung vergessen wir hier die Zeit, obwohl es in beiden Bereichen Regeln gibt, die wir befolgen.

Die szenische Arbeit ist in den rituellen Raum eines ‚als-ob‘ Wettstreits eingebracht. Ich sage ‚als-ob‘ Wettstreit, denn obwohl solche Wettbewerbe sehr ernsthaft sein können, ist jeder Sport doch eine ritualisierte Aktivität. Improgruppen oder einzelne Improspieler konkurrieren miteinander und versuchen dadurch Spannung aufzubauen, wer gewinnen wird.

Für das Publikum ist Improvisationstheater viel leichter zu verstehen, wenn es in Form eines Wettbewerbs stattfindet. Da es sich dabei auf das ihnen bekannte Sportritual gründet, verstehen die Zuschauenden

leichter den Kontext und können mithelfen, den rituellen Raum zu schaffen. Sport ist uns allen vertraut, egal, ob wir ihn mögen oder nicht. Stellen wir die Kunst des spontanen Theaterspiels in den sportlichen Kontext, kann das Publikum leichter dem Geschehen folgen. Es wohnt dann der Illusion eines Wettkampfs bei, der sich zugleich aller Elemente bedient, die zu einer Theatervorstellung gehören.

Allerdings bedarf es noch weiterer Bedingungen, um einen ‚Spielraum‘ zu schaffen, in dem wir miteinander Kontakt aufnehmen, in Beziehung treten, unsere spontanen Assoziationen miteinander teilen und sie mit unseren Erfahrungen verbinden. Es sollte ein Raum des ‚Miteinanders‘ sein, in dem wir nicht in Einzelarbeit ‚meine‘, sondern gemeinschaftlich ‚unsere‘ Geschichte erzählen.

Dieser rituelle Raum kann überall geschaffen werden, erfordert jedoch, dass man ihn und das Ritualgeschehen ernst nimmt. Hier soll die rituelle Handlung stattfinden, was nicht auf die leichte Schulter genommen werden darf. Unser ritueller Raum dient dazu, den Wechsel von der Alltagswelt zur Theaterwelt zu vollziehen. Jedes Theater ist der Raum, in dem das Ritual Theater geschaffen wird, der Ort, der dem Theater geweiht ist. Dieser Ort kann als Behälter des Rituals dienen.

Die rituelle Handlung ist ein dünner Faden von Aktionen, der die Beteiligten von einem Bewusstseinsfeld zum nächsten führen soll. Wir gehen bei einer Improvisation durch eine Serie von Handlungen, die uns schließlich alle in den ‚Spielraum‘ führt, in dem wir uns wieder miteinander verbinden. Improgruppen sollte es am Herzen liegen, diesen ‚Spielraum‘ zu schaffen, in dem sich solche Verbindungen spiegeln.

Jeder Spieler und jede Spielerin hat sicherlich ein eigenes ‚Theaterritual‘: jemand hört beispielsweise vor dem Auftritt eine bestimmte Musik, eine andere zieht hierfür immer ein gewisses Kleidungsstück an usw. Doch muss die Gruppe und nicht jeder einzelne den rituellen Raum schaffen, der ihrem Spiel förderlich und von Gemeinschaft und Zusammengehörigkeit geprägt ist.

Rituelle Handlungen können auch gefährlich sein, wenn sie die Beteiligten zu einem Ort führen, wo Schmerz und Leid als Methode Ausdruck finden, um Heilung einzuleiten. Daher ist es äußerst wichtig, mit dieser Ebene ernsthaft und respektvoll umzugehen.

4.1.1. Zufall

Zufälle treten in allen kurzen Improtheaterformen auf vielschichtige Weise auf: in der Zusammensetzung der Spielgruppe auf der Bühne,

in der Länge der ‚Stücke‘ und in Gehalt und Qualität der spontan gespielten Szenen. Zufälle bahnen sich häufig ihren Weg in die Szenearbeit über die so genannten ‚blinden Angebote‘, die ohne zu zögern in das Bühnengeschehen miteingebaut werden. ‚Blinde Angebote‘ deshalb, weil niemand sie voraussehen kann. Ein Hüsteln aus dem Publikum, ein zufälliges Geräusch oder Ereignis wird augenblicklich in die Szenearbeit aufgenommen und kann zu brillanten Momenten führen. Ich erinnere mich an einen Abend, als WÄHREND einer bereits begonnenen Szene plötzlich jemand aus dem Publikum schrie: „Volkstanz!“, woraus eine wunderbare Hintergrundhandlung entstand, bei der eine Akteurin aus der Reihe trat und alle Regeln missachtend Tanzschritte einbrachte, die dem Volkstanz entnommen waren und als solche eigentlich gar nicht in die Szene hineinpassten.

4.1.2. Zeit

Theater und Geschichten handeln von ‚ungewisser‘ Zeit. Wir können uns durch historische Zeitspannen bewegen, die Spielzeit liegt jedoch in unserer Hand. Drei Stunden können im Flug vergehen oder sich eine Ewigkeit hinziehen. Im Improtheater sollte es unser Anliegen sein, ein Gefühl von Zeitlosigkeit zu erzeugen. Dieser Zeitstrudel-Effekt lässt sich nicht garantieren, auch wenn er Ziel allen Improvisationstheaters ist. Man kann ihn nur erreichen, wenn man beim Spielen bereitwillig Risiken eingeht, weswegen jeder gute Improabend extreme Höhen und Tiefen hat. Ist der Moment der Zeitlosigkeit erreicht, sind alle Beteiligten ‚angekommen‘. Zeit verändert sich und Farben werden strahlender in solchen Momenten, die ohne Erklärung und Rechtfertigung einfach passieren dürfen. Jetzt befinden wir uns im Zeitstrudel und sind im Geschehen selbst. Dieser Zustand ist das gemeinschaftliche Produkt der Anwesenden und des speziellen Moments. Alles würde sich schlagartig verändern, käme nur ein Spieler oder Zuschauer jetzt hinzu. Könnte dieser spezielle Moment in einer Szene nicht erreicht werden, sollte man ihn schlicht mit der nächsten zu erreichen versuchen. Voraussetzung dafür ist, dass sich das Verlangen nach Kontrolle gelegt hat, die vierte Wand verschwunden ist und Worte einen nicht gefangen halten. Erst jetzt kann die Geschichte ihre Mystik entfalten, und wir sollten ihrer Melodie lauschen.

4.2. Kurz- & Langformen

Der Umgang mit kurzen und langen Improformen unterscheidet sich

nicht. Obwohl sie verschiedene Strukturen haben und jeweils spezifische Improvisationsfertigkeiten fordern, streben beide letztendlich danach, ein Publikum zu berühren. Es gibt natürlich Unterschiede im Gebrauch von Zeit. Das Ziel beider Formate ist jedoch, eine Geschichte zu entwickeln. Ob ein langes oder kurzes Format, jedes Spielangebot sollte spontan sein. Das Spontane enthüllt das Wahrhaftige als Produkt eines nicht vorhersehbaren Handelns – und ganz unabhängig von der Form.

Die schon langanhaltende Debatte über die Unterschiedlichkeiten der beiden Formate ist unsinnig. Die Kritik an den kurzen Formaten, die sämtliche Spiele mit Wettkampfcharakter einschließen, lautet meistens, sie seien nur auf Gags und Komik angelegt und ließen keine Ernsthaftigkeit zu. Umgekehrt nähmen sich lange Formate wie *Harold*, *Lotus* und *Erzählcollagen* zu ernst. Sie würden sich selbst beweihräuchern und seien viel zu langsam. Mit anderen Worten: kurze Formate seien nur für seichte Unterhaltung geeignet, während lange Formate durch ihre Ernsthaftigkeit bereits ins Gebiet der Therapie gehen würden. Meiner Meinung nach schließt diese Einstellung ein tieferes Verständnis für beide Improtheaterformen geradezu aus.

Anstatt sie gegeneinander auszuspielen, sollte man akzeptieren, dass beide Formate gute Strukturen bieten, mit denen sinnvoll gearbeitet werden kann. Kurze und lange Formate sind längst nicht so begrenzt wie ihr Ruf. Die Grenzlinie zwischen beiden ist nur sehr dünn. In beiden Formaten geht es um die Zusammenarbeit von Spielenden und Zuschauenden und die gemeinsame Reise in sich entwickelnde Spielgeschichten.

Verfängt sich Impro in Formdiskussionen, ohne zu sehen, was die Vorteile jedes einzelnen Formats sind, wirft uns das einen Schritt zurück. Wir zerstören einander die wunderbaren Tontöpfe, dabei ist die Zeit gekommen zu entdecken, was in ihnen aufbewahrt ist. Welche Geschichte finden wir darin? Das Potential zum Geschichtenerzählen steckt in ALLEN Improtheaterformen.

Kurze Improformate müssen nicht zwangsläufig inhaltslos sein. In ihrer Struktur steckt nichts, das Tiefe verhindert. Ich habe viele gehaltvolle Kurzszeneen und viele nichts sagende Langformen gesehen. In der Kunst theatraler Improvisation sind sowohl die kurzen als auch die langen Formate wertvoll und voll erzählerischen Potentials. Formate machen Improtheater nicht aus, das sollte niemand missverstehen. Sie sind lediglich die Strukturen, an denen sich Geschichten aufhängen lassen. Würden wir sie anders verstehen, bedeutete dies, das Äußere eines Hauses mit der häuslichen Wärme drinnen zu verwechseln.

4.3. Ernsthafte Szenen

Improtheater hat grundsätzlich zwei Richtungen, zu denen es hin tendiert: die der flüchtigen Komik, wobei das Ziel im reinen Entertainment liegt, und die der ernsthafte Auseinandersetzung mit echten Themen. Beide Richtungen haben ihre Berechtigung, wobei ich unter ‚ernsthafte‘ Szenen nicht verstehe, dass sie humorlos sind. Tatsächlich wird in solchen Szenen oft sogar mehr gelacht. Lachen entsteht nicht in Folge eines Witzes, sondern eines Erkennens. Lacher aufgrund von Witzen berühren uns lediglich an der Oberfläche. Wir empfinden den Moment als clever, erleben ein gutes Wortspiel oder einen gelungenen Kalauer. Lachen wir aber aus Erkennen heraus, realisieren wir, dass das Bühnengeschehen Aspekte unseres eigenen Lebens berührt. Die Themen, Situationen, Figuren bergen dann etwas Wahres.

Worüber das Publikum lacht, hängt von der Umgehensweise mit einem Thema ab. Ein gewisses moralisches Bewusstsein ist dabei wichtig, jedoch sollte auf keinen Fall der moralische Zeigefinger erhoben werden. Wir wollen dem Publikum unsere Interpretationen nicht aufdrängen, sondern es lediglich zum Nachdenken darüber anregen, wie sich wohl ihr eigenes Leben mit dem auf der Bühne in Verbindung bringen lässt. Es stellt sich die Frage, wie man nennenswerte Fragestellungen dem Publikum näher bringt, ohne sie ihm aufzudrängen und ohne didaktisch zu werden.

Wir sollten uns in vielen Sachgebieten kundig fühlen. Daher wäre es sinnvoll, spezielle Proben zu Themenbereichen anzusetzen, die auf jeden Fall ernsthaft behandelt werden sollten. Niemand möchte immer wieder die selben Typen auf der Bühne erleben, die improvisieren, ohne dass sie etwas zu sagen haben.

Ich bin der Meinung, dass Spieler und Spielerinnen einander in jeder Show zu einer gewissen Tiefe ermutigen sollten. Sie müssen darauf vorbereitet sein, dass eine Geschichte sie von selber weiterträgt, und sich die Szene nicht künstlich manipulieren und in eine bestimmte Richtung drängen lässt. Sowohl die Spieler und Spielerinnen als auch das Publikum möchten eine möglichst große Vielfalt auf der Bühne erleben. Man stelle sich vor, man betritt ein Restaurant und findet einen wunderbar gedeckten Tisch vor. Der Kellner bringt als erstes einen Salat, der sehr gut schmeckt. Als nächstes serviert er die Vorspeise, einen weiteren Salat. Auch dieser ist sehr gut, aber längst nicht so gut wie der Erste. Nun kommt der Hauptgang, ein Salat. Man würde an dieser Stelle mit den Schultern zucken und irgendwie weitermachen, obwohl einen mittlerweile die Salatgeschichte langweilt. Vielleicht würde man noch einige Bissen nehmen, sich dann aber auf den

Nachtisch freuen, doch auch das ist ein Salat. Spätestens jetzt wäre einem die Lust auf Salat völlig vergangen. Wie beim guten Essen liegt die Kunst beim Improtheater in seiner Vielseitigkeit und in seinem Reichtum an Kontrasten. Wir lassen dem Schnellen und Komischen Langsames und Ernsthaftes folgen.

Beim Nährwert sieht es genauso aus: wir möchten leichte, lockere Szenen mit gutem Geschmack sehen, die einen schnell zum Lachen bringen, sowie Szenen, die uns was zum „Kauen“ geben und uns zum Nachdenken über uns selbst und die Welt anregen. Ich nenne inhaltsarme Szenen „Süßigkeiten“, sie sehen wie etwas Essbares aus, sie schmecken nach etwas Essbarem, aber wenn das alles ist, was wir jemals zu uns nehmen, werden wir vor Hunger sterben. Wir brauchen also auch noch etwas Nahrhaftes.

Jede Szene wird funktionieren, solange sie Spontanität zulässt und ehrlich ist. Del Close hat es einmal folgendermaßen formuliert: „Ich bin nicht gegen Lacher, ich bin nur gegen billige Lacher.“ Ein Lacher, der aus einem spontanen Moment heraus entsteht, ist ein ehrlicher Lacher. Ein ehrlicher Lacher beinhaltet beides, das Komische und das Ernsthaftige, das Helle und das Dunkle. Beide Seiten sind präsent. Nur so erleben wir Gegensätze. Es ist der Kontrast zwischen Licht und Schatten, durch den wir Umrisse und Grenzen unserer Arbeit erkennen.

Ich erinnere mich an eine sehr fröhliche Szene über den Selbstmord eines verurteilten Verbrechers, dessen Geschichte am selben Tag in der Zeitung stand. Ein Mann wurde verurteilt, weil er mehrere Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen einer Abtreibungsklinik aus religiösem Wahn heraus erschossen hatte. Kurze Zeit später wurde er erhängt in seiner Zelle aufgefunden. Die Improspieler bekamen diese Geschichte als Vorschlag präsentiert und begannen die Szene mit dem Mann in Gottes Büro:

Spieler 1 / Gott

„Was mach ich denn jetzt mit dir?“

Spieler 2 / Mörder

„Ich habe aus bestem Wissen und Gewissen gehandelt. Ich habe getan, was du verkündet hast.“

Spieler 1 / Gott

„So habe ich das nicht gemeint.“

Spieler 2 / Mörder

„Das ist Interpretationssache – oder nicht?“

In der Szene wurde weiter darüber diskutiert, ob der Mörder jetzt zum Himmel oder zur Hölle geschickt werden sollte. Sie war wunderbar humorvoll, voller ‚himmlischer Hochachtung‘, und enthielt eine gute Spur Wahrheit. Die beiden Akteure haben zwar die szenische Situation

lustig gestaltet, jedoch nicht deren Inhalt. Die Szene gibt noch immer eine kurzen Kommentar zur Welt, in der wir leben. Eine Geschichte muss aber nicht um jeden Preis ein so schweres Thema zum Inhalt haben, um ein Stück Wahrheit zu zeigen und Einblicke in unser Leben zu verschaffen. Jeder Vorschlag kann das, jede Szene, zu jeder Zeit! Unsere Aufgabe als Improspieler und -spielerin liegt darin, bereit dafür zu sein.

4.4. Spiele und Spiel

Jeder, der sich mit Improvisationstheater auseinandersetzt, stellt sich die Frage, wie effektiv sich Spiele (*games*) einsetzen lassen. Benutzen wir Spiele nicht mehr als Werkzeug für das Training, dienen sie uns zunächst als Stütze in der Szenearbeit. Vielleicht brauchen wir sie eines Tages nicht mehr, doch das Problem ist, sie existieren weiterhin und drängen sich uns in den Improvisationen immer wieder auf. Es gibt sie seit Jahren und es wird sie weiter geben. Viele Gruppen fühlen sich mit Spielen wohl und wollen gar nicht, dass sie verschwinden. Gut. Doch viele Improspieler und -spielerinnen, die in erster Linie spontan sein möchten, empfinden Games letztlich als Einschränkung. Sie fühlen sich in vorgegebenen Formen gefangen, die sie als rigide empfinden und vermeiden sie möglichst. Ich schlage vor, wir schauen uns mal wieder genau an, was ihr eigentlicher Zweck ist.

Das Problem der Spiele liegt darin, dass sie in erster Linie Techniken und bestimmte Fertigkeiten fördern. Spielt man sie genau nach den Regeln, wird das Publikum zwar die Improvisationen genießen können, aber oft ist da keine Spielgeschichte. Spiele sind für Anfänger und Anfängerinnen gut brauchbar, da sie sich an etwas festhalten können und ihnen die Regeln enorme Hilfestellung geben.

Techniken können zunächst sehr hilfreich sein. Ist jemand technisch perfekt, mangelt es allerdings oft an anderer Stelle. Man denke an jemanden, der eine perfekte Stimme hat. Vielleicht mag man deren Klang, hört, dass die Noten sauber gesungen werden und die Intonation insgesamt stimmt. Was jedoch fehlt, ist die Leidenschaft, das schwüle, bezaubernde Timbre einer Ella Fitzgerald. Eine perfekte Stimme lässt sich schnell aus ihrer Bahn werfen. Auch eine Ella Fitzgerald ist technisch perfekt und wirkt fehlerfrei, doch hat sie etwas Ureigenes.

Techniken stehen uns dann im Weg, wenn wir unsere eigenen Geschichten schaffen wollen, denn sie verbinden nicht das Unbewusste mit dem Bewussten. Techniken berühren uns nicht, Geschichten

schon. Denken wir an die Absicht der Spiele, die hinter den Techniken steht, könnten wir aus ihr neue Energien für das Geschichtenerzählen entwickeln und Spiele allgemein aus einem neuen Blickwinkel heraus betrachten lernen.

Wie beurteilen wir unsere Szenearbeit, wenn wir dafür Spiele verwenden? Wir sollten auf alle Spiele, die wir kennen, mögen und oft spielen, einen einfachen Test anwenden: Man nehme ein Spiel und entwickle daraus eine Szene. Ist die Szene vorbei, denke man einmal über sie nach, ohne dabei das Spiel zu berücksichtigen. Wäre die Szene rund gewesen auch ohne das Spiel? Kann die Frage mit „ja“ beantwortet werden, konnte das Spiel erfolgreich zur Entwicklung einer Geschichte benutzt werden. Hing die Vollständigkeit einer Szene zu stark vom Spiel als Form ab und wäre sie ohne das leer, hohl und ohne klare Erzählstruktur gewesen, wurde das Spiel als bloße Krücke verwendet. Hätten wir die Krücke beiseite gelegt, wäre die Szene zusammengebrochen. In solchen Fällen waren Spiele nur ein schlechter Ersatz für unsere Erfahrung.

Spiele helfen uns beim schrittweisen Üben von Erzählstrukturen. Wir müssen keine eindeutigen Resultate hervorbringen und dürfen Fehler machen, aus denen wir lernen können. Sind sie zu unserer zweiten Natur geworden, können wir sie VERGESSEN und einfach drauflos spielen. Das braucht allerdings Zeit, Vertrauen, Geduld - und eben Übung.

Manchmal bitte ich meine Schüler und Schülerinnen sich vorzustellen, sie wären eine Klasse der Kunstakademie und ihre Szenen die Skizzen. Der Wert liegt im Prozess und nicht im Produkt. Da sie viel Papier haben, können sie auch viele Fehler machen. Sie lernen, indem sie tun, anschließend darüber nachdenken und es dann nochmals tun. Daraus können sich eine Menge Fehler ergeben. Doch wenn wir die notwendigen Fertigkeiten der Improvisationskunst erlernen wollen, sollten wir uns immer daran erinnern, dass Szenen genau wie Skizzen wieder verworfen werden können. Sind wir offen für Fehler, werden wir entspannt genug sein, die einzelnen Lektionen zu lernen.

Wir sollten uns auf die Wurzeln der Spiele besinnen. Anstatt solche auszusuchen, die einem gut liegen, die nur unterhaltsam und leicht einsetzbar sind, fordere ich jeden auf, sich immer zu fragen, warum man ausgerechnet dieses Spiel spielt. Was lehrt es mich? Ein Beispiel ist das ABC Spiel:

Die bekannte Version ist die, dass jeder Spieler und jede Spielerin die eigene Dialogzeile mit dem nächsten Buchstaben des Alphabets beginnt. Ein Spieler und eine Spielerin starten ihre Szene mit dem Vorschlag ‚Supermarkt‘:

Spieler 1

„Ach gnädige Frau, kann ich Ihnen behilflich sein? Schließlich wurde ich darin geschult, hier im Laden alles und jedes zu finden.“

Spielerin 2

„Bitte! Gibt's hier Seife, die nicht allzu parfümiert ist?“

Spieler 1

„Cremeseifen haben wir dort drüben. Bitte folgen Sie mir. Ich zeige Ihnen die besten Seifen im ganzen Supermarkt. Wir haben eine sehr große Auswahl.“

Spielerin 2

„Danke! Aber bitte nicht so schnell. Ich bin ja nicht mehr die Jüngste.“

Nachdem die erste Zeile mit dem vorgegebenen Buchstaben angefangen hat, können die Spieler und Spielerinnen die folgenden Sätze mit einem beliebigen Wort beginnen. Während ihr Gegenüber spricht, haben sie etwas Zeit, sich das passende Wort für ihre nächste Dialogzeile zu überlegen. Genau das macht dieses Spiel zur Krücke, denn in der Zeit des Überlegens hofft man darauf, einen gelungenen Witz zu finden.

Das ändert sich, wenn die Spieler und Spielerinnen JEDEN SATZ mit dem nachfolgenden Buchstaben des Alphabets beginnen müssen. Die Szene startet mit dem Vorschlag ‚Reifenwechsel‘:

Spieler 1

„Alles klar, das ist die letzte Schraube. Bitte gib mir jetzt das Reserverad.“

Spielerin 2

„Chef! (tut so, als würde sie den Reifen rüberrollen) Das ist doch alles halb so wild (hebt den Reifen hin.) Einen Platten kriegt doch jeder mal!“

Spieler 1

„Find' ich gar nicht komisch, schließlich kommen wir jetzt zu spät. (setzt den Reifen ein) Grandios, passt genau! Hast du die Uhrzeit?“

Spielerin 2

(schaut auf die Uhr) „In fünf Minuten ist's halb sieben.“

Spieler 1

„Jesus, schon so spät! (der Reifen sitzt) Klasse, passt auf Anhieb.“

Spielerin 2

„Lass uns fahren! (sie steigen ins Auto) Meinst du, wir sollten anrufen? Neun-eins-null...“

Dieses Spiel sollte schneller gespielt werden, als es einem zunächst lieb ist, denn erst dann wird sich ein Rhythmus entwickeln, der die Worte organisch entstehen lässt. Man wird die erstaunliche Erfahrung machen, dass sich die Szene einfach durch die Zusammenarbeit der

beiden Spielenden ergibt, ohne dass einer bewusst etwas arrangiert. Bei ABC liegt der Sinn darin, sich gegenseitig zuzuhören und den Partner oder die Partnerin vom stetigen Vorausplanen abzulenken. Ein Vorausplanen ist in diesem Fall nicht möglich, weil beide im Vorfeld nicht wissen können, mit welchem Buchstaben ihr Satz beginnen muss. Daher sollten sie genau hinhören, was ihr Gegenüber sagt.

Die meisten Spiele sind so angelegt, dass sie unsere Fertigkeiten verbessern und uns in der Kunst schulen, ein Publikum gut zu unterhalten. Während man vor einem Publikum spielt, ist es immer wichtig zuzuhören. Die Frage ist: „Inwiefern hilft mir das Spiel, präsent und spontan zu sein?“ Findet sich keine Antwort darauf, sollte dieses Spiel verworfen werden. Häufig verfolgen Spiele die Absicht, durch vielfältige Variationen das bewusste Ich von den Regeln abzulenken. Erst jetzt kann wieder Spontanität aufkommen. War das Ablenkungsmanöver erfolgreich, haben sich die Spieler und Spielerinnen nicht von den Worten gefangen nehmen lassen, sondern konnten dem Rhythmus der Szene nachgehen. Überwinden wir mit einem Spiel unser bewusstes Ich und dessen Urteil, werden wir frei für spontane Geschichten.

Kinder verstehen die Absichten, die hinter Spielen stecken. Man erinnere sich, dass Viola Spolin während der Weltwirtschaftskrise gemeinsam mit Kindern die Spiele aus ihrem Buch entwickelt und gesammelt hat. Kinder erleben ihr Spiel als ‚real‘. Für sie ist Spielen eine sehr ernsthafte Angelegenheit, durch die sie mentale Fähigkeiten und Fertigkeiten erlangen. Auch wir können wieder lernen, wie es in der Welt des Spielens zugeht.

Spontanes Spiel sollte ernsthaft betrieben werden. Dario Fo nutzte es sehr erfolgreich als Verbindung zur inneren Welt. Er spielte mit chronisch kranken Psychatriepatienten und -patientinnen Theater und brachte sie dadurch zum Sprechen, obwohl sie vorher zu überhaut nichts mehr in der Lage schienen. Für gesunde Erwachsene ist diese Art des Spiels genauso sinnvoll. Es ist die Spontanität aus der wir, jenseits von Beurteilungen und Erklärungen, das beziehen, was uns persönlich gut tut und uns erlaubt, nicht auf uns selbst, sondern ‚durch‘ uns selbst zu sehen.

Bei Improvisationen stellt sich einfach die Frage: „Was will hier jetzt gespielt werden? Was wäre das gemeinsame Bild oder die gemeinsame Geschichte, die sich IN DIESEM MOMENT ergeben könnte?“ Improspieler und -spielerinnen, die bereits einen gewissen Fertigungsgrad erreicht haben, sind in der Lage, ihr Publikum mit unmittelbaren Geschichten zu erfreuen, zu denen die Zuschauenden jeweils ihre subjektive Verbindung herstellen können. Im Improtheater möchten wir Lebendiges spielerisch fassen, Erlebnisse bewahren, mit Unvor-

hergesehenem von jetzt auf gleich eine Verbindung eingehen, den Raum zum ‚Spielraum‘ werden lassen...

4.5. Impro-Langformen

4.5.1. *Harold*

Natürlich ist *Harold* nicht die einzige lange Improform, aber ich möchte gerne mit ihm beginnen, da er eine der vielseitigsten Langformen und wichtiger Grundstein dieses Konzeptes ist. Was einen *Harold* so lebendig macht, sind seine Anpassungsfähigkeit, Vielseitigkeit und Universalität. Es ist diejenige Langform, die das moderne Improvisationstheater am meisten beeinflusst hat.

Harold als eines der beliebtesten langen Formate weltweit wurde in den späten 60ern von Del Close erfunden, einem Improlehrer und Regisseur, der viele Impromacher nachhaltig beeinflusst hat. Close, zu dessen Schülern John Belushi und Gilda Radner zählten, hat diese Langform entwickelt, um ursprünglich ein einzelnes Wort gründlich zu erforschen und seine Bedeutung den Akteuren sowie dem Publikum detailliert zu entschlüsseln. In den 80ern arbeitete er mit Charna Halpern zusammen, und stellte *Harold* das erste Mal in ihrer beider Buch „Truth in Comedy“ (verfasst in Zusammenarbeit mit Kim „Howard“ Johnson) vor. Dieses Buch ist eine wunderbare Quelle.

Harold ist ein Erzählformat, das eine Serie von Szenen, Spielen und Monologen umfasst, die alle auf einem Wort basieren, das als Vorschlag vom Publikum gekommen ist. Dieses Format bedeutet eine intensive Zusammenarbeit zwischen den Spielenden und dem Publikum. Wir können alles nutzen, was theatrale Improvisation bereithält: Monologe, Zweierszenen, Szenen zwischen mehreren Personen, Spiele (*games*), verbale und nicht-verbale Elemente. Ziel ist es, immer tiefer in die Bedeutung eines Wortes vorzudringen. Ein *Harold* ist wie eine Jazz-Session, in der alle gemeinsam zu einem Wort improvisieren.

Das Ausgangswort dient als Lied, das alle spielen. Weicht im Jazz ein Musiker improvisierend von der erkennbaren Ordnung der Noten ab, bleibt die Grundlage dennoch weiterhin dieses Lied, das in allen Noten, die er spielt, enthalten ist und die Improvisation inspiriert. Bei einem anderen Lied als musikalischer Grundlage, würde sie völlig anders klingen. Ein *Harold* funktioniert auf ähnliche Art und Weise. Jede improvisierte Szene, jedes Improspiel, jeder Monolog basiert auf jenem Wort und steht bis zu einem gewissen Grad im Rückbezug auf dieses Wort.

Worte sind voller Bedeutung. Zu einem Wort haben wir meistens unendlich viele Assoziationen, die zum Teil sehr individuell sind. Z.B. würden wir bei dem Wort „Ferien“ sofort fünfzig verschiedene Assoziationen von fünfzig verschiedenen Menschen zu hören bekommen. Wir neigen dazu, unsere Gedanken sehr schnell zu äußern und lassen die einzelnen Worte meist weniger auf uns wirken, als das z.B. bei einem *Harold* der Fall sein sollte oder anderen Formaten, die mit einem einzigen Wort arbeiten. Wenn ich sage: „Heute habe ich einen wunderschönen Spaziergang gemacht“, sucht man die Bedeutung dieses Satzes zu erfassen. Verbringen wir jedoch 20 Sekunden damit, uns jedes einzelne Wort genauer zu betrachten, kommen wir zu vielen verschiedenen Bedeutungen. Hier sind die Worte noch einmal alle aufgelistet, allerdings nicht in der Reihenfolge, in der sie im Satz vorkommen. Man denke noch einmal über jedes einzelne nach und assoziiere dazu:

habe

gemacht

heute

wunderschönen

ich

einen

Spaziergang

Wenn wir die Worte in dieser Form untersuchen, beginnen wir ihre Einzigartigkeit auf uns wirken zu lassen. Sie haben für sich allein eine andere Bedeutung als im Satzzusammenhang. In *Harold* lässt sich ihre Einzigartigkeit, ihre Seele entdecken.

Gruppenarbeit ist dabei das allerwichtigste. Geht die Inspiration der Gruppe auf jeden einzelnen über und wird den Spielern und Spielerinnen ein Instrument in die Hand gegeben, das von der Gruppe gemeinsam gespielt wird, sollte sich jeder Spieler und jede Spielerin ab dem Zeitpunkt bemühen, ein möglichst hohes Level an Spontanität zu erreichen. Dafür müssen die Akteure lediglich für das empfänglich sein, was in Verbindung mit dem Wort auftaucht. Sie sollten auf ihre innere Stimme hören, die ihnen die Assoziationen zuflüstert und sich nicht darum kümmern, woher sie kommen. Müsste ich z.B. auf das Wort „Tisch“ assoziieren, käme mir spontan meine Tante Katherine in den Sinn, also sollte ich diesen Gedanken auch zulassen. Entscheidend ist nicht, warum mir gerade Tante Katherine einfällt, sondern dass ich Tante Katharina assoziiere. Im Verlauf des *Harold* wird sich vielleicht von selber klären, aus welchen Gründen mir gerade diese Gedanken gekommen sind. Die Spieler und Spielerinnen müssen ihre kontrollierenden und urteilenden Reflexe überwinden und ihren Assoziationen vertrauen.

Das Wort, um das es in einem *Harold* geht, sollte aus jeder möglichen Perspektive untersucht werden. Dies kann seine buchstäbliche Bedeutung sein oder eine, die nur für den Spieler, die Spielerin oder das Publikum Sinn macht.

Spielt man *Harold* konzeptgetreu, ist ein überraschender Effekt zu beobachten. Es kommt zu einer Art Spiegelung der Verbindungen, die weiter wie von selbst zu neuen Assoziationen und Bedeutungen führt. Ist man verkrampft darum bemüht, nach Verbindungen und Bedeutungen zu suchen, unterdrückt man all jene, die natürlich entstehen. Wie bereits erwähnt, macht *Harold* von allen Formaten des Improvisationstheaters Gebrauch (Szenen, Spiele, Monologe). So besteht bei jedem Format die Chance, ein möglichst hohes Level der Improvisationsarbeit zu erreichen. Jedes Format ist ein Behälter für archetypische Bilder: man kann in die größten Tiefen hinabstürzen und schließlich wieder ins Licht treten, wir können Gott erblicken, den Tod, die Menschheitsgeschichte, Mythen, das Leben aus der Sicht eines Tieres - und aus allem eine Geschichte bauen.

Wenn Improvisationstheater ‚läuft‘, ist es wie ein Theaterritual, das alle Teilnehmenden einbezieht. Man spielt nicht für ein Publikum, sondern mit ihm, denn nur so kann es seine eigenen Verbindungen zu der Geschichte auf der Bühne herstellen und als Gemeinschaft Schwellen und Grenzen überwinden bis die Geschichte ‚wirklich‘ wird.

Zunächst sollte man dem Publikum erklären, wie ein *Harold* funktioniert. So wird das Mitspielen für die Zuschauenden erleichtert, sie können komplizierte Verwicklungen wie ein spannendes Rätsel genießen, ihre eigenen Assoziationen zu dem Ausgangswort mit einbringen und sehen, was passiert.

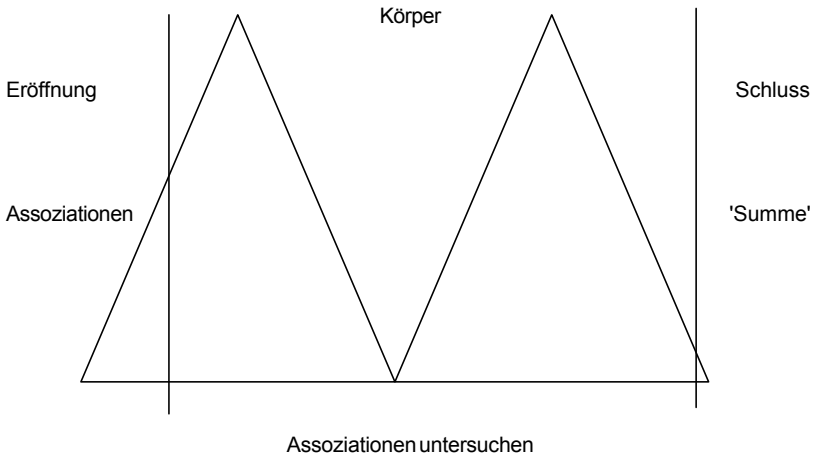
Es sollte ein alltägliches Wort am Anfang stehen, am besten ist ein Alltagsgegenstand geeignet. Sowohl die Spieler und Spielerinnen als auch das Publikum verbinden mit einem alltäglichen Wort mehr Erfahrungen als mit einem außergewöhnlichen. Sicherlich würde man viel mehr zu dem Wort „Tasse“ assoziieren als zu „Kalium“. Der erste Vorschlag sollte sinnvoller Weise gleich genommen werden. Ausgehend von einem einfachen Vorschlag müssen die Spieler und Spielerinnen jetzt zu dessen eigentlicher Magie vordringen und diese mit ihrer Erfahrungswelt verknüpfen.

Alles darf mit berücksichtigt werden: Farben, Struktur, Bedeutungen, Symbolgehalte. Nehme ich beispielsweise das Wort „Tasse“ und beginne mit ersten Assoziationen: „Glas, Milch, Kelch, Becher, etc.“, so könnte ich dann zu Themen übergehen wie: „Loyalität, Eindämmung, Großmut, Religion, etc.“ und nun zu Personen: „Ex-Bundestrainer Berti Vogts, mein Vater, der Straßenmusiker, etc.“ schließlich zu persönlichen Erfahrungen: „Das Kunstobjekt, das ich aus einem Be-

cher machte, diese alten Plastikbecher aus den 70ern, etc.“ Im Anschluss daran kann ich sehr ungewöhnliche Verbindungen herstellen, an die ich im Zusammenhang mit dem Wort zunächst überhaupt nicht denken würde. Beispielsweise könnte ich Gefühle damit assoziieren: „Liebe, Sorge, Kälte etc.“ oder verschiedene Zustände wie: „Nass, glatt, holprig, kurvig etc.“

Ein gutes Assoziations-Training ist *Themen ausschöpfen (exhaust the topic)*. Man bildet eine Reihe und alle beginnen gleichzeitig mit ihren Assoziationen. Dabei dient ein Wort als Grundlage. Die Assoziationen können beliebige Wege gehen. Hätte man fünf Leute, die eine Minute lang assoziierten und jeder und jede von ihnen brächte zehn Vorschläge ein, käme man (vorsichtig gesagt) insgesamt auf 50 „Samenkörner“, aus denen sich eine Geschichte entwickeln könnte. Nicht alle sind gleich gut geeignet, aber es ist überraschend, wie viele davon tatsächlich tauglich sind. Jedes „Samenkorn“ könnte potentiell zu einer Szene werden und jede dieser Szenen wenigstens drei Minuten dauern. So sind die Spieler und Spielerinnen in einer Minute auf Stoff für mehr als zwei Stunden Spieldauer gekommen.

Ein *Harold* besteht aus drei Teilen: der *Eröffnung (opening)*, dem *Körper (body)* und dem *Schluss (ending)*. Die einzelnen Teile unterscheiden sich voneinander und verfolgen jeweils eine andere Absicht. Die Tendenz vieler Improgruppen geht dahin, den Anfang und das Ende zu kürzen, zu verändern oder sogar zu überspringen. Jedoch ist jeder Teil wichtig, gerade wenn wenig Zeit vorhanden ist.



Der *Harold* kann in jeder beliebigen Form eröffnet werden. Hält man sich genau an die Regeln, ist die klassische Eröffnung der *Stationen-* oder *Radargang*. Alle Spieler und Spielerinnen laufen über die Bühne, ein Spieler klatscht in die Hände, tritt einen Schritt vor, während alle

anderen in ihrer Bewegung einfrieren. Er sagt den ersten Satz für eine mögliche Szene, die das Harold-Thema nahe legt, tritt dann wieder zurück und alle gehen weiter über die Bühne bis erneut jemand in die Hände klatscht und einen Vorschlag für den nächsten Satz einbringt usw. Nachdem fünf oder sechs Mal in die Hände geklatscht wurde, werden die Zeilen als Ausgangspunkt für die sich nun anschließende Szene verwendet. Bis auf zwei Personen, die nun im Anschluss eine Szene eröffnen, verlassen jetzt alle anderen Spieler und Spielerinnen die Bühne. Die Szene dauert so lange, bis ein Spieler oder eine Spielerin sie stoppt, die Haltung eines Spielers übernimmt, dieser die Bühne verlässt und eine neue Szene begonnen wird. Für die Szenenarbeit können die vorangegangenen Assoziationen immer wieder oder auch nur einmalig verwendet werden. Haben die Spieler und Spielerinnen die Grundlagen dieses Anfangs verstanden und den *Radargang* gemeistert, möchte ich alle dazu ermutigen, eigene Anfänge zu entwickeln. Die *Eröffnung* ist die Grundnahrung, ohne die ein *Harold* verhungern würde.

4.5.1.1. Die Eröffnung

In der *Eröffnung* werden alle möglichen Verbindungen zu dem vorangegangenen Wortvorschlag hergestellt. Diese Verknüpfungen ergeben sich aus den Angeboten der Mitspieler und Mitspielerinnen, verbalen und körperlichen. Ziel ist es, so viele Assoziationen wie möglich zu finden. Man stelle sich vor, jede Assoziation auf ein Blatt Papier zu schreiben und vor sich auf den Boden zu legen. Im Anschluss an die *Eröffnung* ist es unnötig, nach weiteren Ideen oder neuem Material zu suchen. Man nimmt einfach nur eines der Blätter und beginnt, das daraufstehende Wort zu untersuchen und es für die theatrale Erforschung zu öffnen. Manche Spieler und Spielerinnen beklagen sich darüber, dass sie sich die vielen Vorschläge nicht merken können. Natürlich kann man nicht erwarten, dass man fünfzig oder sechzig Assoziationen im Kopf behält. Wichtig ist es, die eigenen Vorschläge zu nutzen und zusätzlich auf einige der Kollegen und Kolleginnen zurückzugreifen, die einem noch in Erinnerung geblieben sind weil sie einen vielleicht besonders berührt, eine Erinnerung wachgerufen oder ein Thema angeschnitten haben, das einen interessiert. Solche Assoziationen lassen sich leicht wieder ins Gedächtnis rufen. Haben sechs Spieler und Spielerinnen jeweils fünf Assoziationen zu dem Wort gefunden, sind es schon dreißig Vorschläge, mit denen weiter gearbeitet werden kann. Ich möchte hier nur darauf aufmerksam machen, wie leicht es ist, in der *Eröffnung* alles notwen-

dige Material zusammen zu bekommen. Auch wenn zwei Spieler die gleichen Assoziationen haben, ist deren Perspektive dabei mit Sicherheit unterschiedlich.

In der *Eröffnung* laden wir das Wort auf, wir öffnen es für weitere Erkundungen und lassen es die Übergänge diktieren. Die *Eröffnung* eines *Harold* zu „Samthandschuhe“ sollte eine andere sein als die zum Begriff „Hund“. Viele Improspieler und -spielerinnen hetzen durch diese Phase, um mit der beliebteren Szenearbeit anzufangen. Eine gute *Eröffnung* dauert jedoch nur wenige Minuten und bietet reichlich Material, von dem aus gestartet werden kann. Also, bitte nicht hetzen, denn hier lassen sich die besten Quellen für einen *Harold* finden.

4.5.1.2. Der Körper

Der *Körper* eines *Harold* ist der größte Teil, dem zwei Drittel der Spielzeit zukommt. Hier entstehen Szenen, Games, Monologe, die die Wortassoziationen der Eröffnungsphase erforschen. Themen und Szenen werden in mehreren Runden stets aus einem neuen Blickwinkel heraus im Spiel betrachtet. Die Philosophie dahinter ist, dem Publikum Vielfalt zu bieten. Es soll das Wort aus so vielen Perspektiven wie nur möglich zu sehen sein.

Im *Körper* des *Harold* sollte auf die szenischen Übergänge geachtet werden, wobei auch hier das Wort die Übergänge anbieten wird. Ein gutes Beispiel für gelungene Überleitungen habe ich einmal erlebt mit dem Wort „Strom“ : da ‚strömte jemand Energie aus‘, eine andere Spielerin ‚schwamm im Strom‘ mit, wieder ein anderer Spieler berührte ein ‚Stromkabel‘ und alle Spielenden bekamen nacheinander einen ‚Stromschlag‘. Das Wort gab den Spielern und Spielerinnen den Weg für ihre Überleitungen vor. Das Publikum liebt diese Art der Übergänge und ‚Schnitte‘, sofern man das theatrale Äquivalent dafür findet. Man sollte sich der Vielzahl der Möglichkeiten, die es hierfür gibt, öffnen und ungewöhnliche Überleitungen in Filmen, Büchern, Fernsehsendungen oder im Radio regelrecht erforschen. Ist man offen dafür, ergeben sich Übergänge wie von selbst. In Graz sah ich einmal einen *Harold* ausgehend von dem Wort „Feuer“: in einer der ersten Szenen rannte eine Gruppe unfähiger Feuerwehrleute kreuz und quer über die Bühne. Wesentlich später erklang eine wirkliche Sirene von der Hauptwache der Stadt durch die Straßen, was die Spieler und Spielerinnen als klares Angebot annahmen: nacheinander kehrten sie zu ihrer imaginären Wache zurück. Einer nach dem anderen schuf dabei seinen eigenen Szenenübergang.

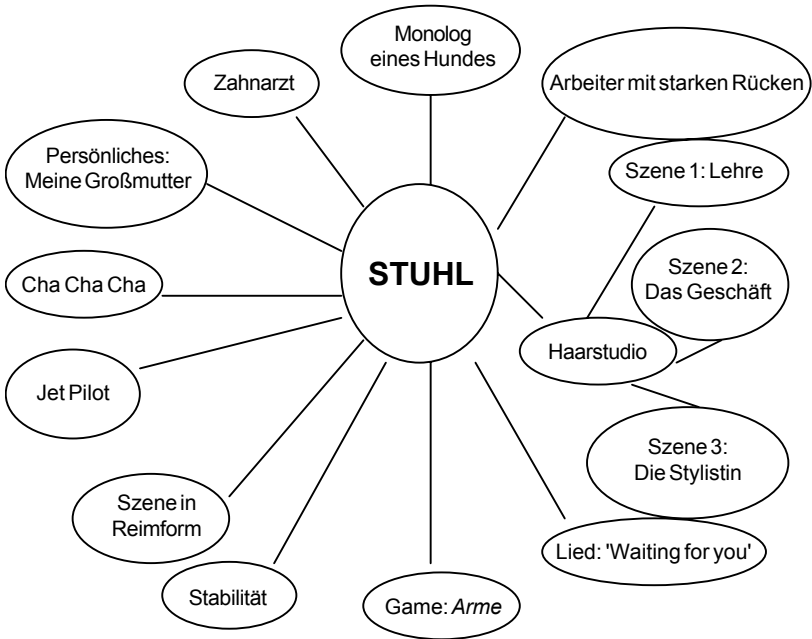
4.1.5.3. Das Ende

Das *Ende* eines *Harold* kann eine Szene, ein Game oder ein Monolog sein, die sich vom *Körper* dadurch unterscheiden, dass jetzt sozusagen die Summe des Wortes gezogen wird. In gewisser Weise zeigt uns das Ende, was wir durch den *Harold* über dieses Wort alles erfahren haben. Einmal erlebte ich *Harold* basierend auf dem Wort „Erleuchtung“: in einem besonderen Moment ging jeder der Spieler und Spielerinnen in eine Figur zurück, die bereits vorher aufgetaucht war und jetzt „erleuchtet“ wurde. „Erleuchtet“ verließen alle nacheinander die Bühne. Die letzte Spielerin durchlief ebenfalls diesen Prozess und wollte gerade abgehen. Da griff sie nach oben und zog an der Schalterschnur einer imaginären Hängelampe. Sofort reagierte die Technik darauf und machte alle Lichter aus. Das Publikum war begeistert. Es war ein rundes klares Ende für alle Beteiligten auf und vor der Bühne.

Harold-Diagramm 1: ‚Strahlenkranz‘

Vorschlag „Stuhl“;

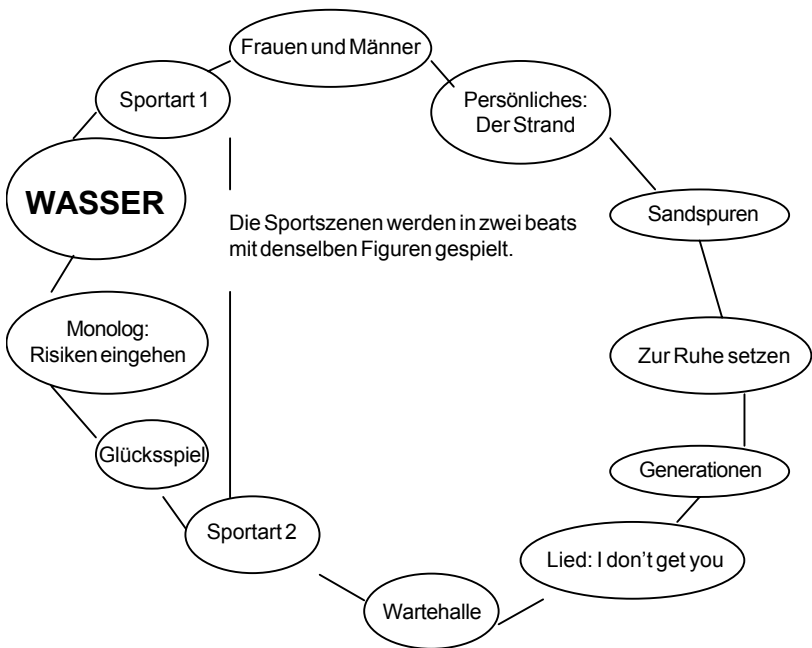
Assoziationen in Form von Games, Szenen, Monologen



Das Diagramm 1 ‚Strahlenkranz‘ ist eine grafische Darstellung der Grundlagen von *Harold*. Man beachte, dass jede einzelne Assoziation direkt vom Wort her kommt und sich alle wie ein Strahlenkranz

ausbreiten. Die Kreise enthalten Szenenvorschläge, Textzeilen führen zu weiteren szenischen Inspirationen. Die Szenen basieren auf dem Wort „Stuhl“. Auf die Assoziation „Haarstudio“ folgen drei weitere Szenen, die am selben Ort mit den selben Figuren spielen. Die Assoziationen können wie Funken weitere Szenen, Spiele und Monologe entfachen. Man sollte keine Scheu haben, die Beats einer Szene mehrmals zu spielen. In diesem Diagramm habe ich die Assoziation „Haarstudio“ um drei Szenen erweitert, die sich in unterschiedlicher Weise mit dem Ausgangswort „Stuhl“ verbinden lassen.

Harold-Diagramm 2: ‚Glieder‘
Vorschlag „Wasser“



Im Diagramm 2 ‚Glieder‘, reihen sich die einzelnen Assoziationen zu einer Kette auf. Gelegentlich führen sie zurück auf das Ausgangswort „Wasser“, aber meistens nehmen sie ihre Inspiration aus den vorangegangenen Szenen. Die Version in Diagramm 2 lässt mehr Freiraum zu, während die Version in Diagramm 1 zu einer komplexeren Untersuchung des Wortes führt.

Die beiden Diagramme zeigen zwei mögliche Spielformen von *Harold*. Andere Varianten können leicht selber entwickelt werden. In den Diagrammen geht es nicht um die Anzahl der Szenen, sondern sie

sollen Einblick in mögliche Struktur und möglichen Inhalt geben. Jeder *Harold* kann eine unbegrenzte Anzahl an Szenen verschiedener Komplexität und Spieldauer haben. Eine Gesamtspieldauer von 45 Minuten bis zu einer Stunde ist erfahrungsgemäß optimal. Ein *Harold* beginnt zu leuchten, wenn man die Strukturen nur ganz schwach variiert, Figuren vom Anfang wieder einführt und aus einer neuen Sichtweise zum Thema weiter improvisiert. Je weniger wir ‚regeln‘ umso besser. Die Szenen sollten in der Gegenwart spielen, dann ist es leichter den geeigneten Zeitpunkt zu finden, um neues Material einzuführen.

Harold ist keine in sich abgeschlossene Aufführung, sondern eine erzählerische Zusammenarbeit zwischen dem Publikum und den Spielenden. Diese sollten dem Publikum vertrauen, dass es sich auf seine eigene Art und Weise dem Thema öffnen und individuelle Schlüsse ziehen wird. Die Zuschauenden werden ‚Lücken‘ problemlos mit eigenen Vorstellungen füllen, bis sie weitere Informationen erhalten.

Man sollte dem eigenen Instinkt vertrauen, auch wenn es einige Zeit dauert, bis man ein Gespür dafür entwickelt hat, wie weit man sich vom vorgeschlagenen Wort entfernen kann. Auch dies lernt man nur durch stetiges Ausprobieren und Fehler machen. Hat sich im Vorfeld bereits ein gutes Selbstvertrauen in die eigene Spielweise entwickelt, fällt es um einiges leichter.

Jeder Spieler und jede Spielerin sollte an den Fertigkeiten arbeiten, die ihnen dabei helfen, mit den Grundprinzipien von *Harold* leichter umzugehen. Sinnvoll hierbei ist beispielsweise die Übung *Verschiedene Übergänge (different transitions)*. Die Spieler und Spielerinnen sollen hierbei von Mal zu Mal einen anderen Übergang zur nächsten Szene finden, was schnell aber auch langsam vonstatten gehen kann, beispielsweise indem ein Improspiel eingeführt wird. Kein Übergang darf zweimal vorkommen. So lassen sich von selbst Variationen finden in der oft nicht hoch genug geschätzten Kunst des Schaffens von Übergängen.

Eine weitere Fertigkeit, die es zu entwickeln gilt, ist Themenvariationen zu dem Wortvorschlag zu finden. Hierzu empfehle ich das Spiel (*game*) *Variationen zu einem Thema (variations on a theme)*, in der die Akteure eine erste Szene spielen, die auf dem Wort oder einer dazugehörigen Assoziation basiert. Die Szene wird wieder und wieder gespielt, bis man der Überzeugung ist, ‚alle‘ thematischen Variationen zu diesem Wort ausgeschöpft zu haben.

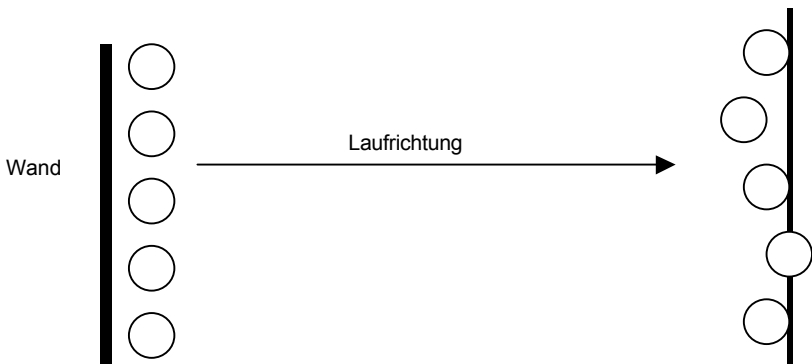
Wenn man an diesen Fertigkeiten arbeitet, darf man nicht vergessen, sich immer wieder Risiken zu stellen. Hält man sich bei einem *Harold* z.B. zu stark am Ausgangswort fest, werden weder die Spielenden noch das Publikum lange herausgefordert sein. Erklärungen, warum man eben diese Verbindung zum Ausgangswort hergestellt hat, sind

unnötig. Man kann ruhig dem Publikum die diesbezügliche Gedankenarbeit überlassen. Manche Improspieler und -spielerinnen glauben, sie müssten ihre Assoziationen erläutern, andernfalls würde das Publikum denken, sie hätten einen Fehler gemacht. Sie verstehen nicht, dass die Zuschauenden mitspielen und ihre eigenen Ideen und Gedanken entwickeln werden. Deren gedankliche Verbindung ist bei weitem wichtiger, denn sie hat mit ihrem eigenen Leben zu tun und ist daher aufrichtig und unverstellt.

Beispielsweise erzähle ich von einer schweren, alten Tür, hinter der sich etwas befindet. In deiner Fantasie wird dieses Etwas zu deinem individuellen Monster, das dich fürchterlich erschrecken wird. Es bringt gar nichts, dir eine genaue Beschreibung eines Monster aus meiner Sichtweise zu liefern und diese mit möglichst vielen Details auszuschnücken, die dich vielleicht ängstigen könnten. Im Grunde brauche ich nur ein leichtes Knurren ertönen zu lassen oder einen tiefen Atemzug zu nehmen, um deine Assoziationen anzukurbeln.

Wiederum ist es wichtig, den Gruppengeist zu entwickeln. Lebendigkeit entsteht dabei durch spontanes Verknüpfen der Assoziationen ohne dem Druck zu unterliegen, nur augenscheinlich „richtige“ Verbindungen herzustellen. Das erfordert gute Zusammenarbeit, damit von Moment zu Moment neue Verbindungen entstehen können - geht übrigens leichter als viele denken!

Ich arbeite häufig mit einer großen Gruppe von Schülern und Schülerinnen zusammen, die ich auffordere, sich an der Wand in einer Reihe mit Blick in den Raum aufzustellen. Dann bitte ich sie, ihre Nachbarn genau anzuschauen und sich kleine Details zu merken: Was haben sie an, welche Haarfarbe haben sie? Nun sollen sie die Augen schließen, sich auf ihre Atmung konzentrieren und sich ihre beiden Nachbarn genau vorstellen. Die beiden Personen müssen ganz klar in ihren Köpfen erscheinen. Dabei sollen sie Energie nach außen, von sich weg, richten. Wenn ich sage „Los“, bewegen sich alle langsam von der Wand weg.



Sobald sie meinen, die sähen jetzt die beiden Nachbarn vor ihrem inneren Auge, sollen sie stehen bleiben. Ziel ist es, dass die Gruppe am Ende wieder in einer Linie steht. Dabei ist es wichtig, den eigenen Instinkten zu vertrauen. Falls jemand in einen anderen hineinläuft, sollte derjenige allerdings sofort stehen bleiben.

Ich bin jedesmal wieder überrascht, wie exakt die Schüler und Schülerinnen auf der vorgestellten Linie stehen bleiben. Sie spüren ihre Nachbarn, haben z.B. ein warmes oder kaltes Gefühl. Ist jemand stärker mit einem seiner Nachbarn verbunden, läuft die Person tendenziell mehr in dessen Richtung oder läuft sogar in den Nachbarn hinein, so als wäre sie von einem Magneten angezogen worden.

Wird ein *Harold* wirklich gut gespielt, spürt man die Empfindsamkeit und die Achtung füreinander, die sich im liebevollen Umgang innerhalb der Gruppe zeigen. Man gibt sich Energie und saugt sie sich nicht gegenseitig ab.

4.6. Langformen entwickeln

Lange Improformen fordern das Publikum heraus, sich für einen wesentlich längeren Zeitraum auf das Spielgeschehen einzulassen. Hat eine Gruppe die Grundsätze des Improtheaters gemeistert, sollte sie damit beginnen, eigene Langformen zu entwickeln. Dafür braucht man Zeit zum Experimentieren. Alles muss fein aufeinander abgestimmt werden, bis es funktioniert. Selten trifft man sofort beim ersten Mal den Nagel auf den Kopf.

Was macht eine lange Improform erfolgreich? Fürs Entwickeln von Langformen muss man Muster mögen und das Mosaik, das sich von Szene zu Szene vervollständigt, um selber damit in Verbindung zu treten. Wir können erleben, dass und wie das Publikum mitmacht und dabei ein Verständnis für die Ordnung im Chaos der Szenearbeit entwickeln.

Alle langen Improformen beinhalten Kombinationen aus Szenen, Games und Monologen. Gruppen, die sich an langen Formaten versuchen, sollten sich in diesen drei Bereichen weiterbilden. Die gute Mischung und Gewichtung von Szenen, Spielen und Monologen zu finden, kommt mit zunehmender Erfahrung. Sie führt zu mehr Selbstverständlichkeit beim Spielen, wodurch die Szenen flüssiger, persönlicher und variantenreicher werden.

Wir müssen immer darauf achten, dass unsere Zusammenarbeit in der Improvisation funktioniert, indem wir sie ständigen Test unterziehen.

Viele Gruppen wenden beispielsweise die ‚Handblende‘ (*hand fade*) an, indem sie mit einer Neunziggradbewegung von Hand und Unterarm die Szene ‚ausblenden‘, ohne sich jemals gefragt zu haben, ob das eine effektive Möglichkeit darstellt. Haben sie eines Tages genügend Erfahrung, wird jeder aus der Gruppe erkennen, wann eine Szene zu Ende ist und das Licht runtergefahren werden kann. Die so genannte ‚Handblende‘ ist veraltet und die meisten verwenden sie aus Gewohnheit. Wir sollten nach den Fragen regelrecht suchen, die uns die Langform stellt und sie aus dem Spiel heraus beantworten. Die Schwierigkeiten, auf die man dabei trifft, können Wegweiser für die Weiterentwicklung einer Langform sein.

Meiner Meinung nach ist es bei allen langen Impro-Formen wichtig, dem Publikum zunächst den Ablauf zu erklären. Es wird engagierter mit uns zusammenarbeiten, wenn ihm die Spielformen verständlich gemacht wurden. Das Publikum genießt es, den Spielern und Spielerinnen auf der Bühne zuzusehen, wie sie einen gemeinsamen Spielprozess durchschreiten und in diese Arbeit miteinbezogen zu werden.

Wie entwickeln und bewerten wir lange Improformen? Langformen bilden sich aus Ideen über Szenen und Geschichten heraus und beschreiten Wege, die diese Ideen zusammenführen. Es gibt Unterschiede im Schwierigkeitsgrad, manche Langformen sind mit dem Publikum einfacher zu spielen als andere. Es hängt viel davon ab, wie vertraut das Publikum mit der jeweiligen Formatstruktur ist. Je besser sich beispielsweise die Zuschauer und Zuschauerinnen mit dem Erzählstil ‚film noir‘ auskennen, desto höher ist der Erwartungsdruck, denn sie erkennen die Fehler. Das Problem nimmt zu, je mehr Struktur wir der Spielgeschichte geben. Den Fokus also lieber auf ein Bild oder eine Stimmung setzen, die das Publikum mit eigenen Gedanken füllt, *Harold* und *Geschichtenband* (*narrage*) sind Langformen, die das ermöglichen.

Geschichtenband ist der Versuch, eine Geschichte mithilfe szenischer Bildbeschreibungen zu erzählen, so dass jede/r im Publikum seine Fassung davon entwickelt. Anstatt zu sagen: „Frank ging in seinem besten Anzug in die Bar ...“ könnte man beispielsweise sagen: „Ein Mann ging an einen Ort und trug sein bestes Stück...“ Das heißt, ich gebe so wenig Details wie möglich vor, jedoch für das Publikum ausreichend, um das Bild zu vervollständigen. Im Kopf einer Zuschauerin mag der Mann groß und blond sein und in ein feines Restaurant gehen, bei einem anderen Zuschauer ist er vielleicht klein und geht in eine Szene-Kneipe. In jedem Fall haben die Zuschauer die Möglichkeit, die Geschichte ganz individuell zu verstehen. Del Close entwickelte in Seattle diese Improform durch Zufall. Er war dabei, seinen Schülern und Schülerinnen ein anderes Format zu zeigen. Im Nachvollzug machten die Schüler und Schülerinnen ‚Fehler‘, die Del

interessant fand. Seitdem habe ich verschiedene Versionen von *Geschichtenband* gesehen. Ziel dieser Langform ist es, Stimmungen, Orte und Figuren mit möglichst wenig Stoff zu schaffen. Es ist nur eine sehr einfache Erzählstruktur vorhanden, so dass das Publikum kaum Mühe hat, die Improform zu verstehen. Würden wir mehr Struktur hinzufügen, könnten wir es schnell enttäuschen, denn jede Langform, die bestimmte Erzählstile verwendet, kann zu einer Falle für die Spieler und Spielerinnen werden. Das Publikum kennt sich im Erzählstil aus und erwartet deshalb von der Geschichte etwas ganz Bestimmtes.

Eine Langform wie *Halb und Halb (half and half)* ist in dieser Hinsicht eine noch größere Herausforderung.

In *Halb und Halb* versucht man, in zwei unterschiedlichen Stilen eine Geschichte zu erzählen. Sämtliche Einführungen werden zunächst in einem Stil, beispielsweise im Stil eines Alfred Hitchcock-Films, gespielt. Ein Spieler stellt beispielsweise einen Mann dar, der am Bahngleis auf seinen Zug wartet. Während des Wartens sieht er einige mysteriöse Menschen an sich vorbeilaufen. Plötzlich taucht da diese wunderschöne Frau auf. Sie wirkt nervös, scheint aber zum Flirten aufgelegt zu sein. Sie und der Mann steigen gleichzeitig in den Zug ein und beginnen, sich gegenseitig viel versprechende Blicke zuzuwerfen. Die Frau teilt dem Mann mit, dass sie sich verfolgt fühle. Kurz bevor sie aussteigt, gibt sie ihm ihre Geldbörse. Der Mann findet darin einige merkwürdige Papiere, die wichtig zu sein scheinen.

Kurze Zeit später sehen wir die Frau mit dem Ganoven, der sie zwingt, ihm die Papiere auszuhändigen. Sie beteuert, dass sie keine Ahnung habe, von was er spräche. Er erklärt ihr nachdrücklich, dass sie bei ihm bleiben müsse, solange sich die Papiere nicht in seinen Händen befänden.

In der Zwischenzeit hat der Mann, mit seiner Mutter im Schlepptau, den Ganoven kontaktiert und kommt verkleidet in dessen Haus, um die Frau zu retten. Soweit die erste ‚Hälfte‘.

Die Geschichte wird im zweiten Teil in einen anderen Stil „übersetzt“. Wichtig ist es, Geschichte, Figuren und Orte beizubehalten, jetzt z.B. im Stil eines „Molière“.

Zurück zur Story – sie könnte folgendermaßen weitergehen: wir befinden uns in einem großen Landhaus. Unser Ganove entpuppt sich als ein gescheiterter Arzt, der die Frau solange festhalten will bis sie einverstanden ist, ihn zu heiraten.

Unser Held und seine Mutter kommen dort an und werden vom Ganoven schnell in einem Seitenflügel des Hauses untergebracht. Die Mutter spielt die ganze Zeit über auf den Vater des Helden an, doch der junge Mann kann sich keinen Reim auf ihre Worte machen. Er

wetteifert um die Hand der jungen Frau, der Ganove fordert ihn schließlich zu einem Duell. Kurz vor dem Duell verkündet die Mutter, dass der Ganove in Wirklichkeit der Vater unseres jungen Helden ist. Das Schriftstück, das die junge Frau in ihrer Geldbörse versteckt hatte, beweist es. Der Ganove kann sich nicht mit seinem eigenen Sohn duellieren, also gesteht er den beiden jungen Leuten zu, Hochzeit zu feiern. Er verspricht der Mutter, sich zu bessern und bietet ihr an, für sie zu sorgen.

Die erzählerischen Fallen sind hier sehr offensichtlich. Das Publikum hat gewisse Erwartungen hinsichtlich einer Geschichte im Hitchcock- und Molière-Stil. Erfüllen die Spieler und Spielerinnen diese Erwartungen nicht, sind die Zuschauenden recht schnell enttäuscht.

Ich glaube nicht, dass *Geschichtenband* besser oder schlechter ist als *Halb und Halb*. Ich spreche es hier an um zu demonstrieren, wie schwer es ist, Formate zu bewerten. Man kann jedes mögliche Bewertungskriterium anwenden, wie z.B. „den Ehrlichkeitsgrad“, d.h. wie groß der Beitrag an persönlichen Erfahrungen in der Geschichte gewesen ist. Die Langformen sind alle sehr unterschiedlich und sollten dahingehend bewertet werden, was sie den Spielern und Spielerinnen und dem Publikum bringen.

Meines Erachtens sollten alle Gruppen, die mit langen Improformen oder auch Impro-Spielen arbeiten, im Auge behalten: je weniger Regeln, desto besser. Weniger ist mehr. Je weniger Regeln, umso mehr Freiraum für Spontaneität ergibt sich beim Spielen insbesondere von langen Improformen. Ein Format kann natürlich auch jeder Zeit verändert werden. Z.B. kann man mit einer Hand voll Regeln beginnen und sich im Verlauf des Spiels immer weniger streng danach richten. Man denke an seine Lieblingsformate - und stellt fest, dass sie alle nur eine Hand voll Regeln und Richtlinien beinhalten. Damit mich niemand falsch versteht: natürlich brauchen wir Regeln, aber nur so viele, um die Spannung zu halten und das Format einzigartig zu machen. Langformen stellen immer eine große Herausforderung dar, wenn sie versuchen mit einem sehr geringen Maß an Struktur eine Geschichte unter Mitwirkung des Publikums zu erzählen.

„Der rote Faden“ (thread) und *Lagerfeuer (campfire)* sind zwei weitere lange Formate, jedoch mit erfahrungsgemäß sehr unterschiedlichen Wirkungen auf das Publikum. *„Der rote Faden“* hat nur einige wenige Regeln, deren Ziel darin liegt, dem Publikum einen erzählerischen ‚roten Faden‘ an die Hand zu geben, der es durch eine Serie von Geschichten führt. *Lagerfeuer* ist dagegen restriktiver und verlangt von den Spielern und Spielerinnen, spezielle erzählerische Details aufzugreifen, die sie vom Publikum genannt bekommen haben.

„Der rote Faden“ ist ein langes Format, das um einen Gegenstand

kreist, den man vom Publikum bekommen hat. Der Gegenstand muss wirklich einbezogen werden und leibhaftig in jeder Szene erscheinen. Ist der Gegenstand beispielsweise eine „Blechdose“, bleibt er durchweg eben diese Blechdose. Ständige Anspielungen auf den Gegenstand sollten vermieden werden. Stattdessen sollten Szenen und Situationen gefunden werden, in denen der Gegenstand vorkommen könnte. Wäre der Gegenstand ein Zuckerstreuer, würden wir eventuell verschiedene Szenen in einem Kaffee erleben, wo er auf dem Tisch steht. Die Figuren gebrauchten den Zuckerstreuer oder bringen ihn ins Spiel, indem sie die Bedienung nach Zucker fragen. Niemals sollte das Objekt jedoch zum Zentralelement einer Szene werden. Wir folgen dem Gegenstand von Szene zu Szene, Figuren kommen und gehen. Vielleicht treffen wir sie nur einmal, dann endet ihre Geschichte und wird nicht wieder aufgegriffen.

Eine unglaublich gute Umsetzung, die ich einmal von *„Der rote Faden“* gesehen habe, drehte sich um einen Schal. Die Einstiegsszene spielte im Winter zwischen zwei Frauen, die sich in einer Wohnung aufhielten. Der Schal hing an einem Haken bei der Haustür. Die Frauen sprachen über einen Mann, den beide attraktiv fanden. Er aber interessierte sich nur für eine von beiden. Jedoch die Frau, die er bevorzugte, fand ihn nicht wirklich anziehend. Kurze Zeit später klingelt er an der Tür, um die Frau seines Herzens zum Schlittschuhlaufen einzuladen. Sie bindet den Schal um und beide brechen auf zur Eislaufbahn.

Dort laufen sie gemeinsam Schlittschuh. Sie sprechen über die andere Frau und über die Beziehung, die sie zueinander haben. Nach einiger Zeit machen sie eine Pause und setzen sich auf eine Bank am Rand der Bahn. Als sie weiter Schlittschuh laufen wollen, vergisst die Frau, den Schal umzubinden. Er bleibt auf der Bank liegen und es kommt zu verschiedenen Geschichten rund ums Eislaufen: wir erleben ein junges Liebespaar und eine wunderbar körperliche Szene, in der ein Mann versucht, Schlittschuh zu laufen.

Schließlich nimmt eine ärmlich aussehende Frau, von einem entsetzlichen Husten gequält, den Schal und verschwindet damit. Wir folgen ihr zum Sozialamt, wo sie um mehr Unterstützung bittet. Der dortige Sozialarbeiter hat Mitleid mit ihr und gibt ihr etwas Geld aus seiner eigenen Tasche. Sie verlässt glücklich das Amt und nimmt den nächsten Zug.

Im Zug schläft sie ein, es folgt eine Serie von Zugszenen. Wir begegnen einem Geschäftsmann, der Zeitung liest, Jugendliche, die laut lachend durch die Abteile ziehen und treffen schließlich wieder auf die Frau aus der ersten Szene, die zu Hause geblieben ist. Sie läuft zufällig dem Mann vom Anfang über den Weg, der mit ihrer Freundin Schlittschuh laufen gegangen war - aus dem Zusammentreffen der

beiden entwickelt sich eine kleine Geschichte. Schließlich verlassen die beiden die Szene. Nun kommt der Kontrolleur, prüft die Fahrkarten, bemerkt, dass die schlafende Frau mit dem Schal keine hat und wirft sie aus dem Zug.

Die Frau geht nach Hause und wird von ihrem Mann begrüßt. Sie legt den Schal ab und erzählt ihm von ihrem Tag, während er eine Suppe kocht. Sie entscheiden sich, diesen Tag zu feiern und eine Flasche Wein zu kaufen. Die Frau verlässt ohne Schal die Wohnung. Während ihrer Abwesenheit kommt der Gerichtsvollzieher und lässt einige Gegenstände aus der Wohnung mitnehmen, der Ehemann bittet den Gerichtsvollzieher das geliebte Radio da zu lassen. Der Gerichtsvollzieher willigt ein und verlässt mit seinen Kollegen die Wohnung. Die Frau kommt wieder zurück. Der Ehemann erzählt ihr von dem Vorfall und sie stellt nun aber fest, dass das Radio gar nicht mehr funktioniert. Völlig unglücklich darüber legt sie sich auf das Sofa und möchte nur noch schlafen. Der Ehemann, der trotz allem den Tag mit ihr feiern möchte, bricht noch einmal in die Stadt auf, um zu versuchen, irgendwo ein billiges Radio aufzutreiben.

Er bindet sich den Schal um und geht. Wir folgen ihm zu einem Elektroladen, wo ein netter Verkäufer ihn freundlich begrüßt. Der Mann kann sich keines der Radiogeräte leisten. Der Verkäufer hat jedoch Mitleid mit ihm und überlässt ihm ein gebrauchtes Radio für das Geld, was er hat. Eilig kehrt der Mann zurück.

Zuhause angekommen sieht er, dass seine Frau schläft. Er steckt das Radio ein und stellt es an. Dann geht er zu ihr, um sie zu wecken. Sie ist tot. Er sitzt eine Weile bei ihr und streichelt ihr Gesicht. Er fühlt ihre kalte Haut und bedeckt sie mit dem Schal. Leicht wiegt er sie während langsam das Licht ausgeht.

Lagerfeuer ist ein weiteres langes Format, das auf einer tatsächlichen Publikumserfahrung basieren muss, die allerdings recht unwahrscheinlich sein kann. Z.B. ein merkwürdiges Zusammentreffen mit einem Geist oder UFO, ein ungewöhnlicher Traum, ein unverständlicher psychischer Zustand, alles, was irgendwie unerklärlich ist. Für die Geschichte müssen die Zuschauer möglichst viele Einzelheiten angeben. Sind drei oder vier Geschichten erzählt worden, setzen sich die Spieler und Spielerinnen um ein imaginäres Lagerfeuer und beginnen mit einer Campingszene. Diese Szene leitet zu den Geschichten über.

Einer nach dem anderen spielt eine Spukgeschichte, die auf den vom Publikum eingebrachten Erlebnissen basiert. Die Spielgeschichte kann sich eng an den Erfahrungsbericht anlehnen oder sich weit von der Ausgangserzählung entfernen. Unabhängig davon ist es wichtig, alle Einzelheiten einzubauen, die vorher geliefert wurden. Man sollte definitiv das benutzen, was einem bereits mitgegeben wurde, anstatt

etwas ganz Neues zu erfinden. Immer zwischen den Spielgeschichten und manchmal auch mittendrin kehren die Spieler und Spielerinnen zum *Lagerfeuer* zurück, um ihre Gedanken auszutauschen und das Gesehene zu hinterfragen. Die Grundstruktur für *Lagerfeuer* sieht folgendermaßen aus:

Lagerfeuer

Geschichte 1

Lagerfeuer

Geschichte 2

Lagerfeuer

Geschichte 3

Lagerfeuer

Sind alle Geschichten gespielt worden, entschließen sich die Camper schlafen zu gehen. Ein Element aus einer der Geschichten erscheint noch einmal, beispielsweise ein Monster, das man in der Ferne brüllen hört, während langsam die Lichter ausgehen.

Lagerfeuer hat sich aus dem Format *Narben-Geschichten* (*scar stories*) entwickelt, das auch auf den Vorschlägen des Publikums basiert. Bei diesem simplen Format soll das Publikum uns etwas zu ihren Narben oder Verwundungen erzählen, wobei man auch seine Narben zeigen darf. Es entwickelt sich eine Serie von Szenen, die mit dem Thema ‚Narben und Verletzungen‘ zu tun hat. Selten spielt man die eigentliche Geschichte, die meistens gar nicht so spannend ist, sondern sucht als Ausgangspunkt für die Szenenarbeit nach einer tieferen, metaphorischen Bedeutung hinter der Erzählung.