

Inhaltsverzeichnis

1. EINLEITUNG	3
2. FREIE IMPROVISATION UND DAS IMPROVISATIONSTHEATER.7	
2.1 DER MIMUS.....	9
2.2 DIE COMMEDIA DELL'ARTE.....	12
2.3 DAS STEGREIFTHEATER NACH MORENO UND DIE WEITERENTWICKLUNG ZUM PSYCHODRAMA	14
2.4 VIOLA SPOLINS „IMPROVISATIONS-TECHNIKEN“	16
2.5 IMPROVISATIONSTHEATER NACH KEITH JOHNSTONE.....	20
2.6 AUGUSTO BOALS „THEATER DER UNTERDRÜCKTEN“	24
2.7 JONATHAN FOX' „PLAYBACK-THEATER“	27
3. BESTANDTEILE DES IMPROVISATIONSTHEATERS	29
3.1 SPIELER UND ZUSCHAUER	30
3.2 „STORY-EDITING“	32
3.3 KURZ- UND LANGFORMEN	37
3.3.1 <i>Improspiele und Spielstrukturen</i>	38
3.3.2 <i>Die Langform „Der rote Faden“</i>	41
4. STRUKTUR UND DRAMATURGIE IM THEATER.....	43
4.1 ORT, ZEIT UND HANDLUNG.....	47
4.2 DIE DREI- UND FÜNF-AKT-STRUKTUR.....	48
4.3 DIE DRAMATURGIE UND DER DICHTER	54
5. STRUKTUR UND DRAMATURGIE IM IMPROVISATIONSTHEATER	58
5.1 GESCHICHTEN DES AUGENBLICKS	61
5.2 DER MENSCH ALS GESCHICHTENERZÄHLER.....	70

5.3 ERZÄHLFORMEN DES IMPROVISATIONSTHEATERS	72
5.4 DAS VERSPRECHEN DER GESCHICHTE	77
5.5 DER ERWARTUNGSRAHMEN DER ZUSCHAUER.....	80
5.6 DER PLOT.....	83
5.6.1 <i>Masterplots</i>	84
5.6.2 <i>Die Figurenaufstellung</i>	89
5.7 DIE BEDEUTUNG VON HINDERNISSEN	92
5.8 WAHRHAFTIGE SZENEN	94
6. „DIE HELDENREISE“	97
6.1 DIE ERZÄHLSTRUKTUR	98
6.2 DIE ARCHETYPEN.....	101
6.3 DIE REISE DES HELDEN	119
6.3.1 <i>Erster Akt: Aufbruch</i>	121
6.3.2 <i>Zweiter Akt: Initiation</i>	130
6.3.3 <i>Dritter Akt: Rückkehr</i>	138
7. DIE UMSETZUNG DER „HELDENREISE“ IM IMPROVISATIONSTHEATER	148
7.1 ÜBUNGEN.....	158
7.2 STÜTZPFEILER UND STOLPERSTEINE.....	167
7.3 DIE SPIELWEISE HELDENREISE – EIN VORSCHLAG	170
8. FAZIT.....	179
9. LITERATURVERZEICHNIS	186
10. ABBILDUNGSVERZEICHNIS	193
11. TABELLENVERZEICHNIS	194

1. Einleitung

Theatrale Improvisation ist ein Geheimnis. Die Improvisationsspieler¹ betreten eine leere Bühne und schaffen es immer wieder, die Zuschauer mit Geschichten, die erst im Augenblick des Spiels entstehen, zum Lachen zu bringen und zu berühren. Der Zauber, der vom Improvisationstheater ausgeht, besteht darin, dass es am Ende eines Theaterabends genau diese Geschichten gewesen sind, die erzählt werden wollten, ohne dass vorher jemand davon wusste.

1997 gründete sich die Improvisationstheatergruppe „Die Improkokken“, die auch heute noch nach den Spielprinzipien von Keith Johnstone zusammenarbeitet. Ich selbst gehöre zu den Gründungsmitgliedern.

Während meiner eigenen, mehrjährigen Spielpraxis konnte ich feststellen, dass das Entstehen von Geschichten durch Spontaneität, Schnelligkeit und Wortwitz nicht nur die Zuschauer begeistert, sondern auch den Spielern große Freude bereitet – besonders, wenn eine Geschichte unterhaltsam war, bewegt oder zum Nachdenken angeregt hat. Da es im Improvisationstheater aber keine Garantie für das Gelingen einer Szene gibt, gehören spielerische Höhepunkte ebenso dazu wie Momente des Scheiterns. Aber wann wird eine Geschichte als gelungen empfunden? Existieren Regeln oder Gestaltungsprinzipien, nach denen sie Bedeutung erhält? Meine Leitfrage lautet also: Gibt es Geschichtsstrukturen im Improvisationstheater und wie werden diese dramaturgisch umgesetzt?

¹ Ich habe mich dafür entschieden, bei Bezeichnungen, in denen es um eine Gruppe männlicher und weiblicher Personen geht, auf die weibliche Form zu verzichten. Dies dient ausschließlich der besseren Lesbarkeit und ist keine Diskriminierung des weiblichen Geschlechts. Des Weiteren werde ich u. a. die Kurzformen *Improvisierer*, *Improtheater* oder *Improspiele* benutzen. Diese werden sowohl in der Theaterpraxis als auch in der gängigen Literatur verwendet.

Um auf diese Frage eine Antwort zu finden, sollen in der hier vorliegenden Arbeit die Strukturen² und die Dramaturgie im Improvisationstheater untersucht werden – ein Thema, das in der Forschungsliteratur bisher nur wenig Beachtung gefunden hat. Ziel der Untersuchung ist es, zu einem besseren Verständnis der dramaturgischen Arbeit im Improvisationstheater zu gelangen und damit eine reflektiertere Praxis zu ermöglichen.

Aufgrund persönlicher Kenntnisse und Beobachtungen soll geklärt werden, wie und wann improvisierte Geschichten funktionieren. Es soll herausgefunden werden, ob es Geschichtsstrukturen gibt, die zum Gelingen einer Szene beitragen können, obwohl weder die Spieler noch die Zuschauer vorher wissen, was während einer Aufführung auf der Bühne passieren wird. Und es soll ergründet werden, ob gute Geschichten von einer Art Muster oder Vorlage bestimmt sind und ob diese Strukturen den Spielern als Stütze dienen können, ohne ihr spontanes Spiel einzuschränken.

Das Improvisationstheater ist eine Sonderform des gegenwärtigen Theaters. Es entsteht aus dem Moment heraus und unterscheidet sich daher vom traditionellen Theater, das mit einstudierten Texten und choreographierten Bewegungsabläufen arbeitet. Während im traditionellen Theater mit szenischer Improvisation gearbeitet wird, um dem Schauspieler eine Vertiefung in seine Rolle und das Stück zu ermöglichen, besteht das Improvisationstheater aus freier Improvisation. Dabei entwickeln die Spieler ihre Figuren und die Handlung aus dem Stegreif. Zunächst soll es darum gehen, die unterschiedlichen Formen, Arbeits- und Herangehensweisen des Improvisationstheaters aufzuzeigen, welche sich zum einen sehr frei gestalten lassen, zum anderen aber auch nach bestimmten Strukturen richten und somit die Dramaturgie des Stegreifspiels beeinflussen. Dazu soll ein kurzer Überblick über eine Auswahl wichtiger

² Der Begriff „Struktur“ bezieht sich hier sowohl auf den allgemeinen Geschichtsablauf (vgl. Plots, Kap. 5.6) als auch auf die „Spielregeln“ der einzelnen Lang- oder Kurzformen (vgl. Kap. 3.3).

Theatertheorien, -ansätze und -konzepte aus dem Bereich der freien Improvisation gegeben werden.

Darauf folgend werden die verschiedenen Bestandteile des Improvisationstheaters untersucht. Dabei stehen die besondere Beziehung zwischen Spielern und Zuschauern, das „Handwerkszeug“ der Improvisierer und die verschiedenen Formate dieser Theaterform im Fokus der Betrachtung. Es soll dargelegt werden, inwiefern die unterschiedlichen Bestandteile Einfluss auf die dramaturgische Arbeit der Improvisierer nehmen können.

Um einen Einblick in Struktur und Dramaturgie im Improvisationstheater zu erlangen, werden im vierten Kapitel vorab die Grundlagen der Dramaturgie im traditionellen Theater beschrieben. Dazu soll die Anwendung der drei Einheiten Ort, Zeit und Handlung innerhalb eines Dramas dargelegt, der Aufbau von einem drei- und fünftaktigen Drama beschrieben und ein Verständnis von der Dramaturgie und dem Dichter des traditionellen Theaters geschaffen werden.

Im fünften Kapitel wird dann die Dramaturgie im Improvisationstheater näher untersucht. Die zentrale Frage lautet hierbei, wann und wodurch eine improvisierte Geschichte als „rund“ und gelungen empfunden wird. Ausgehend von der, einem jeden Menschen innewohnenden Fähigkeit des Geschichtenerzählens, sollen Geschichtsstrukturen und Gestaltungsmöglichkeiten ermittelt werden, an denen sich die Spieler beim Improvisieren orientieren können.

Mit seinem Buch „Der Heros in tausend Gestalten“ hat der Mythologieforscher Joseph Campbell ein Muster vorgelegt, das den „Geheimcode“ des Geschichtenerzählens entschlüsselt. Das dort beschriebene Prinzip der Heldenreise hat das Improvisationstheater als so genannte Langform für sich adaptiert und wird im sechsten Kapitel in Bezug auf Struktur und Dramaturgie untersucht. Dabei soll aufgezeigt werden, wie die Erzählstruktur dieses

1. Einleitung

Formates aufgebaut ist und wie die typischen Figuren (Archetypen) und deren dramaturgische Funktionen angelegt sind.

Im letzten Kapitel wird der Versuch unternommen, verschiedene Geschichtsstrukturen auf ihre Anwendung im Improvisationstheater zu überprüfen. Dabei wird vor allem Bezug auf die Erzählstruktur der Heldenreise genommen. Anhand einiger Beispiele soll verdeutlicht werden, wie die Improvisierer diese Struktur in der Praxis anwenden können.

Am Ende der Arbeit erfolgt eine Betrachtung und Bewertung der zentralen Erkenntnisse über Strukturen und Dramaturgie im Improvisationstheater und deren Bedeutung für die praktische Umsetzung.

2. Freie Improvisation und das Improvisationstheater

Die Improvisation ist der originäre und eigentliche elementare schöpferische Produktionsakt des Schauspielers, die simultane Einheit von kreativer künstlerischer Phantasie und sinnlich-praktischer Tätigkeit bzw. gestisch-mimisch-verbale Ausdrucks. Alles Erlernen der Kunst des Improvisierens ist nicht mehr aber auch nicht weniger als das Erlernen des elementaren Schöpfungsaktes des Schauspielers. (Ebert 1979, S. 44)

Um einen Zugang zu meinem Untersuchungsgegenstand zu erhalten, ist es zunächst notwendig, den Begriff „Improvisation“ genauer einzugrenzen und schärfer zu fassen.

Improvisation ist vom lateinischen *improvisus* abgeleitet, was soviel wie „unvorhergesehen“ bedeutet und das spontane und freie Spiel bezeichnet (Nickel 1992b, S. 429). Das Wesen von Improvisation besteht aus spontaner Handlung. Sie kann von außen nach innen oder von innen nach außen wirken. Wird sie als Erfahrung, als spontane und individuelle Auseinandersetzung, als Kontaktaufnahme und spielerisch-experimentelle Beziehung zu Fakten (Körpern, Objekten, Räumen, Partnern, Inhalten, etc.) genutzt, so führt der Weg über die Wahrnehmung und Bewusstwerdung von außen zur eigenen Innenwelt. Dient sie zur Gestaltung eines spontanen Ausdrucks durch memorisierte Eindrücke, so führt sie von innen nach außen. Dabei wird vom Individuum oder von der Gruppe eine in Inhalt, Ausdruck und Form bestimmte Außenwelt geschaffen. Diese kann dann wiederum zu einem neuen Ausgangspunkt für Erfahrungen, Wahrnehmungen und Eindrücke werden (vgl. Haselbach 1979, S. 6f).

Improvisation bewegt sich zwischen alltäglichem Handeln und darstellendem Spiel. Auf der Bühne lebt sie vom Augenblick. Charakteristisch sind die sehr umrisshaft skizzierten Vorgaben oder das Fehlen derselben. Improvisation verlangt ein individuelles, produktives und eigenschöpferisches Subjekt. Sie ist

2. Freie Improvisation und das Improvisationstheater

die „Kunst des Hier und Jetzt“ und beansprucht höchste Aufmerksamkeit des Spielers für sich selbst, aber auch für seine Umgebung, die Atmosphäre und für die Dynamik der sich verändernden Situation.

Wird heute von Improvisation und Theater oder von Improvisationstheater gesprochen, ist dieses von den Menschen hervorgebrachte Phänomen keine neuartige Erscheinung unseres Jahrhunderts. Zeitweilig zurückgedrängt, greift die Improvisation immer wieder in die Geschichte des Theaters ein, steht sogar an deren Beginn. Bereits Aristoteles war der Überzeugung, die Schauspielkunst habe sich aus der Improvisation entwickelt (Aristoteles 2002, S. 13). Diese weitreichende und bedeutende Geschichte der Improvisation im Theater begründet wohl ihren großen Einfluss auf die heutige Theaterarbeit.

Im traditionellen Theater, bei dem zumeist ein fertiges Stück von einem Autor vorliegt, das durch Regisseur und Schauspieler umgesetzt wird, arbeiten viele Theatermacher mit szenischer Improvisation. Diese ist an die Charaktere und den Ablauf des Stückes gebunden und ermöglicht dem Schauspieler beispielsweise die Erarbeitung der Vorgeschichte seiner Rolle oder eine nähere Charakterisierung derselben. Die Rollen werden vielschichtiger und die Handlung für den Schauspieler plausibler. Es fällt ihm leichter, sich in die Figur einzufühlen und sie glaubhaft darzustellen, da er sich der Rolle mit seinen eigenen Empfindungen nähert. Innerhalb der Vorgaben kann er spontane Bewegungsabläufe, Gestik, Mimik oder die Betonung seiner Figur erspielen.

In der *freien* Improvisation gibt es hingegen keinen fertigen Text und keine vorgegebene Gestaltungsform. Textfindung, Handlungsgestaltung und Darstellung sind nunmehr Aufgabe des Schauspielers. Das aufgeführte Stück entsteht spontan durch dessen Fantasie, durch Anregungen aus dem Publikum oder sogar durch direkte Beteiligung der Zuschauer. Weder Schauspieler noch Zuschauer wissen vorher, was passieren wird. Die Spieler lernen dem Prozess zu vertrauen, Konzepte loszulassen und die Möglichkeiten des Augenblicks

2. Freie Improvisation und das Improvisationstheater

wahrzunehmen. Es geht um Prozessorientierung und um die Offenlegung des Prozesses. Die Improvisierer zeigen, dass es möglich ist, ohne dramatische Dichtung Theater zu spielen. Der Zuschauer erlebt das Werk, den Künstler und den Schaffensprozess gleichzeitig. Das Konstruieren von Realitäten wird für das Publikum durchschaubar. Dadurch entsteht eine neue Qualität des Zusehens und Zuhörens. Um einen kreativen Prozess zu ermöglichen, sind Aufmerksamkeit, Offenheit, Bereitschaft und Akzeptanz Grundvoraussetzungen. Im Laufe der Geschichte des Improvisationstheaters sind von Pädagogen und Praktikern weitere Grundprinzipien entwickelt worden, um ein gemeinsames Improvisieren zu ermöglichen. Dazu gehören gewisse Einstellungen und Verhaltensweisen, aber auch Grundkenntnisse der Dramaturgie. Zentrale Momente dieser Theaterform sind Kreativität und Spontaneität. Der Zuschauer erhält grundsätzlich die Möglichkeit zur Partizipation, was eine spezifische spielerische Fähigkeit der Darsteller voraussetzt. Es gibt keine szenischen Proben, Spiel und Text entstehen spontan nach nur umrisshaften Vorgaben (Ebert 1979, S. 16).

Im Folgenden werde ich die Entwicklung des Improvisationstheaters erläutern und die Methoden und Richtlinien einzelner Theatermacher der freien Improvisation vorstellen. Um aufzuzeigen, dass das Improvisationstheater geschichtlich bis in die Antike zurückgeht, beginne ich die folgende Darstellung mit der antiken Form des Mimus.

2.1 Der Mimus

Die Improvisation als mimetische Äußerung des Menschen ist die Quelle des Schauspielerischen, sein Urelement. (Ebert 1979, S. 27)

Seinen Ursprung hat das Theater in magischen Ritualen, Zeremonien der Fruchtbarkeit und der Vermehrung. Simhandl geht davon aus, dass die

2. Freie Improvisation und das Improvisationstheater

natürliche Umwelt für den damaligen Menschen undurchschaubar ist (Simhandl 1996, S. 12). Dieser Urmensch versucht, durch Brauchspiele und Tänze die Dämonen des Regens zu verbannen oder die Fruchtbarkeit des Bodens zu beschwören. Durch Maskierung von Gesicht und Körper soll die eigene Person ausgelöscht und in einen Zustand der Trance und Ekstase transformiert werden. Die Rituale bestehen meist in mimetischer Darstellung des gewünschten Zustandes: Jäger imitieren das zu erbeutende Tier, Krieger den besiegten Feind. Die Absicht der Beschwörung, der Wille, eine Verwandlung zu erreichen, mischt sich mit ins Spiel. Die Rituale verursachen dabei nicht nur bei den Mitwirkenden Freude und Erregung, sondern auch bei den Zuschauenden. Diese archaischen Bräuche entwickeln sich in der Kultur des mittleren Reiches der Ägypter (2000-1500 v. Chr.) weiter und werden zum Beginn des Theaters (Simhandl 1996, S. 12f).

In der Antike entwickelt sich aus den magischen Ritualen der *Mimus*, der sich nach und nach von seiner religiösen Bedeutung löst. Die Mimesis ist eine leibhafte Darstellung handelnder Menschen. In einem volkstümlich-burlesken Stegreifspiel führen die Darsteller dem Volk seinen Alltag anhand charakteristischer Verhaltensweisen vor, so dass eine Trennung von Spieler und Zuschauer stattfindet.

Diese mimetischen Äußerungen des Menschen sind eng mit der Improvisation verbunden. Sie kommen unmittelbar aus der Empfindungs-, Wahrnehmungs- und Vorstellungswelt des urgesellschaftlichen Menschen. Aus einer Einheit von Spiel, Tanz, Gebärde, Gestik, Mimik, Pantomime, Clownerie, Akrobatik, Wort, Gesang und Musik entsteht ein Produkt einer einfachen Abbildung der Wirklichkeit (Ebert 1979, S. 25).

Da Imitiertes nie einer absolut getreuen Kopie gleichen kann, werden die reizvollsten, interessantesten oder charakteristischsten Details ausgewählt und die Lücken durch Improvisation gefüllt. Aus dem Gedächtnis reproduzierte

2. Freie Improvisation und das Improvisationstheater

Abläufe fügen sich zu einem künstlerischen Produkt zusammen. Die Herauslösung der Spielenden resultiert aus den wachsenden, individuellen Fähigkeiten zur Improvisation und aus einer immer reicheren Nachahmung menschlicher Tätigkeiten. Bewegungsabläufe werden als Spiel überliefert, tänzerisch-mimetische Abläufe später aus dem Gedächtnis reproduziert. Dabei bringen die Spieler ihre eigenen Meinungen und Wertungen in das Abgebildete ein. So entwickelt sich der Mimus zu einer bewusst nachahmenden Darstellung, die auf die einfache Form des mimetischen Tanzes und auf komische Nachahmung zurückzuführen ist (Seidensticker 1992, S. 609).

Mimen kommen aus dem Volk und spielen für das Volk. Die Geschichten bestehen aus dem Alltagsleben der unteren Gesellschaftsschichten, oftmals mit obszön-erotischem Charakter, und werden als komisches Nachspiel zur Tragödie gebraucht. Ihre Struktur und die dramaturgische Gestaltung ergeben sich also aus dem Ablauf des Alltags.

Der Mimus wird auf öffentlichen Plätzen, mit einem aufgeschlagenen Brettergerüst als Bühne und einem zweigeteilten Vorhang als Hintergrund, ohne große Dekoration aufgeführt. Es gibt keine Masken; die Kostüme bestehen aus stilisierter Alltagsgarderobe. Das bedeutet, dass die Darsteller ihre Figuren vor allem durch ihr Spiel verdeutlichen müssen.

Der Mimus nimmt Einfluss auf die populären komischen Spielformen des Mittelalters und der frühen Neuzeit. Er wird stetig neben Tragödien und Komödien aufgeführt und beherrscht die griechischen und römischen Bühnen bis in die Spätantike – bis zum Zeitpunkt der Fixierung von Bewegungsabläufen und Texten. Bis dahin lassen sich die Wurzeln von Improvisation und Theater auf dieselben mimetischen Äußerungen des Menschen zurückverfolgen (ebd.).

Die momentane Kreativität des Mimus wird durch das Einüben und Vorausdenken des Schauspiels ausgelöscht, so dass sich das Theater neu definieren muss. Der erste Schritt des Lösens von diesen starren Vorgaben zurück zur Improvisation findet in Italien statt.

2.2 Die Commedia dell'arte

Die *Commedia dell'arte* entwickelt sich aus der *Commedia erudita* und entsteht im 16. Jahrhundert in Italien. Ihre Blütezeit hat sie etwa von 1550 bis 1750, ihre Wirkung auf die Theaterkunst hingegen reicht bis heute. Von der *Commedia erudita* übernimmt sie die Fabelführung und den Bestand an Figuren. Dieser beschränkt sich auf alte Männer, junge Liebende, schlaue Diener und prahlerische Offiziere. Männerfiguren sind zumeist höflich und charmant, Frauenfiguren züchtig und bescheiden (Simhandl 1996, S. 69). Die Rollen und der dramaturgische Rahmen sind also festgelegt, die Handlung hingegen ist improvisiert.

Gespielt wird die *Commedia dell'arte* von Wandergruppen aus Berufsschauspielern³. Es gibt keine passive Unterwerfung gegenüber literarischen Vorgaben. Neben der Literatursprache dienen Akzente und Dialekte als Variationen. So findet die *Commedia dell'arte* ihren Lebenskern nicht in der Poesie, sondern in ihrer plastischen Darstellung. Die Bedeutung von Mimik, Gestik und Akrobatik ist zum Teil streng geregelt. Die Ausführung umfasst vereinfachte Handlungen, Fabeln und Intrigen, in denen skurrile Ausgelassenheit herrscht. Die Ausdrucksmittel konzentrieren sich auf den Effekt der Nützlichkeit und der Spontaneität. Die Wirkung beruht nicht auf dem Reiz der Bilder oder der Wortgewalt der Humanistenbühne, sondern auf der Gestik, der Erfindungsgabe und dem Ideenreichtum der Spielenden. Der Körper setzt die Akzente, der Text wird zur Begleitung der Bewegung und kommt aus dem Stegreif. Vito Pandolfi beschreibt die *Commedia dell'arte* als Theater, in dem die Improvisation „Hauptinstrument des künstlerischen Ausdrucks“ ist (Pandolfi zitiert nach Krömer, S. 9).

Die verwendeten Masken sind sehr begrenzt und verändern sich kaum. Sie bieten Realitätsferne und Wirklichkeitsfragmentierung. Es geht nicht um

³ „Commedia dell'arte“ sollte ursprünglich „Berufsschauspielertheater“ bedeuten (Krömer, S. 4).

2. Freie Improvisation und das Improvisationstheater

Individuen und deren Entwicklung. Das Stück bleibt vordergründig. Durch die festgelegten Typen ist eine schnelle Absprache des Stückes möglich und ein grober, dramaturgischer Ablauf vorgegeben. Die vier wichtigsten Masken bleiben durchgängig bindend für alle Aufführungen: die beiden Alten und die beiden Diener. Später kommen zu diesen vier ursprünglichen Typen noch andere hinzu (Larivaille 1992, S. 245). Sie sind vielfach fehlerhaft, dennoch mit sich selbst einverstanden und deshalb komische Figuren (Krömer, S. 26).

Merkmale der Commedia dell'arte in der Frühzeit sind die Parteinahme für die unteren Schichten und eine volkstümliche Spielweise. Die Komik entspringt der Isolierung dessen, was im Leben in einen Zusammenhang eingebettet ist: Brüche zwischen den Szenen, Fragmentierungen oder die Herausstellung einzelner Eigenschaften (Krömer, S. 11).

Die italienischen Gruppen feiern große Erfolge, obwohl sie von Literaten der Regellosigkeit und Unanständigkeit und von Priestern als Werkzeug des Satans bezichtigt werden. Ihre Erfolgsstücke reichen bis ins 18. Jahrhundert. Es kommt zu einer Anhäufung der Gruppen und Aufführungen, die zwar zur Verfeinerung der Technik und der Gestik führen, jedoch auch zur Entwicklung eines stets wiederholten Repertoires. So entsteht nach und nach eine immer wiederkehrende Anzahl von Bühnenrezepten. Die anfangs hoch gelobte Improvisationskunst der Commedia dell'arte begrenzt sich bald auf eine Sammlung von Konventionen, Abmachungen und Formeln, die auf alle Typen und Situationen angewendet werden kann. Kommt im Publikum Langeweile auf, werden bestimmte witzige Aktionsformeln immer wieder in das Handlungsgeschehen eingebaut (Simhandl 1996, S. 69). Wichtiger als eine logische Fortführung der Handlung sind Überraschungen, Komik und Szenen der Verwirrung (vgl. Krömer, S. 45). Auch die Typen werden dem Volksgeschmack angepasst. Ihre ursprüngliche aufsässige und „regelstörende“ Funktion geht dadurch verloren. Im 17./18. Jahrhundert entsteht eine „Schauspielmaschine“, die mit oftmals mittelmäßigen Schauspielern und bald veralteten Techniken und

Effekten scheitert (Larivaille 1992, S. 245). Dadurch versiegen die ursprünglichen Kraftquellen, und auch der rege Erfindungsgeist geht verloren. Die erstarrten Maskenfiguren werden in Frankreich im 17. Jahrhundert durch Molière und in Italien im 18. Jahrhundert durch Goldoni abgeschafft und die Typen im Sinne einer realistischen Gestaltung bis hin zur Charakterkomödie neu geformt.

Es folgt eine Zeit, in der Theatermacher sich gegen willkürliches Improvisieren wenden. Der Regisseur gewinnt an Bedeutung, Texte und Handlungen werden in Proben fixiert und während der Aufführungen reproduziert.

Trotz ihrer späteren Erstarrung überlebt die Commedia dell'arte ihr historisches Ende. Moderne Theaterautoren greifen immer wieder auf diese Theaterform zurück und zeigen damit die Faszination, die bis heute vom Stegreiftheater ausgeht (Krömer, S. 4).

2.3 Das Stegreiftheater nach Moreno und die Weiterentwicklung zum Psychodrama

Im 20. Jahrhundert wird die Improvisation von Künstlern und Pädagogen wieder entdeckt und bekommt eine neue Bedeutung zugeschrieben.

Anfang der zwanziger Jahre beschäftigt sich J. L. Moreno (1892-1974), Arzt, Therapeut, Künstler und Schriftsteller, in Wien mit dem Spiel aus dem Stegreif. Inspiriert wird er durch das kindliche Stegreifspiel. Hierbei versuchen sich die Kinder in gleichem Maß und schnellem Wechsel als Autoren, Regisseure, Protagonisten und Zuschauer. Auf der Suche nach Lebendigkeit und stärkerer Unmittelbarkeit experimentiert Moreno vor allem mit Schauspielern und erwachsenem Publikum. Durch spontanes und kreatives Handeln im Stegreifspiel sollen sich diese von Rollenstereotypen und starrem Rollenverhalten befreien. Damit will Moreno erreichen, dass sie später im Umgang mit fremden vorgefundenen Bedingungen selbständig und selbstverantwortlich reagieren

können (vgl. Martens 1989, S. 193). Moreno selbst schreibt darüber: „Selbst die kunstvollste, großartigste Konserve, die beste Simulation von Realität im Theater kann nicht den Augenblick ersetzen, wo Spontaneität in einer realen Person zum Ausdruck kommt: Der Blitz der Wahrheit“ (Moreno zitiert nach Martens, ebd.).

Von Henri Bergsons Theorie⁴ einer universal schöpferischen Spontaneität beeinflusst, sucht Moreno nach einem Theater, in dem das Spiel spontan und kreativ stattfinden kann (Rüster 1992, S. 759). Durch die Aufhebung der Trennung von Realität und Abbildung im Moment des Stegreifspiels wird jeder Darsteller gleichzeitig Autor, Schauspieler und Zuschauer. Eine im Alltag nicht erfahrbare Intensität des schöpferischen Erlebens wird ermöglicht (ebd.).

Moreno konfrontiert die Spieler mit den von ihm verfassten, sehr komplexen Rahmenhandlungen und Spielanweisungen. Damit unterliegt das Stegreifspiel bestimmten Spielstrukturen und Richtlinien und einer vorgegebenen Dramaturgie. Moreno selbst stellt den Spielleiter dar und zeigt den Darstellern Möglichkeiten und Grenzen auf. Aus seiner Reflexion geht hervor, dass seine Bedingungen die Stegreifspieler überfordern und sie daher nicht zu der von ihm vorgelebten und erwarteten Spielmächtigkeit gelangen. Im Vergleich zum traditionellen Theater schätzen sie die Ergebnisse des Stegreiftheaters gering und wenden sich schließlich davon ab (vgl. Martens 1989, S. 193).

Nachdem Moreno das Scheitern seiner Versuche erkennt, erweitert er den aristotelischen Katharsisbegriff und entwickelt sein Stegreiftheater weiter zum *Psychodrama* (Rüster 1992, S. 759). Die Katharsis stellt dabei „die reinigende Wirkung des Tragischen auf den Zuschauer dar, der am Scheitern des Helden leidet und sich dadurch von seiner eigenen Zerrissenheit befreit“ (ebd.). Im Psychodrama soll sich das „kathartische Drama“ zunächst im Darsteller selbst vollziehen. Indem der Spieler vergangene Lebenssituationen nachstellt, kann er

⁴ Nach Bergson ist Intuition ein Begriff schöpferischen Bewusstseins. Seine „Methode der Intuition“ bezieht sich auf die unmittelbaren Gegebenheiten des Bewusstseins und impliziert eine offene und kreative Haltung im Hinblick auf die Totalität einer in dauernder Veränderung begriffenen Lebenswirklichkeit.

die im Zusammenhang mit dieser Erfahrung abgespalteten Gefühle wieder erleben. Durch eine derartige Einsicht in seine lebensgeschichtlichen Zusammenhänge kommt es beim Spieler zu einer Erweiterung seines Rollenrepertoires, und er lernt spontan und kreativ zu handeln. Die Gruppe unterstützt diesen Prozess, indem sie verschiedene Rollen wie Doppelgänger, Antagonist oder Hilfs-Ich übernimmt. Dadurch lernen die Darsteller verschiedenen Charaktere und deren dramaturgischen Einfluss auf das Geschehen kennen. Gleichzeitig wird ihnen durch den Protagonisten das eigene Selbst und die eigene Verwandlung vor Augen geführt (ebd., S. 759f).

Die therapeutische Wirkung des Theaters war schon vor Moreno bekannt. Das Psychodrama, das in New York durch Moreno zu einer soziometrischen Gruppentheorie weiterentwickelt wurde, findet heute in Form der Gruppentherapie statt und ist eine bedeutende dramatherapeutische Methode, die auch großen Einfluss auf viele neu entstandene Therapieformen ausübt (ebd., S. 760). Konflikte werden dabei durch eine improvisierte Übernahme wechselnder Rollen ausgedrückt.

2.4 Viola Spolins „Improvisations-Techniken“

In den Dreißigern entwickelt Viola Spolin in Chicago ihre „Improvisations-Techniken“. Dabei geht sie von ihrer spielerischen Erfahrung mit Kindern aus und nutzt Spielstrukturen als Grundlage für ihre Methode. Mit ihrem Konzept will sie zeigen, wie das Improvisationsspiel funktioniert. Das Publikum gibt hier zwar die Ideen für die Improvisation, spielt aber selbst nicht direkt mit. Zu dieser Vorgabe kommen gewissen Spielregeln, denen die improvisierte Szene unterliegt. Die Unterhaltung steht dabei im Mittelpunkt.

Spontaneität ist für Viola Spolin Grundlage ihres Konzeptes. In ihr sieht sie ein „Moment persönlicher Freiheit“, in dem alle Aspekte der Persönlichkeit als

2. Freie Improvisation und das Improvisationstheater

„organisch Ganzes“ funktionieren (ebd.). Die Realität wird wahrgenommen und erforscht und daraufhin wird angemessen gehandelt. Daher sei nur durch Spontaneität wahre Entdeckung, Erfahrung und kreativer Ausdruck möglich.

Das von ihr entworfene Konzept ist als Unterrichtskonzept für Schauspielerschüler und Laien zu verstehen, die damit sowohl zur szenischen Improvisation als auch zum traditionellen Theater hingeführt werden sollen. Der Begriff „Darsteller“ wird während ihrer Arbeit zu dem Begriff „Spieler“ und „Gefühl“ zu „Physikalisieren“ bzw. „Verstofflichen“. Weitere Hauptbegriffe sind die Methode der „Problemlösung“ und der „Punkt der Konzentration“, wobei sie letzteren als zentralen Punkt ihres entwickelten Systems bezeichnet (ebd., S. 37). Die „unkomplizierte Leitstruktur“, die diese Elemente darstellen, soll ihre Schüler in die Lage versetzen, die ganze Bandbreite ihrer Spontaneität zu realisieren. Mit jeder Szene soll „frisches, neues Material“ durch die Spieler „zu Tage gefördert“ werden (ebd., S. 12), wodurch ohne die Hilfe eines Dramatikers und ohne vorgegebene Beispiele des Leiters immer wieder neue Szenen geschaffen werden.

Der Begriff der „*Verstofflichung*“ bzw. „*Verkörperung*“ (physicalization) bezeichnet in Viola Spolins Konzept die Art und Weise, in der das Material dem Schüler auf einer körperlichen, nonverbalen Ebene dargeboten wird. Diese Methode stellt für den Spieler also ein Mittel dar, die physische Welt, sowie das, was über den Objektbereich hinausgeht, auszudrücken. Gerade beim Improvisationstheater, wo es keine physische Realität in Form von Bühnenbild und Requisiten gibt, muss der Spieler sich von seinen körperlichen Ausdrucksmöglichkeiten leiten lassen, indem er sich in den Handlungsablauf hineinstellt (ebd., S. 31). Die darzustellende Emotion muss direkt auf der Bühne erzeugt werden und dann eigenständig bleiben. Spolin möchte kein Psychodrama stattfinden lassen, sondern Gefühle aus einer frischen Erfahrung durch das Spiel hervorrufen (ebd., S. 243).

2. Freie Improvisation und das Improvisationstheater

Die Methode der *Problemlösung* basiert auf der Beobachtung des Spielens. Der Lehrer muss herausfinden, woran es dem Schüler bei seiner Arbeit mangelt und dementsprechend ein Problem heraussuchen, das dieser in seiner Lage braucht. Die Problemlösung schafft, ebenso wie ein Spiel, eine organische Einheit und eine Freiheit der Handlung und hält die Teilnehmer offen für Erfahrungen (ebd., S. 35f). Übertragen die Improvisierer diese Methode auf ihre Szenengestaltung, so ist es ihnen möglich, Geschichten, die ins Stocken geraten, zu „retten“. Haben sie erst einmal erkannt, worin ihr spielerisches oder dramaturgisches Problem besteht, können sie bewusst gegensteuern und ihre Geschichte wieder in die richtige Bahn lenken.

Der von Spolin eingeführte *Punkt der Konzentration* gibt weiterhin die Möglichkeit, den Prozess Theater in kleinen Informationseinheiten zu bearbeiten. Der Fokus wird zunächst auf ein ausgewähltes Problem der schauspielerischen Aufgabe „gelegt“, zum Beispiel auf den Umgang mit einer Tür. Indem das Material in Segmenten dargeboten wird, soll der Spieler auf jeder Entwicklungsstufe handlungsfähig sein. Jedes Detail wird so leicht erkennbar und die Schüler werden nicht überwältigt oder geängstigt. Nach und nach wird der Punkt der Konzentration komplexer und der Spieler dazu geführt, Charaktere, Gefühle und komplizierte Ereignisse zu erforschen (ebd., S. 37f).

Dieses Ziel, auf das der Spieler sich dauernd konzentrieren und seine Handlung ausrichten muss, fördert die Spontaneität (ebd., S. 19). Der Punkt der Konzentration nimmt den Verstand in Anspruch, macht ihn leer und setzt die intuitiven Bereiche der Persönlichkeit frei. Dadurch, dass er von einem einzigen Problem in Beschlag genommen wird, verliert der Spieler seine Furcht und den Widerstand, auf alles sich Darbietende zuzugehen (ebd., S. 39). Er wird bereit, „zu erforschen, auszukundschaften und allen Gefahren ins Auge zu sehen“ (ebd., S. 19).

Die Spieler müssen sich also sowohl individuell mit dem Punkt der Konzentration auseinandersetzen, als auch durch ein gemeinsames Spiel zu einer

Lösung finden. Subjektive Bedürfnisse werden absorbiert und die Spieler werden frei für Beziehungen untereinander. Eine Handlung auf der Bühne wird möglich (ebd.).

Vorausplanung für das Bühnengeschehen darf es dabei nur für die Strukturierung der Probleme geben. Wichtig sind hier die drei Fragen: „Wo?“, „Wer?“ und „Was?“, die an Stanislawskis „W-Fragen“⁵ erinnern. Aus diesen Fragen und dem Punkt der Konzentration entsteht die Struktur einer Szene. Damit ist allein das „Feld“, auf dem das Spiel stattfindet, vorausgeplant. Wie das Spiel abläuft, entscheiden die Spieler spontan durch Improvisation (ebd., S. 51). Material und Substanz entspringen dem Zusammenhalt der aufeinander einwirkenden Spieler. Die Qualität, die Reichweite und die Lebendigkeit einer szenische Improvisation werden durch die „aktuellen Erfahrungen an Spontaneität, organischem Wachstum und intuitivem Reagieren“ jedes einzelnen Darstellers beeinflusst (ebd., S. 34).

Die Aufgabe des Spielleiters besteht darin, die Geschichten, die die Darsteller während ihrer Problemlösung entwickeln, zu erkennen und den Spielprozess wieder in Gang zu setzen, wenn sie den Faden verlieren (ebd., S. 319). Er konzentriert sich auf das Stück und auf die Probleme, die er geben kann, um Material zu finden. Durch dieses Spielen wird für den Leiter der Handlungs-faden des Stückes sichtbar. Dafür ist eine Umgebung nötig, in der sich die Intuitionen von Leiter und Darsteller entfalten und zusammenarbeiten können. Begreift der Leiter den Sinn eines Problems, bekommt er eine starke positive Reaktion und Energie bei der Szenenentwicklung. Der Kern der Szene muss parallel zu allen anderen Gesichtspunkten entwickelt werden (ebd., S. 320f).

Auch die Rolle des Publikums muss als Bestandteil der Theaterarbeit berücksichtigt werden, da nach Spolin alles zur Unterhaltung der Zuschauer passiert. Die Schauspieler sollen eine neue Beziehung zum Publikum aufbauen

⁵ Nach Stanislawski soll der Schauspieler mit Hilfe der verschiedenen W-Fragen (Wer?, Was?, Wie?, Wo?, etc.) die Gefühle, Motivationen, Sehnsüchte und die Geschichte seiner Rolle analysieren und so zu einer authentischen Darstellung gelangen. Die genaue Herangehensweise beschreibt Stanislawski in seinem Buch *Die Arbeit des Schauspielers an der Rolle*, Berlin 1993.

und es als Gruppe betrachten, mit der sie eine Erfahrung teilen. Das trägt zum Verschwinden der exhibitionistischen Einstellung bei und lässt die vierte Wand des Theaters einstürzen (ebd., S. 26f).

2.5 Improvisationstheater nach Keith Johnstone

Keith Johnstones Konzept bildet die Grundlage vieler Improvisationstheater- und Theatersportgruppen. Seinen Durchbruch hat Johnstone in den späten fünfziger Jahren. Wichtige Bestandteile seines Improvisationstheaters bilden Status, Spontaneität, das Erzählen von Geschichten, die Bedeutung der körperlichen Interaktion und die Zusammenarbeit der Spieler. Da sein Konzept auch die Grundlage für meine Definition von Improvisationstheater ist, wird es im Folgenden etwas ausführlicher beschrieben.

Improvisation baut nach Johnstone auf der Zusammenarbeit und der gegenseitigen Unterstützung aller auf. Daher bildet die Gruppe als Ganzes die Grundlage seiner Arbeit. Es geht nicht um Rivalität zwischen den Spielern, sondern um gegenseitigen Verlass. Jeder sollte an dem Weiterkommen des anderen interessiert sein (ebd., S. 43f). Die Spieler müssen verstehen, dass die beste Qualifikation darin besteht, die Fantasie des Partners anzuregen. Denn wer die Ideen seines Partners blockiert, „verhält sich wie der Ertrinkende, der seinen Retter mit unter Wasser zieht“ (ebd., S. 158).

Während des Spiels darf keine Auslese von Ideen vorgenommen werden. Erste Einfälle sollen nicht auf der Suche nach besseren verworfen werden. Während der Spieler krampfhaft nach besonderen Ideen sucht, präsentiert er meist etwas Abgedroschenes, Uninteressantes oder sogar völlig Unangebrachtes (ebd., S. 149f). Der Leiter muss dem Spieler also bewusst machen, dass es viel origineller ist, Naheliegendes aufzugreifen.

2. Freie Improvisation und das Improvisationstheater

Den Begriff des „*Status*“ führt Keith Johnstone ein, um Szenen wahrhaftiger zu machen. Status wird durch jeden Tonfall und jede Bewegung vermittelt und steht für Dominanz und Unterwerfung. Ohne einen Statusunterschied zwischen den Spielern wirken Gespräche immer künstlich und unnatürlich (ebd., S. 51). Wichtig ist, dass sich die Improvisierer des Unterschiedes zwischen innehabendem Status und gespieltem Status bewusst sind (ebd., S. 57). Um eine natürliche Situation wiederzugeben und eine wirkliche Wahrnehmung des Partners zu ermöglichen, sollte die Differenz des gespielten Status zwischen den Spielern minimal sein (ebd., S. 52). Während des Spiels kann der Status der Spieler dann nach dem „Prinzip der Wippe“ wechseln (ebd., S.60). Je besser die Improvisierer ihren Status den Erfordernissen einer Situation anpassen können, desto leichter können sie mit jeder Situation fertig werden (ebd., S. 56). Status-Übungen bezeichnet Johnstone deshalb als „Krücken, die den Schauspieler stützen, damit seine Instinkte wieder funktionieren“ (ebd., S. 75f).

Nach Johnstone hat jeder Mensch einen bevorzugten Status, den er auf der Bühne sehr geschickt spielen kann, während er sich in dem anderen ungeschützt fühlt (ebd., S. 71). Während sich die Schauspieler im traditionellen Theater meist auf einen Status spezialisieren (Heldendarsteller = Hochstatus, Charakterdarsteller = Tiefstatus), möchte Johnstone durch das Schulen des gegenteiligen Status ein umfangreiches Handlungsspektrum für seine Spieler erreichen (ebd., S. 92f).

Durch spezielle Anweisungen, die auf eine Veränderung des äußeren Verhaltens abzielen (Kopfhaltung, Blickkontakt, Sprache, Bewegung), führt er bei seinen Schülern Statusveränderungen durch (ebd., S. 68ff). Voraussetzung dafür ist die Erkenntnis, dass die innere Empfindung auf die äußere Darstellung folgt (ebd., S. 69). Das Wissen um den eigenen Status ist für das Erfinden einer Handlung vorerst ausreichend. Im Gegensatz zu Spolins Konzept, in dem sich die Spieler alle äußeren Umstände für das Spielen einer Rolle bewusst machen müssen, erlaubt Johnstone seinen Schülern wesentlich mehr Spontaneität (ebd., S. 76).

2. Freie Improvisation und das Improvisationstheater

In seiner Arbeit geht es darum, in Erwachsenen das verkümmerte Kind und dessen schöpferische Kraft zu sehen, statt Kinder für unreife Erwachsene zu halten (ebd.). Der Kern von Johnstones Lehre ist, dass die Fantasie, solange man lebt, auch schöpferisch ist. Wenn der Verstand ausgeschaltet und das Unbewusste willkommen geheißen wird, dann ist jeder Mensch in der Lage Dinge zu erzeugen, die eigentümlicher sind als alles, was möglich wäre, wenn Originalität angestrebt würde (ebd., S. 9).

Um Improvisationstheater spielen zu können, muss außerdem die grundlegende Fähigkeit, Geschichten zu erzählen, trainiert werden. Improvisierte Geschichten entstehen durch freie Assoziation, das Wiederaufgreifen vorangegangener Elemente und durch deren Verknüpfung. Über den Inhalt soll zunächst nicht nachgedacht werden. Johnstone geht es vielmehr um die Struktur (ebd., S. 189ff). Kinder sind Meister darin und wissen intuitiv, was einer Geschichte fehlt bzw. wann sie fertig ist.

In seinen Erzähltechniken arbeitet Johnstone bewusst gegen Stanislawski. Er stellt sich gegen die Herangehensweise des „Wer, Was, Wo“ und empfindet ein Beharren auf den gegebenen Umständen eher als Einschränkung (ebd., S. 39). Seine Struktur, besteht aus einer Routinehandlung, die durch irgendetwas unterbrochen wird. Die Spieler müssen eine stabile Plattform errichten, die später gekippt werden kann. Die Plattform stellt die Routine dar, das Kippen die Unterbrechung (Johnstone 1998, S. 141ff). Johnstone unterscheidet dabei starkes und schwaches Kippen. Ein starkes Kippen wirft ein Geheimnis auf, das ergründet werden muss. Ein schwaches Kippen hingegen löst lediglich ein Problem (ebd., S. 155f). Um eine Geschichte zu beginnen ist eine Idee zunächst also gar nicht nötig.

Einen weiteren bedeutenden Aspekt bildet die Figur des *Helden*. Der Held muss ein Ziel verfolgen, dabei in Schwierigkeiten geraten und dann entweder gerettet oder seinem Leid überlassen werden (ebd., S. 112f). Das Gleichgewicht der Figuren sollte sich während des Geschichtsverlaufes wandeln. Der Zuschauer

hat erst dann das Gefühl, dass etwas Dramatisches auf der Bühne geschieht, wenn eine Figur durch eine andere verändert wird (ebd., S. 116f). Soll die Geschichte nicht trivial sein, muss mit ihr eine moralische Entscheidung verbunden sein. Diese muss der Held treffen, um sein Ziel erreichen zu können (ebd., S. 120f). Auch falsche Entscheidungen können durchaus spannend sein.

Um eine Handlung interessanter zu gestalten, muss der Spieler „vorwärts gehen“, dem Ziel entgegen. Das bedeutet für ihn immer wieder einen Schritt ins Unbekannte, von wo aus die Handlung in eine willkürliche Richtung weiterentwickelt werden kann (ebd., S. 129). Der Spieler muss im Vorfeld gar nicht wissen, warum er eine Handlung ausführt. Er soll darauf vertrauen, dass sich eine Rechtfertigung aus der neuen Situation ergibt. Er sollte Geheimnisse schaffen und darauf hoffen, sie während des Spiels aufdecken zu können (ebd., S. 139).

Der Schluss entsteht durch den Wiedereinbau von Anfangselementen. Die Wiedereinführung des Materials rundet eine Geschichte ab und lässt selbst willkürliche Sprünge strukturiert erscheinen (ebd., S. 141). Wenn genug Verbindungen geknüpft und die Geschichte abgerundet wurde, ist sie zu Ende. Doch selbst eine perfekte Geschichte wäre langweilig, wenn der Held nicht ausreichend „misshandelt“ würde (ebd., S. 120).

Der Inhalt und die Entwicklung einer Szene gehen von allen Mitspielern aus (Johnstone 1993, S. 159). Gegenseitiges Blockieren der Spieler untereinander ist eine Form von Aggressivität⁶. Es zerstört jede Möglichkeit für das Entstehen einer Handlung, denn erst durch das Akzeptieren von Angeboten entwickelt sich das Bühnengeschehen (ebd., S. 160f). Die Kategorien „Akzeptieren“ und „Blockieren“ zu begreifen ist Voraussetzung, um sowohl das Geheimnis der Zusammenarbeit als auch die Kräfte, die der Szene Gestalt geben, zu verstehen (ebd., S. 169). Im Leben neigen die meisten Menschen dazu, im Zweifelsfall „Nein!“ zu sagen, um ein Geschehen aufzuhalten. Im Theater sind jedoch gerade

⁶ Weitere Möglichkeiten von destruktivem Verhalten im Improvisationstheater sind nachzulesen bei Keith Johnstone, *Theaterspiele. Spontaneität, Improvisation und Theatersport*, Berlin 1998.

die Handlungen sehenswert, die im Leben nicht zugelassen werden (ebd., S. 161). Wenn die Spieler gelernt haben, Angebote zu akzeptieren, dann wird die Handlung nicht einmal mehr durch unvorhergesehene Zwischenfälle unterbrochen. Ein Spieler, der alles akzeptiert, was geschieht, scheint übernatürliche Kräfte zu besitzen (vgl. ebd., S. 169).

Den Begriff „*Theatersport*“ führt Keith Johnstone für eine besondere Art des Improvisationstheaters ein. Inspiriert wird er zu diesem Format während eines amerikanischen Ringerwettkampfs, beeindruckt von der Ekstase des Publikums, die er im Theater vermisst. Im *Theatersport* treten zwei Teams gegeneinander an und bringen somit den Charakter einer Sportveranstaltung auf die Bühne. Ablauf, Ausstattung und Regeln sind bei Johnstone klar festgelegt. So gibt es zum Beispiel einen Kommentator, der zunächst das Publikum begrüßt und „aufwärmt“. Im Laufe der Show kann er als körperlose Stimme bei Problemen helfend eingreifen oder dem Publikum Feinheiten erklären (ebd., S. 28f). Im Wechsel fordert ein Team das andere heraus, indem es die Art der Szene festlegt, die der jeweilige Gegner spielen soll (ebd., S. 29f). Gespielt wird nach Vorgaben aus dem Publikum, und am Ende wird die Szene von den dafür zuständigen Richtern nach Punkten bewertet. Die Richter können Szenen wegen „Langeweile“ unterbrechen oder Strafen verteilen. Aber auch die Zuschauer werden zur Bewertung der Szenen aufgefordert und so in den Ablauf des Abends miteinbezogen (ebd., S. 30f).

2.6 Augusto Boal „Theater der Unterdrückten“

Das „Theater der Unterdrückten“ findet seine Begründung in den menschenrechtsverachtenden Verhältnissen Brasiliens in den sechziger und siebziger Jahren. 1956 gründet Augusto Boal die Teatro Arena in Sao Paulo. Er will ein

Theater aus der Sicht des Volkes und somit für das Volk spielen. Mit seinem Theater möchte er die Realität nicht nur interpretieren, sondern verändern.

Seine Schüler studieren Stanislawski⁷, und die Dramatiker arbeiten mit Stücken von Brecht. Allerdings akzeptiert Boal nicht die von Brecht geforderte kritische Distanz zum Bühnengeschehen. Stattdessen setzt er auf „den dialektischen Zusammenhang von Spiel und Publikum“ (Boal, S. 12). Der Zuschauer soll zum Protagonisten der Handlung werden. Nach den Aufführungen ergeben sich häufig Diskussionen, in denen die Zuschauer Stückveränderungen vorschlagen. Da Boal eine „größtmögliche Annäherung an den Zuschauer“ (ebd., S. 14) erreichen will, werden diese Vorschläge von den Schauspielern berücksichtigt.

Damit stellt er das Engagement des Publikums gegen äußere und innere Zwänge, in den Mittelpunkt seiner Arbeit. Mit dem Theater der Unterdrückten soll der Zuschauer befähigt werden, gegen die – offen oder versteckt – täglich stattfindende Unterdrückung Widerstand zu leisten (ebd., S. 39). Dafür entwickelt Boal vier verschiedene Formen des Theaters: das Zeitungstheater, das Unsichtbare Theater, das Statuentheater und das Forumtheater.

Mit dem *Zeitungstheater* beginnt Ende der Sechziger Jahre die „Übereignung des Theaters an den Zuschauer“ (ebd., S. 14). Durch diese Theaterform soll die so genannte „Objektivität“ des Journalismus aufgedeckt werden. Sie will die Fakten wiederherstellen, indem einzelne Meldungen herausgelöst und ohne verzerrende Vermittlung direkt vor den Zuschauer gestellt werden. Dazu hat Boal elf unterstützende Lesetechniken entwickelt, mit deren Hilfe richtiges Lesen gelehrt und erlernt werden kann (ebd., S. 29).

Im *Unsichtbaren Theater* wissen die Zuschauer nicht, dass sie Zuschauer sind und agieren daher gleichberechtigt mit den Schauspielern. Die Schauspieler werden dabei gleichzeitig zu Zuschauern. Damit ist die Trennung von Spielenden und Publikum, wie sie traditionell im Theater vorherrscht, auf-

⁷ Stanislawskis Appell gilt der Wahrheit auf der Bühne. Die theatralische Illusion und die künstlerische Überzeugung sollen durch eine systematische Schauspielausbildung zu Konzentration und „produktiver Einfühlung“ in die erarbeitete Rolle erreicht werden (Engel-Braunschmidt, S. 878).

gehoben. Bei dieser Theaterform kann jeder Schauplatz zur Bühne werden. Detailgenau vorbereitete Spieler agieren an öffentlichen Orten und stellen Unterdrückungssituationen entweder dar oder regen eine Diskussion darüber an (ebd., S. 35). Mögliche Reaktionen müssen in den Proben durchgespielt werden. Es geht darum, die Realität strukturiert zu deuten.

Im *Statuentheater* findet ein direkter Eingriff durch den Zuschauer statt. Zu einem konkreten Thema werden aus Personen Statuen gebaut. Jeder darf sich an der Umsetzung beteiligen, so dass am Ende ein Bild entsteht, das alle als Vorstellung der Realität akzeptieren. Dies ist das Realbild. Als nächstes folgt die Darstellung des Idealbildes. Durch ein Übergangsbild sollen die Teilnehmer dann zeigen, wie sie vom einen zum anderen gekommen sind. Verschiedene Veränderungsprozesse können dabei diskutiert und ausprobiert werden (ebd., S. 54).

Das *Forumtheater* ist wohl die populärste Form Boals. Hier werden die Zuschauer am häufigsten mit einbezogen. Sie können direkt in die Handlung eingreifen und diese verändern. Ein Zuschauer schildert ein Problem, das von den Schauspielern nachgespielt wird und dabei einen Lösungsvorschlag beinhaltet. Gibt es Einwände gegen diesen, soll der Zuschauer den Schauspieler ersetzen und seinen eigenen Vorschlag darstellen (ebd., S. 56). Die Schauspieler müssen auf die neu entstehende Situation eingehen. Das Publikum soll so zum Protagonisten der Handlung werden und zeigen, wie sich der Unterdrückte aus seiner Position befreit. Es erhält die Gelegenheit, seine eigenen Ideen kritisch zu überprüfen.

Boal sieht das Forumtheater als antiautoritär. Es beansprucht nicht, die „richtige“ Lösung zu finden, bietet aber die Chance, verschiedene Mittel und Wege auszuprobieren. Zwar wird in der Fiktion gehandelt, aber die Erfahrung ist als konkret anzusehen. Das Spielen von unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten eines Konflikts soll als „Vorgriff auf die Realität“ gesehen werden, als eine „Probe zur Revolution“ (ebd., S. 58). Boal ist bestrebt, in den mit-

spielenden, handelnden Zuschauern den Wunsch nach Umsetzung in der Wirklichkeit zu wecken (ebd.). Durch eine derartige Einbeziehung des Publikums baut ein großer Teil seiner Theaterarbeit auf Improvisation auf. Immer wieder müssen die Schauspieler spontan auf das unvorhersehbare Verhalten der Zuschauer reagieren. Einen strukturierten Ablauf zu erzielen kann während der Proben zwar angestrebt werden, ist letztendlich aber nicht immer möglich.

Da sich diese Theaterformen an den tatsächlichen Bedürfnissen des Volkes orientieren und das Publikum selbst agiert, „machen sie Spaß und sind so erfolgreich“ (ebd., S. 59).

2.7 Jonathan Fox’ „Playback-Theater“

Das „Playback-Theater“ ist eine Urform des Improvisationstheaters. 1975 von Jonathan Fox in New York gegründet, wird es heute in den verschiedensten Ländern praktiziert.

Fox lässt sich von Morenos Stegreifspiel inspirieren und findet seine Vorbilder sowohl in den Werten und der Ästhetik uralter Erzähltraditionen als auch im alternativen Theater. Die Grundidee des Playback-Theaters ist ebenso einfach wie komplex und tiefgründig. Fox will ein Improvisationstheater schaffen, das allein auf Erlebnissen beruht, die von Zuschauern erzählt und dann von den Schauspielern aus dem Stegreif umgesetzt werden (Salas 1998, S. 22). Sein Playback-Theater ist eine Momentaufnahme von Geschichten aus dem wirklichen Leben. Jede Geschichte kann erzählt werden, egal ob sie lustig, traurig, prosaisch oder metaphysisch ist. Geschichten können Gedanken, Träume, Erinnerungen, Erfahrungen, Fantasien o. Ä. sein. Sie können auch Inhalte und Werte beinhalten, die nicht mit der vorherrschenden Auffassung unserer Gesellschaft konform gehen. Wie bei Boal kann auf soziale Missstände

2. Freie Improvisation und das Improvisationstheater

oder gesellschaftlich Benachteiligte aufmerksam gemacht werden. Fox schafft mit seinem Konzept eine Verbindung von moderner Sozialethik, dramaturgischer Improvisation und alter, mündlicher Erzähltradition (Fox und Dauber 1999, S. 11).

An einer Aufführung sind die Spieler, ein Musiker, ein Leiter und ein wechselnder Erzähler aus dem Publikum beteiligt. Die Schauspieler müssen dabei nicht über spezielle Fähigkeiten verfügen, und auch die Zuschauer dürfen sich auf der Bühne versuchen. Voraussetzung sind lediglich Respekt, Einfühlungsvermögen und Freude am Spiel (Salas 1998, S. 19).

Zunächst bereitet der Leiter das Publikum vor und erklärt den Ablauf des Abends. Dann bittet er einen Freiwilligen auf die Bühne, der eine Geschichte erzählt. Durch dieses Grundgerüst sind bereits gewisse Strukturen und dramaturgische Abläufe gegeben, an denen sich die Spieler orientieren können. Sind im Anschluss Verständnisfragen offen, können Rückfragen gestellt werden, bevor die Spieler eine entsprechende Szene improvisieren. Das Ziel ist dabei keine „Eins-zu-Eins-Umsetzung“, vielmehr sollten die Spieler den Kern der Erzählung erfassen und diesen in eine Geschichte verpacken (Fox und Dauber 1999, S. 20). Nachdem die richtige Darstellung des Inhaltes durch den Erzähler bestätigt wurde, kommt ein neuer Erzähler an die Reihe.

Ein Playback-Theaterabend ist ein spontaner Prozess, bestehend aus einer Aneinanderreihung von Geschichten, die von den Zuschauern vorgetragen werden. Diese Form von Improvisation hat sich im Laufe der Zeit immer mehr verbreitet, so dass mittlerweile weltweit eine große Anzahl an Playback-Gruppen entstanden ist (Salas 1998, S. 19)

3. Bestandteile des Improvisationstheaters

Die schönste Spielidee kann als bloßes Gedankenspiel verpuffen, wenn sie sich nicht in einer wirkungsvollen Spielgeschichte materialisiert. (Paris 1994, S. 38)

Da es im Improvisationstheater kein Drehbuch, kein Bühnenbild und keine Kostüme gibt und sich Autor, Regisseur und Schauspieler in jedem Spieler vereinen müssen, sind die spielerischen Aufgaben sehr komplex. Die Improvisierer sind gemeinsam für die Szenen verantwortlich. Mit Hilfe von dramaturgischen Techniken müssen sie ein spannendes Handlungsgerüst erschaffen. Aber auch die Zuschauer sind am Geschehen beteiligt. Sie machen die Vorschläge, auf denen die improvisierten Geschichten aufbauen. Diese Vorgaben gehören zur „unmittelbaren Natur des Improtheaters“ und stellen eine der Qualitäten dar, die es von anderen Kunstformen unterscheidet (Dixon 2000, S. 72).

Neben Spielern und Publikum bilden Licht und Musik weitere Bestandteile des Improvisationstheaters. Zwar können die Aufführungen auch ohne diese beiden Elemente stattfinden, dennoch tragen Musiker und Beleuchter im hohen Maße zu der atmosphärischen Gestaltung der Szenen bei. Sie können den Ort untermalen, an dem die Szene spielt, die Tages- bzw. Nachtzeit hervorheben und die Gefühle der Figuren verstärken.

Für die weitere Szenengestaltung stehen den Improvisierenden verschiedene Mittel zur Verfügung. Darunter fallen das Setzen von Schnitten, das Arbeiten mit Tempuswechsel und die Nutzung der Großaufnahme. Die Spieler können in ihren Geschichten auch von der standardisierten, linearen Erzählweise abweichen und verschiedene Erzählformen collagenartig zu vielfältigen Geschichten verbinden (ebd., S. 82). Einige Impro-Langformen arbeiten mit dieser Methode.

3. Bestandteile des Improvisationstheater

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. (Dixon 2000, S. 117)

Ich möchte nun genauer auf die Aufgaben der Spieler und die Bedeutung des Publikums eingehen, die dramaturgische Wirkung der gestalterischen Techniken und den Unterschied von Kurz- und Langformen erläutern.

3.1 Spieler und Zuschauer

Im Improvisationstheater gibt es weder die Rolle des Autors im herkömmlichen Sinne, noch eine vorhergehende Planung der Szenen. Jede Aufführung ist Premiere und Dernière zugleich. Niemand weiß vorher, was auf der Bühne entstehen wird. Spieler und Zuschauer sind gleichermaßen Stückeschreiber, Dramaturgen und Regisseure. Da die meisten Improvisationen auf Vorgaben aus dem Publikum aufbauen, erhält dieses somit die Möglichkeit, sein ganz individuelles und einmaliges Stück zu „schreiben“. Das Theaterspiel spiegelt den Interaktionsprozess zwischen Spieler und Zuschauer wider. Demzufolge ist der Autor immer gleichzeitig Betrachter seines eigenen Produktes und des Entstehungsprozesses.

Der Improvisierer hat keinen festen Text, den er auswendig lernen muss und keine choreographierten Bewegungsabläufe. Er muss lediglich die dramaturgischen Abläufe kennen und auf seine Handlungskompetenz zurückgreifen⁸. Diese Fähigkeiten können anhand von speziell darauf ausgerichteten Übungen erprobt werden⁹. Der Spieler geht also allein mit der Kompetenz, einen

⁸ Beides wird in Kapitel 5 ausführlich erläutert.

⁹ Spiele und Übungen zur Förderung von Handlungskompetenzen und dramaturgischen Kenntnissen sind nachzulesen in Keith Johnstones *Theaterspiele. Spontaneität, Improvisation und Theatersport*. Berlin 1998.

3. Bestandteile des Improvisationstheater

Interaktionsprozess dramatisch umsetzen zu können, auf die ansonsten leere Bühne. Da es kein Bühnenbild gibt, muss er ein gutes, räumliches Vorstellungsvermögen haben und sich merken können, wo sich bereits etablierte Objekte auf der Bühne befinden. Ein häufig gemachter Anfängerfehler ist es, durch fiktive Tische zu laufen. Das tut zwar nicht weh, zerstört aber die Illusion der Zuschauer. Ebenso verhält es sich mit Kostümen. Trägt eine Spielerin in einer Szene ein imaginäres, weites Ballkleid und hat Haare, die bis auf den Boden reichen, so muss sie dies für ihre Mitspieler und das Publikum pantomimisch sichtbar machen und sich vor allem selbst ihrer Attribute bewusst sein (Wie fühlt sich das an? Was „macht“ das mit mir?). Haben die Spieler etwas im Raum oder ihre Figur betreffend etabliert, müssen sie dies konsequent beibehalten. Kann ein anfangs humpelnder Spieler plötzlich normal laufen oder verliert während einer Szene seinen Dialekt, wird der Zauber der Illusion zerstört. Daher bedarf es hoher Spielfertigkeiten, besonders im Bereich der Aufmerksamkeit und Konzentration. Der Improvisierer muss kooperativ, demokratisch, spontan und phantasievoll sein. Spontaneität bedeutet Handeln aus einem inneren Antrieb, als eine unmittelbare Reaktion. Dazu braucht der Spieler die Fähigkeit, über herkömmliche Denkgewohnheiten, Sichtweisen und Zusammenhänge hinaus neue, originelle und flexible Problemlösungen und Ideen zu entwickeln. Improvisation bedeutet für ihn ein hohes Maß an kreativer Arbeit und Wandlungsfähigkeit. Die Aufmerksamkeit des Spielers muss ständig zwischen Rolle und Nicht-Rolle wechseln, da er die Balance zwischen der Einfühlung in die Figur und dem Überblick über die Gesamtsituation behalten muss. Er sollte immer wissen, worauf der Fokus¹⁰ gerichtet ist. Die Arbeit des Spielers beruht dabei häufig auf Interaktion mit dem Publikum.

Das Publikum ist ein wesentliches Element im Theater. Johnstone bezeichnet es sogar als „Genie“, da es „intuitiv weiß, wann es Zeit ist, unruhig auf den Sitzen zu rutschen oder aufmerksam zu sein“ (Johnstone 1998, S. 47). Normalerweise

¹⁰ Der Fokus ist der Teil auf der Bühne, auf den das Publikum seine Aufmerksamkeit konzentriert.

3. Bestandteile des Improvisationstheater

ist es Zuschauer dessen, was sich zwischen Autor, Regisseur und Schauspieler entwickelt hat. Das Improvisationstheater hingegen ist interaktiv. Der Zuschauer hat durch seine Vorgaben direkten Einfluss auf das Bühnengeschehen, so dass nicht bis zum Schluss für das Publikum vorgedacht wird. Stattdessen wird im Moment der Aufführung für den Zuschauer gehandelt.

Auch kann bei bestimmten Improspielen der Zuschauer selbst zur Figur werden, zum Beispiel bei dem Spiel „Erster Kuss“. Dieses Spiel funktioniert ähnlich wie das Playback-Theater: Ein Zuschauer wird gebeten, die wahre Geschichte seines ersten Kusses in groben Zügen zu erzählen. Diese Geschichte wird dann von den Spielern auf der Bühne nachgestellt. Personen und Orte werden übernommen. Der Zuschauer hat durch akustische Signale (Klingel, Hupe) die Möglichkeit, die Spieler in ihrer Szene entweder zu bestätigen (Klingel) oder sie darauf hinzuweisen, dass sie etwas falsch nachspielen (Hupe). In diesem Fall müssen sie sich sofort etwas Neues einfallen lassen, bis sie am Ende die Geschichte des ersten Kusses in etwa so nachgespielt haben, wie sie sich tatsächlich ereignet hat.

3.2 „Story-Editing“

Beim „Story-Editing“¹¹ handelt es sich um eine Methode, mit der die Improvisierer die äußere Form einer Geschichte modellieren können. Die verschiedenen Techniken sind an filmische Mittel angelehnt: Die Spieler können Schnitte setzen, in Zeitlupe oder Zeitraffer spielen; sie können sogar Großaufnahmen darstellen oder den Blickwinkel der Zuschauer ändern (zum Beispiel die ganze Szene auf der Bühne um 180 Grad drehen).

Während die Spieler eine Geschichte improvisieren, kann es durch das Setzen von Schnitten zu einem blitzschnellen Wechsel von Ort, Zeit oder Handlung

¹¹ Den Begriff „Story-Editing“ übernehme ich von Gunter Lösel, der damit „die Gesamtheit der Techniken zum Eingreifen in die sichtbare Form einer Geschichte“ bezeichnet (Lösel 2004, S. 221).

3. Bestandteile des Improvisationstheater

kommen. Der Vorteil des Improvisationstheaters ist dabei, dass jegliche Umbauarbeiten wegfallen. Die Spieler können beispielsweise rufen: „Schnitt! Zur gleichen Zeit im Haus der Nachbarin!“ oder „Schnitt! Zwei Jahre später!“. Auf „Schnitt!“ verlassen alle die Spielfläche, die Szene wechselt und die Improvisierer spielen nach der neuen Anweisung weiter.

Schnitte stellen zum einen eine wichtige Möglichkeit für die Spieler dar, eine komplexe Szene zu gestalten. Sie implizieren aber auch noch andere Vorteile. Wenn beispielsweise ein bestimmter Ablauf einer Geschichte vorhersehbar ist, kann er durch einen Schnitt beschleunigt werden („Schnitt! Nachdem X die Pistole gekauft hat!“). Mit dieser Methode können auch Darstellungen von Geburt, Vergewaltigung oder Beischlaf auf der Bühne vermieden werden. Ist dem Publikum klar, was passieren wird, kann der entscheidende Moment durch einen Schnitt übersprungen werden („Schnitt! Nach der Geburt!“), und die Spieler zeigen die „Zeit danach“ und mögliche Folgen. Entstandene Leerstellen füllen die Zuschauer durch ihrer eigene Vorstellungskraft, was zusätzlich bewirkt, dass ihr Bezug zur Geschichte persönlicher wird – persönlicher als die Spieler es mit ihrer Darstellung hätten erreichen können.

Um Spannung zu erzeugen, können Schnitte in „Cliffhanger-Momenten“ gesetzt werden. Entsteht eine Situation, in der es um Leben und Tod oder ein anderes großes Risiko geht, kann ein Schnitt gesetzt und zunächst etwas anderes gespielt werden. Die Spannung des Publikums bleibt erhalten, bis die Spieler an der entscheidenden Stelle wieder einsetzen und die Situation auflösen (ebd., S. 224).

Ein Schnitt kann auch durch eine weitere Angabe ergänzt werden und somit den Beteiligten außerhalb der Szene wichtige Informationen liefern. Ruft ein Spieler: „Schnitt! Im Schloss um Mitternacht!“, kann dies ein Zeichen für den Lichtimprovisateur sein, die Szene zu verdunkeln. Auch der Impromusiker kann seine musikalischen Untermalung auf die kommende Atmosphäre einstellen.

Weiterhin können langweilige Szenen durch das Setzen von Schnitten „gerettet“ werden, indem die Figuren in eine andere Zeit, an einen anderen Ort oder in eine

3. Bestandteile des Improvisationstheater

neue Konstellation geschickt werden. Die Spieler erhalten dadurch einen neuen Impuls, der ihnen Energie gibt, um aus der veränderten Situation heraus weiterspielen zu können. Die Ursprungshandlung darf dabei allerdings nicht verloren gehen. Wann ein Schnitt gesetzt wird, entscheiden die Spieler weitestgehend intuitiv. Geübte Improvisierer erkennen die Indikatoren instinktiv und wissen, dass in die Geschichte eingegriffen werden muss. Schnitte sollten aber möglichst erst dann gesetzt werden, wenn die Fantasie und Kreativität der Zuschauer bereits aktiviert worden ist. Die Szene sollte sich so weit entwickelt haben, dass das Publikum die Leerstellen auch mit eigenen Ideen und Erwartungen füllen kann.

Schnitte ermöglichen auch Szenen-Collagen. Sollen mehrere Geschichten oder Handlungsstränge parallel laufen, wird eine Szene zunächst bis zu einem „Break-Moment“¹² gespielt. Dort setzen die Spieler einen Schnitt und wechseln zu einer völlig anderen Szene. Die Improvisierer können dann so lange zwischen den Geschichten rotieren, bis sich diese entweder verbinden oder separat abgeschlossen werden. Ein Format, das mit dieser Methode einer nicht-linearen Erzählweise arbeitet, ist der *Lotus*. Dabei wechseln sich drei eigenständige Geschichten ab, die jeweils aus Anfang, Mitte und Ende bestehen, diese Elemente aber unterschiedlich kombinieren.

¹² Ein Break-Moment ist ein Moment, an dem eine Unterbrechung stattfinden kann. Dies kann ein besonders spannender Moment sein, ein Zeitpunkt, an dem eine Handlung abgeschlossen wird, der Moment, an dem ein Akt in den nächsten übergeht u. Ä.

3. Bestandteile des Improvisationstheater

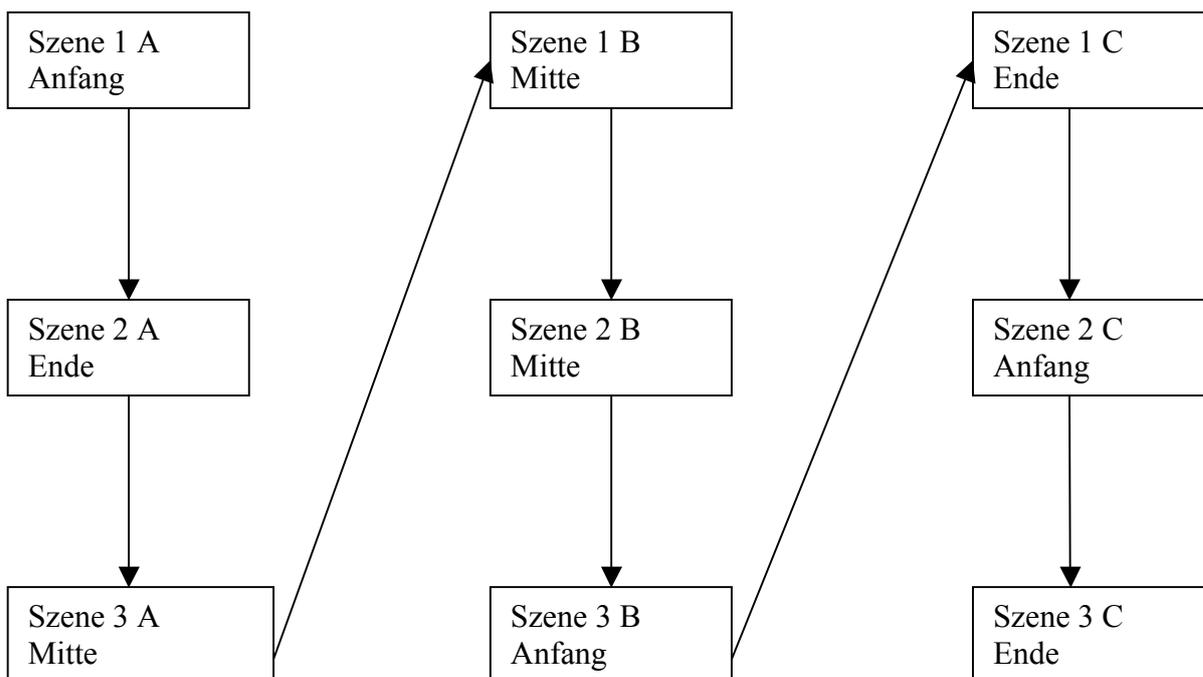


ABB. 1: KOMBINATIONSMÖGLICHKEIT EINES LOTUS (EIGENE BEARBEITUNG NACH DIXON 2000, S. 84)

Die Spieler der Szene 1 spielen den Anfang ihrer Geschichte bis zu einem Break-Moment. Dann erfolgt ein Schnitt und die Spieler der Szene 2 beginnen mit dem Ende ihrer Geschichte. Darauf folgt ein weiterer Schnitt, die Spieler der Szene 3 spielen die Mitte ihrer Geschichte und übergeben nach einem weiteren Break zurück an die Spieler der Szene 1, die nun den Mittelteil ihrer Geschichte spielen usw. Die Spieler schulen dabei ihre dramaturgischen Kenntnisse, da sie den Verlauf des Spannungsbogens einer Geschichte (vgl. Kap. 5.6) immer im Hinterkopf behalten müssen. Sie haben sowohl die Möglichkeit, die Komplexität einer Figur in den verschiedensten Situationen zu zeigen als auch starke Kontraste zu erzeugen. Einer traurigen Szene kann eine fröhliche gegenübergestellt werden, einer dramatischen eine lyrische usw. (vgl. Lösel 2004, S. 222f). Bei Szenen-Collagen kann es auch vorkommen, dass das Publikum Parallelen oder Verbindungen zwischen den einzelnen Szenen erkennt, die den Spielern weder bewusst sind, noch von ihnen beabsichtigt

3. Bestandteile des Improvisationstheater

wurden¹³. Wenn das passiert, werden die Geschichten auf eine ganz besondere Weise abgerundet.

Im Vergleich zum „Schnitt“ sind die Einsätze von Zeitlupe oder Zeitraffer eher „Spielereien“. Entwickelt sich zum Beispiel eine Kampfszene, können die Spieler diese in Zeitlupe darstellen. Durch die langsame Bewegung können Schläge gezielter (und wesentlich ungefährlicher) platziert werden und die Szene gewinnt an Komik. Ein einfacher Ruf: „Stopp! Weiter in Zeitlupe!“ genügt. Umgekehrt kann ein Spieler, der einen langen Weg vor sich hat, um von A nach B zu kommen, diesen – statt eines Schnittes – im Zeitraffer bewältigen. Diese beiden Möglichkeiten dienen vorrangig der Unterhaltung des Publikums und sollten nur sparsam eingesetzt werden, da das Moment des Komischen sonst schnell verloren geht.

Ebenso verhält es sich mit der Großaufnahme. Spielt eine Szene in einer Küche, in der das Gemüse im Kühlschrank plötzlich zu sprechen anfängt, können die Improvisierer eine Großaufnahme des Gemüses darstellen, indem die Szene einfriert (wahlweise kann im Hintergrund auch dezent weitergespielt werden) und zwei Spieler vorne an der Bühne zwei sich unterhaltende Paprikaschoten o. Ä. mimen. Ein anderes Beispiel wäre ein Spieler, der pantomimisch seinen Koffer packt. Durch eine Großaufnahme kann der Inhalt des Koffers gezeigt werden, indem die Spieler die Bühne als diverse Kleidungsstücke, Tagebücher oder Hygieneartikel betreten. Da in solchen Fällen selten sofort zu erkennen ist, was genau die Improvisierer darstellen, können sie auch mit den Worten „Ich bin eine Jeans“ oder „Ich bin eine Zahnbürste“ auftreten und eine entsprechende Haltung einnehmen.

Was die Großaufnahme betrifft, sind den Spielern keine Grenzen gesetzt. Auch die Detailansicht einzelner Körperteile ist möglich („Stopp! Wir sehen die bebenden Nasenflügel des Cowboys in Großaufnahme!“). Hierbei geht es vor

¹³ Dabei kann es schon ausreichen, dass in zwei verschiedenen Geschichten der Name „Heidi“ fällt. Heidi selbst muss nicht einmal auftauchen. Das Publikum zieht automatisch die Verbindung, dass es sich um dieselbe Person handelt und schon sind die Geschichten miteinander verknüpft.

allem um die Kreativität der Spieler und um den Spaß am fantasievollen Darstellen. Damit die besondere Wirkung dieser Technik nicht allzu schnell verloren geht, empfiehlt sich auch hier ein sparsamer Einsatz¹⁴.

3.3 Kurz- und Langformen

Abgesehen vom Zeitfaktor unterscheiden sich Kurz- und Langformen kaum. Zwar haben sie unterschiedliche Strukturen und fordern daher jeweils spezifische Improvisationsfertigkeiten, letztendlich sollten aber beide darauf ausgerichtet sein, Geschichten zu erzählen und das Publikum zu berühren.

Bei Kurzformen, die um die fünf bis zehn Minuten lang sind, pendelt der Schauspieler ständig zwischen dem eigenen Selbst und der dargestellten Figur. Während er sich physisch problemlos an der Szene beteiligen kann, ist ihm eine vollständige Einfühlung in die Rolle aufgrund der kurzen Spielzeit kaum möglich. In langen Formaten, die eine Dauer von 15 Minuten bis zu einer ganzen Aufführung haben können, haben die Spieler die Möglichkeit Figuren, Orte und Beziehungen in Ruhe zu entwickeln, wodurch Geschichten und Charaktere an Tiefe gewinnen. Sie können sich intensiver in ihre Rollen hineinversetzen und auch die Zuschauer beteiligen sich emotionaler an dem Schicksal der Figuren. Deshalb wird immer wieder von Kritikern behauptet, Kurzformen seien nur auf witzige Einfälle und Komik aus, ließen keine Ernsthaftigkeit zu und seien somit nur für die seichte Unterhaltung geeignet. Langformen würden indessen zu einer Ernsthaftigkeit tendieren, die bereits in therapeutische Bereiche vorstoße (vgl. Lösel 2004, S. 100).

Kurzformen, zu denen auch die Spiele des Theatersports zählen, sind häufig mehr oder weniger streng gefassten Spielregeln unterworfen, die auf

¹⁴ Wie oft solche gestalterischen Mittel während einer Aufführung eingesetzt werden dürfen, kann nicht bestimmt und sollte der Intuition der Improvisierer überlassen werden. Ich selbst habe die Erfahrung gemacht, dass die komische Wirkung bereits nach dem zweiten Einsatz nachlässt. Wenn eine Szene jedoch eine dritte Anwendung erfordert, dann sollten die Spieler dem nachgehen.

3. Bestandteile des Improvisationstheater

Unterhaltung des Publikums abzielen. Langformen hingegen unterliegen nur einer lockeren Grundstruktur, so dass sich die Spieler in ihrer Szenengestaltung von den Charakteren und der sich entwickelnden Handlung inspirieren lassen können, ohne zusätzlich an ein strenges Reglement gebunden zu sein. Ein solches Spiel stellt allerdings weder eine Therapie dar, noch ist es ausschließlich den Langformen vorbehalten. Auch Kurzformen können gehaltvoll sein. Dies wird von Dixon untermauert, der der Überzeugung ist, dass in ihrer Struktur nichts stecke, das Tiefe verhindert (vgl. Dixon 2000, S. 100). Da beide Formate für ihren jeweiligen Bereich Strukturen anbieten, mit denen die Spieler gut arbeiten können, sollten sie nicht gegeneinander ausgespielt werden. Sowohl Kurz- als auch Langformen sind interaktive Theaterformen, in deren Mittelpunkt Kreativität, Spontaneität und die gemeinsame Reise sich entwickelnder Spielgeschichten durch Zuschauer und Spieler stehen. Und auch die Möglichkeit, den Vorgaben des Publikums Geschichten zu entlocken, ist in allen Improvisationstheaterformen vorhanden (ebd.).

3.3.1 Improspiele und Spielstrukturen

Wie bereits erwähnt, gibt es im Improvisationstheater zahlreiche Improspiele, die besonders im Theatersport genutzt werden. Diese Spiele unterliegen bestimmten Spielstrukturen, die je nach Spiel unterschiedlich streng gefasst sind und entsprechenden Einfluss auf die Dramaturgie der Szenengestaltung nehmen. Ein sehr stark strukturiertes Spiel ist zum Beispiel das „*ABC*“-Spiel. In diesem Spiel geht es darum, dass die Improvisierer ihre Sätze abwechselnd mit den aufeinander folgenden Buchstaben des Alphabets beginnen. Fängt Spieler X den ersten Satz mit „A“ an, ist Spieler Y mit „B“ an der Reihe, X dann wieder mit „C“ usw. Die Szene ist zu Ende, wenn ein Spieler seinen Satz mit „Z“ begonnen hat und das Alphabet somit einmal durchlaufen wurde. Unter diesen Voraussetzungen ist es für die Spieler schwer, eine gute Geschichte zu kreieren. Befinden sie sich beispielsweise gerade erst auf dem Höhepunkt ihrer Handlung,

3. Bestandteile des Improvisationstheater

sind aber bereits bei dem Buchstaben „Y“ angelangt, sind sie gezwungen ihre Szene entweder abrupt zu beenden, oder aber weiterzuspielen ohne sprechen zu dürfen. In diesem Fall kann sich die Struktur durchaus negativ auf die Dramaturgie der improvisierten Geschichten auswirken.

Ein anderes Beispiel für eher hinderliche Spielregeln, ist das Spiel *Hin und Weg*. Dabei bekommt jeder Spieler zunächst einen willkürlichen Begriff (eine Farbe, einen Artikel, ein Verb, etc.) zugeordnet. Immer wenn einer dieser Begriffe im Verlauf der Szene fällt, muss der entsprechende Spieler die Bühne entweder betreten oder verlassen, je nachdem wo er sich gerade befindet. Für das Publikum ist es natürlich unterhaltsam, wenn die Spieler einander häufig hin und her schicken. Dabei vernachlässigen sie allerdings leicht die Entwicklung einer Geschichte und letztendlich drängt sich der schnelle Wortwitz vor die dramatische Handlung. Das Publikum wird zwar unterhalten, ist emotional aber kaum an der Szene beteiligt.

Die Struktur des *Reigen* engt die Improvisierer weniger ein. Die Spielregeln bestehen lediglich darin, dass sich immer nur zwei Spieler auf der Bühne befinden dürfen und jeder Spieler, der einmal als eine bestimmte Person aufgetreten ist, diese die ganze Geschichte über beibehalten muss. Wer sich also einmal als Vater eingewechselt hat, bleibt die ganze Szene über Vater. Durch gegenseitiges „Auswechsell“¹⁵ kommen verschiedene Figurenkonstellationen zustande. Im Verlauf der Geschichte entstehen somit vielseitige Beziehungen der Figuren untereinander. Die Improvisierer sind für den dramatischen Verlauf der Szene selbst verantwortlich. Sie können das Ende dann setzen, wenn die Geschichte abgerundet wurde, ohne durch irgendwelche zusätzlichen Regeln eingeschränkt zu werden.

Ein weiteres Spiel, das ich erwähnen möchte, weil es sich mit der allgemeinen Dramenstruktur beschäftigt und oft auch „Drama rückwärts“ genannt wird, ist

¹⁵ Lläuft eine Szene, können die am Rand sitzenden Spieler diese jederzeit durch ein Händeklatschen oder ähnliches Signal unterbrechen und sich selbst gegen einen Spieler auf der Bühne austauschen. Gut eingespielte Gruppen schaffen einen flüssigeren Übergang, indem ein Improvisierer auftritt und durch Augenkontakt deutlich macht, welcher der beiden anderen Spieler abgehen soll.

3. Bestandteile des Improvisationstheater

THILE. Aufgrund der Spielstruktur erfordert es ein hohes Maß an Konzentration und dramaturgischen Kenntnissen. „THILE“ setzt sich aus den Initialen von: Tod, Hoffnung, Intrige, Liebe und Einleitung zusammen und besteht aus den entsprechenden fünf Akten. Die Spieler beginnen ihre Geschichte im ersten Akt mit dem Tod einer Figur, den sie im Folgenden erklären müssen. Entsprechend der Betitelung spielen die Improvisierer als nächstes den Akt, in dem noch die Hoffnung besteht, dass diese Figur nicht sterben muss. Der bereits gespielte Tod muss dabei logisch folgen können. Der dritte Akt besteht aus der Intrige. Hier werden die Fäden gesponnen, die den Tod zur Folge haben. Als nächstes folgt die Liebe. In diesem Akt verlieben sich die Hauptakteure, und der Antagonist wird zu seiner Intrige getrieben. Der letzte Akt ist der eigentlich erste, nämlich die Einleitung. Die Figuren und ihre Beziehungen zueinander werden vorgestellt, so dass das bereits Gesehene (rückwärts betrachtet) einen Sinn ergibt. Die Dramaturgie der Geschichte und der Szenenablauf sind also streng geregelt. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, interessante Figuren zu schaffen, eine Übersicht über den Plot zu behalten und darauf zu achten, dass dieser in sich stimmig ist.

Egal, ob einem Spiel eine streng gefasste oder eine lockere Struktur innewohnt, die Improvisierer haben in beiden Fällen Richtlinien, an denen sie sich orientieren können. Allein durch die gegebene Spielstruktur kann bereits viel Witz entstehen, wenn diese für das Publikum transparent ist¹⁶. Bei sehr strengen Regeln ist ein höheres Maß an Konzentration erforderlich, da die Spieler keinen Fehler machen wollen. Das kann dazu führen, dass die Improvisierer zu „verkopft“ spielen und die Dramaturgie vernachlässigen. Auf der anderen Seite können Strukturen den Spielern aber auch Sicherheit geben, da sie genau wissen in welchem Rahmen sie sich bewegen müssen.

¹⁶ Können die Zuschauer beobachten, wie die Improvisierer bei dem „ABC“-Spiel damit kämpfen, aus den letzten beiden Buchstaben noch ein schlüssiges Ende zu schaffen und schließlich eine elegante Lösung für dieses Problem finden, kann das durchaus zu Lachern und anerkennendem Applaus führen.

3.3.2 Die Langform „Der rote Faden“

Seit mehreren Jahren sind „Die Improkokken“ bekannt für ihre Langform „*Der rote Faden*“¹⁷. Diese Form ist eine Art Regietheater, das seinen Namen dem „Roten Faden Hannovers“ verdankt, der, an allen Sehenswürdigkeiten vorbei, durch die Stadt führt. Ein ebensolcher roter Faden sollte sich metaphorisch durch die einzelnen Geschichten ziehen, die von den Spielern improvisiert werden. Da es in dieser Langform, wie sie von den Improkokken gespielt wird, um die Strukturierung von Geschichten geht, möchte ich sie an dieser Stelle kurz erläutern.

Der Theaterabend beginnt mit der Vorstellung von vier „Regisseuren“, die in den beiden Spielhälften (mit Unterstützung der Zuschauer) jeweils eine Geschichte „inszenieren“ sollen. Dazu sollten sie mit dramatischen Geschichtsstrukturen, Spannungsbögen und spielgestaltenden Techniken vertraut sein, Aktion und Interaktion schaffen können.

Zu Beginn einer jeden Szene erklärt der Regisseur den Zuschauern, was er inszenieren möchte. Das kann zum Beispiel ein Film eines speziellen Genres, eine Oper, ein Improspiel oder aber auch eine völlig vorgaben- oder strukturfreie Szene sein. Alle Formen sind möglich und erlaubt. Er kann bestimmen, wie viele Spieler sich an der Szene beteiligen dürfen und die Zuschauer beispielsweise entscheiden lassen, wer die Hauptrolle übernehmen soll. Auch weitere Vorgaben können vom Publikum eingeholt werden. Wer ist der Protagonist? Wo findet die Handlung statt? Wer hat welche auffällige Angewohnheit, welches Mantra¹⁸ oder welches Geheimnis usw.? Nachdem die Grundstruktur und weitere Details geklärt sind, beginnen die Spieler ihre Szene.

¹⁷ Diese Regietheaterform ist im Improvisationstheater auch unter dem Namen „Gorilla-Theater“ bekannt. Des Weiteren gibt es ein anderes Format, das sich ebenfalls „Der rote Faden“ nennt. Dabei wird eine Geschichte mit einem realen Gegenstand gespielt, der in allen Szenen vertreten sein muss und so den roten Faden darstellt.

¹⁸ Ein Mantra ist ein innerer Gedanke, der das Verhalten einer Figur bestimmt und ihre Gefühle in Bezug auf die sich verändernde Situation der Geschichte ausdrückt.

3. Bestandteile des Improvisationstheater

Droht eine Geschichte ihre Spannung zu verlieren, zusammenhangslos oder unverständlich zu werden, oder sind die Charaktere nicht klar gezeichnet, ist es Aufgabe des jeweiligen Regisseurs in irgendeiner Form in die Szene einzugreifen und diese zu „retten“. Er kann vorantreibende Schnitte setzen, die Geschichte durch Tempo- oder Ortswechsel bereichern, den Spielern zu überwindende Hindernisse in den Weg legen oder Lösungsmöglichkeiten aufzeigen. Außerdem sollte er an Wendepunkten der Geschichte immer wieder das Publikum mit einbeziehen und es entscheiden lassen, wie es weitergehen oder sogar enden soll. Natürlich sollten auch die Spieler um eine schlüssige Geschichte bemüht sein. Auch ihnen stehen sämtliche Story-Editing-Techniken zur Verfügung, so dass sie jederzeit in die Geschichte eingreifen können – nur tragen sie nicht die Hauptverantwortung.

Am Ende jeder Spielhälfte stimmen die Zuschauer ab, welche Geschichte ihnen am besten gefallen hat. Welche Szene war besonders schön, lustig, traurig oder ergreifend? Aus den beiden Siegere Geschichten der einzelnen Hälften wird dann durch erneutes Abstimmen die beste Geschichte und somit der Regisseur des Abends ermittelt.

Besonders für Formate, in denen es um die Gestaltung und Bearbeitung von Geschichten geht, sind dramaturgische Grundkenntnisse der Spieler Voraussetzung. Aus diesem Grund wird im nächsten Kapitel die Dramaturgie des traditionellen Theaters erläutert. Diese ermöglicht einen Einblick in die allgemeine Spielgestaltung und lässt sich des Weiteren auf das Improvisationstheater übertragen.

4. Struktur und Dramaturgie im Theater

Alle Geschichten bestehen im Grunde aus einer Handvoll stets wiederkehrender Bauelemente, die uns auch in Mythen, Märchen, Träumen und Filmen immer wieder begegnen. (Vogler 1998, S.35)

Die Dramaturgie trägt zur Optimierung der Wirkung einer Geschichte bei – und das Anliegen der Improvisierer sollte darin bestehen Geschichten zu erzählen, die das Publikum mitreißen und ergreifen¹⁹. Um den sehr weitreichenden Begriff „Dramaturgie“ in Bezug auf diese Arbeit einzugrenzen, soll er zu Beginn dieses Kapitels entsprechend definiert werden.

Dramaturgie ist ein neuzeitliches Kunstwort, das sich aus dem griechischen *dramaturgos* gebildet hat, was ursprünglich Verfasser bedeutete (Metzler Literatur Lexikon 1990, S. 112). Heute bezeichnet der Begriff „Dramaturgie“ die Gestaltung bzw. die Bearbeitung eines Dramas.

Gegenstand der Dramaturgie sind die Regeln und Wirkungsgesetze für Wesen und Aufbau der dramatischen Dichtung, also die äußere Bauform und die Gesetzmäßigkeiten der inneren Struktur des Dramas. Die aristotelische Lehre bezeichnet hier die Einhaltung der Einheiten von Ort, Zeit und Handlung (vgl. Kap. 4.1) und die notwendige Dreiteilung von Ausgangssituation, Entwicklung und Auflösung (ebd.). Das Drei-Akt-Modell gehorcht einer klaren, inneren Logik und ist in einer „runden“ Geschichte immer gleich: Anfang, Mitte, Ende. Jeder der drei Akte hat eine klare Aufgabe. Der erste Akt führt in die Geschichte ein und baut einen Konflikt auf. Im zweiten Akt steigert sich der Konflikt und wird im dritten Akt gelöst. Diese Grundstruktur enthält einen tragfähigen Spannungsbogen, der die Zuschauer anhaltend zu fesseln vermag.

¹⁹ Diese Auffassung vertreten sämtliche Autoren (Johnstone, Dixon, Lösel etc.), die ich für meine Arbeit herangezogen habe. Da ich beim Sichten der Literatur keine gegenteiligen Aussagen gefunden habe, betrachte ich diese Ansicht als Konsens.

4. Struktur und Dramaturgie im Theater

Die formelle Struktur des antiken Dramas bildet sich aus der Spannung zwischen Chor und Schauspieler, zwischen Gesang und dramatischer Rede. Die Dramaturgie ist an den Chor gebunden, der durch seine ständige Gegenwart den Handlungsverlauf strukturiert und die geschlossene Einheit des Aufbaus garantiert. Indem die Aktionen auf die Einzeldarsteller übertragen und Gegenstand des Arrangements werden, lockert sich die Verbindung zwischen Chor und Spiel. Dennoch bleibt der Wechsel zwischen „chorisch-musikalischen und dialogisch-gesprochenen“ Teilen als Grundstruktur durchgängig, wenn auch eingeschränkt, erhalten (Sandhack 1992, S. 286).

Aus der aristotelischen Drei-Akt-Struktur entwickelt sich im französischen Klassizismus eine Unterteilung in fünf Akte mit symmetrisch gebauter Handlung und Verzicht auf Zwischenakte u. Ä. Im 18. Jahrhundert wird dieses Formenmuster auch in Deutschland übernommen. Dabei wird weiterhin die Einhaltung der Einheiten von Ort und Zeit beachtet und Versform verwendet. Die Personenzahl ist gering, die Figurenkonstellation symmetrisch. Die Charaktere werden aus der dramatischen Situation heraus belichtet. Sprache und Geschehen fügen sich dem Gesetz der Wahrscheinlichkeit und dem zeitgemäßen Anstand. Die Handlung wird auf das Wesentliche beschränkt, die Inszenierung spielt sich allein in der Sprache ab und scheint auch nur darin greifbar (ebd., S. 287). In Kapitel 4.2 werde ich noch genauer auf die dramaturgischen Funktionen der einzelnen Akte eingehen.

Die Dramaturgie heute beschränkt sich nur selten auf die Festschreibung eines bloßen Katalogs von Regeln im Sinne der normativen Poetik. Stattdessen zeigt sie gestalterische Vorgaben an konkreten Einzelfällen auf (ebd., S. 285). Der feste Handlungsrahmen des französischen Klassizismus wird aufgegeben und der Schwerpunkt verschiebt sich vom abgeschlossenen Werk und dessen Mitteilung auf den Entstehungsprozess und die Struktur der Stücke (ebd., S. 290).

Antrieb und Grundlage eines Dramas bestehen aus einer *erzählbaren Handlung*. Die Anfänge und die rasche Entwicklung der griechischen Erzählkunst haben großen Einfluss auf die Organisation dieser Handlungsgrundlage. Sie wecken und stärken den Sinn für Erzählwerte und für die technische Darbietung. Die Menschen werden in energischer Haltung und starker seelischer Erregung dargestellt, und die Szenen entwickelten sich am roten Faden der Haupt-handlung entlang (Petsch 1945, S. 18).

Soll dem Publikum der Sinn des Dramas verständlich gemacht werden, ist eine geschlossene Verbindung von Gegebenheiten im Rahmen des Geschehens unerlässlich. Das Drama ist an ein Handlungsgeschehen, an ein zweckbestimmtes Zusammenwirken von Willen und Schicksal gebunden und wird von einem allumfassenden Motiv – der Absicht, die der Autor bei der Dramatisierung des Hauptmotiv-Komplexes verfolgt – zusammengehalten (ebd., S. 166). Die Handlung sollte so lebensnah sein, dass der Zuschauer sich mit ihr identifizieren und von ihr gefesselt werden kann (ebd., S. 64). Ein solches Interesse bewirkt, dass er zu den Hintergründen der Figuren und zum Kern der Geschichte vorstoßen kann und dadurch die Geschichte intensiver miterlebt.

Eine Geschichte ist also eine in sich geschlossene Einheit von Anfang, Mitte und Ende. Die Einheit der Handlung ist bereits am Anfang durch das Ziel bestimmt, das in strikter Übereinstimmung mit der Ausgangssituation steht (vgl. Kap. 5.4). So entsteht beim Zuschauer eine Ahnung des Handlungsablaufs (vgl. Kap. 5.5). Im Verlauf der Geschichte können dann notwendige Handlungsabläufe mit zufälligen Ereignissen verbunden werden. Die Erwartungen des Zuschauers werden sowohl erfüllt als auch mit Überraschungen verknüpft. Die Handlung lässt immer wieder Rätsel offen, die erst im Verlauf des Geschehens durch eine eigentümliche, sinnvoll-wunderbare Tatsachenverknüpfung gelöst werden (ebd., S. 115).

Das Fesseln und Festhalten des Publikums durch die Erweckung von Erwartung, Interesse und Spannung ist, wie gesagt, der elementarste und selbstverständlichste Aspekt der Dramenstruktur. (Esslin 1978, S. 48f)

4. Struktur und Dramaturgie im Theater

Eine spannende Handlung macht allerdings noch kein erfolgreiches Stück aus. Besonders die Wechselwirkung zwischen Handlung und Charakteren muss stimmig sein. Sind die Figuren dem Zuschauer nicht vertraut, nehmen sie ihn nicht mit in ihr Abenteuer. So brillant das Handlungsgerüst auch sein mag, es wird wenig Wirkung auf die Zuschauer haben, wenn diese sich nicht für die Charaktere interessieren (Esslin 1978, S. 48).

Um Interesse zu erzeugen, muss der Protagonist am Erreichen seines Ziels gehindert werden. Daher bedarf es eines oder mehrerer Gegenspieler. Die Umwege, auf denen das Ziel erreicht wird, bestätigen die Grundrichtung der Geschichte und erweisen sich nach Petsch als „notwendige Teile des Vorgangs selbst“, da sie sein Wesen verstärken (Petsch 1945, S. 160). Immer wieder können Neben- oder Querhandlungen entstehen. Diese sind meist „weicher“ und befriedigen das „Herzbedürfnis“ oder das Gerechtigkeitsgefühl des Zuschauers. Aber auch die Querstränge sollten mit der eigentlichen Intention der Geschichte verbunden sein (ebd., S. 175). Die Ereignisse im Inneren des Dramas sind immer in irgendeiner Weise auf das Ende bezogen und können meist erst vom Schluss aus gesehen besser verstanden werden. Häufig offenbaren die irrationalen Bindeglieder dann erst ihren tieferen Sinn (ebd., S. 166).

Nicht alle Ereignisse finden auf der Bühne statt. Die Handlung kann auch „verdeckt“ hinter der Szene spielen. In diesen Fällen kann sie beispielsweise durch Berichte ergänzt und auf diese Weise gleichzeitig dramatisiert werden. Ein rein „linearer Eindruck“, der dem Wesen einer dramatischen Handlung nach Petsch nicht entsprechen würde, wird durch solch verdeckte Sprünge vermieden (ebd., S. 159).

4.1 Ort, Zeit und Handlung

Es fällt schwer, über Dramaturgie oder das Drama zu sprechen, ohne Aristoteles und die ihm zugeschriebene klassizistische Lehre der drei Einheiten von Ort, Zeit und Handlung zu erwähnen. Um der Wahrscheinlichkeit der dramatischen Darstellung Plausibilität zu verleihen, fordert Aristoteles in seiner *Poetik*, dass jedes Drama eine einheitliche, in sich geschlossene Handlung mit Ausgangssituation, Entwicklung und Auflösung besitzen muss (Einheit der Handlung), an einem einzigen überschaubaren Ort spielen soll (Einheit des Ortes) und eine angemessene zeitliche Ausdehnung nicht überschreiten darf (Einheit der Zeit)²⁰ (Aristoteles 2002, S. 77ff).

Tatsache ist, daß die Beschaffenheit der griechischen Bühne eine Vielzahl von auftretenden Figuren ebenso ausschloß, wie eine Zerfaserung der Handlung in kleine Szenen auf verschiedenen Schauplätzen oder mit weiten zeitlichen Zwischenräumen. (Petsch 1945., S. 236)

Seit der Renaissance findet die Anwendung des Prinzips der drei Einheiten immer wieder Beachtung im Umgang mit Dramaturgie (Petsch 1945, S. 235). Diese ist streng mit der Vorstellung vom *geschlossenen Drama* verbunden, das bis ins 18. Jahrhundert in Deutschland die vorherrschende dramatische Form bleibt. Auch das französische Drama befolgt gemäß seiner symmetrischen Anlage der Akte und Figuren die Einhaltung der Einheiten. Erst Lessing lehnt mit seinem bürgerlichen Trauerspiel deren Anwendung ab. Er glaubt, dass die Erzeugung von Plausibilität einer szenischen Präsentation nicht von der Einheit der Zeit und des Ortes abhängig ist, sondern nur von der Einheit der Handlung. Diese besteht zunächst aus der eröffnenden Exposition der Situation, in der die grundlegende Absicht oder das Ziel der Handlung festgestellt wird. Darauf folgen Verstrickungen, Drehungen und Wendungen, bis das Drama mit der Klimax den Wendepunkt bzw. die Peripetie erreicht und dann, mit der

²⁰ Es gab und gibt allerdings immer wieder Dichter, die sich nicht an die Einhaltung der drei Einheiten gehalten haben bzw. halten, so dass diese heute nahezu als „historisch“ bezeichnet werden kann.

Auflösung der Situation, schließlich seinen Schluss findet (vgl. Esslin 1989, S. 120). Eine erkennbare Struktur sei eines der wichtigsten Elemente beim Aufbau eines Dramas. Je größer dabei der Kontrast der einzelnen Phasen ist, desto unwahrscheinlicher ist es, dass die Geschichte vom Zuschauer als eintönig und langweilig empfunden wird (vgl. Esslin 1978, S. 50).

Auch wenn die Einheitsdarstellung bisweilen heute noch befolgt wird, so kann sie nicht mehr als „unverbrüchliche Regel für alle Zeiten“ gesehen werden (Petsch 1945, S. 239). Gegenwärtige Autoren arbeiten mit Ortswechseln und Zeitsprüngen, mit Rückblicken und Blicken in die Zukunft. Halten sie an den Einheiten fest, dann ist dies eine freiwillige Variation der dramatischen Produktion des 20. und 21. Jahrhunderts und kein „Zwang“, der auf die verpflichtende Befolgung einer Regelpoetik zurückgeht.

4.2 Die Drei- und Fünf-Akt-Struktur

Die Drei-Akt-Struktur stellt einen zentralen Grundpfeiler im Erzählen von Geschichten dar und wird bereits in der Schule gelehrt: Einleitung, Hauptteil, Schluss. In Anlehnung an die geschlossene Form des Dramas wird sie als figurrenzentrierte und kausallogische Konfliktstruktur verstanden. Die Aktivitäten des Protagonisten definieren sich als Problemlösungsversuche in Hinblick auf die Bewältigung des Konfliktes und/oder das Erreichen eines Handlungsziels. Jeder Akt ist inhaltlich und dramaturgisch als geschlossene kausallogische Erzähleinheit – gemäß des handlungsfunktionalen Schemas „Exposition, Konfrontation, Auflösung“ – zu verstehen:

Die Einleitung (Exposition) beinhaltet die wesentlichen Informationen über den Handlungsrahmen. Der Zuschauer wird in Ort, Zeit und Handlung eingeführt und lernt den Helden und alle Personen (direkt oder indirekt) kennen, die für die

4. Struktur und Dramaturgie im Theater

Handlung entscheidend sind. Sobald sich der Konflikt abzeichnet, wechselt die Geschichte in den Hauptteil.

Im Hauptteil (Konfrontation) werden die Konflikte zugespitzt. In der Regel ist dies der längste Akt (die Akte stehen etwa im Verhältnis 1:2:1 zueinander). Durch den Konflikt, den der Held (innerlich oder äußerlich) austrägt, weiß der Zuschauer nun, welches Ziel er verfolgt und er begleitet ihn dabei. Die Art und Weise orientiert sich dabei an dem jeweiligen Genre und kann beispielsweise besonders lustig oder traurig, gruselig oder spannend sein.

Der Schluss (Auflösung) zeigt das glückliche Ende in der Komödie bzw. das tragische Ende in der Tragödie. In diesem Akt werden alle noch offenen Fragen beantwortet, wobei prinzipiell natürlich auch offene Enden möglich sind.

Ebenso muss das Ende der Handlung als allgemein verständliches Ergebnis des Gesamtverlaufs erscheinen, gerade hier muss die innere Notwendigkeit lebhaft empfunden werden; der Ausgang aber muss die vollständige Beendigung des Kampfes und der aufgeregten Konflikte darstellen. (Freitag 1983, S. 34)

Da der zweite Akt im Verhältnis zu den beiden anderen Akten bei Weitem der gehaltvollste Teil ist und sich oft nicht in einem Akt zusammendrängen lässt, zerfällt er in größeren Stücken wieder in drei Teile, sodass das Drama dann aus fünf Akten besteht. Seit dem 17. Jahrhundert zeichnen sich klassische Schauspiele durch diese fünf Akte aus. Ist der Stoff zu umfangreich für fünf Akte, wird ein Vor- oder Nachspiel (Prolog/Epilog) angehängt. Die Vorschrift des fünftaktigen Dramas wird zum ersten Mal in der Schrift *Von der Dichtkunst* des römischen Dichters Horaz (65-8 v. Chr.) erwähnt:

Ein Stück bleibe nicht unter dem fünften Akt, noch gehe es darüber, welches verlangt, daß man es zu sehen begehrt und wiederaufführt. (Schäfer 1984, S. 17)

In seiner Schrift beschäftigt sich Horaz mit den Anforderungen, denen ein dichterisches Werk genügen muss, um anerkannt zu werden und übt damit

4. Struktur und Dramaturgie im Theater

prägenden Einfluss auf die Poetik des Mittelalters, die der Renaissance und die des Klassizismus aus.

Seit Jahrhunderten scheint ein Gerüst, an dem sich Autoren beim Erstellen eines Dramas orientieren können, gang und gäbe zu sein. Immer wieder stößt man in der Literatur auf beispielhafte Darstellungen der Drei- oder Fünf-Akt-Struktur. Die Anziehungskraft solcher Vereinfachungen steht im Zusammenhang mit der kommerziellen Dramenproduktion im 18. und 19. Jahrhundert. Eine besonders vielzitierte Darstellung ist das Pyramidenmodell des Schriftstellers und Literaturwissenschaftlers Gustav Freytag (1886):

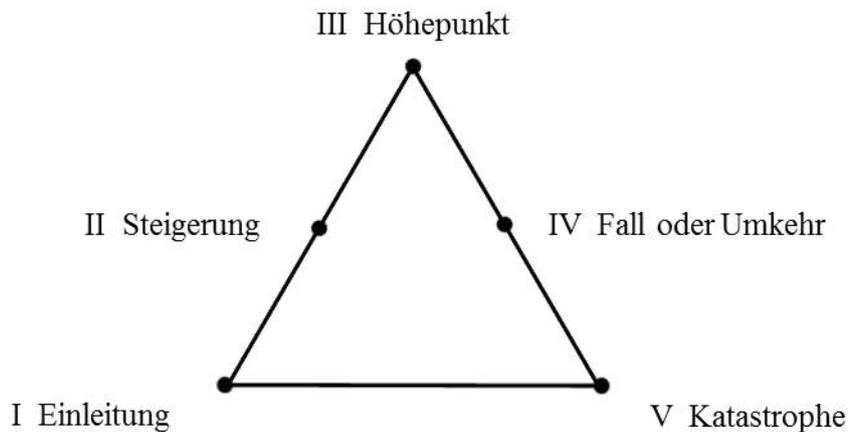


ABB. 2: DAS PYRAMIDENMODELL NACH FREYTAG (EIGENE BEARBEITUNG NACH FREYTAG 1983, S. 105)

In dem modernen Drama umschließt, im ganzen betrachtet, jeder Akt einen der fünf Teile des Dramas, der erste enthält die Einleitung, der zweite die Steigerung, der dritte den Höhepunkt, der vierte die Umkehr, der fünfte die Katastrophe.(...) Die Fünfzahl der Akte ist also kein Zufall. Schon die römische Bühne hielt auf sie. Aber erst seit Ausbildung der neueren Bühne bei Franzosen und Deutschen ist ihr gegenwärtiger Bau festgestellt.

Nur nebenbei sei bemerkt, daß die fünf Teile der Handlung bei kleineren Stoffen und kurzer Behandlung sehr wohl ein Zusammenziehen in eine geringere Zahl von Akten vertragen. Immer müssen die drei Momente: Beginn des Kampfes, Höhepunkt und Katastrophe, sich stark voneinander abheben, die Handlung läßt sich dann in drei Akten zusammenfassen. Auch bei der kleinsten Handlung, welche in einem Akte verlaufen kann,

sind innerhalb desselben die fünf oder drei Teile erkennbar. (ebd., S. 172.)

In seinem Buch *Die Technik des Dramas* gliedert Freytag die fünf Akte entsprechend des Dreiecks wie folgt (ebd., S. 106 ff.):

1. Akt: Einleitung (mit erregendem Moment)

Der Zuschauer wird in den Ort, die Zeit und die Atmosphäre der Handlung eingeführt. Er lernt die Lebensverhältnisse des Helden kennen und die Personen, die für die Handlung entscheidend sind. Der Konflikt der Geschichte zeichnet sich hier durch ein *erregendes Moment* bereits ab²¹:

Der Eintritt der bewegten Handlung findet an der Stelle des Dramas statt, wo in der Seele des Helden ein Gefühl oder Wollen aufsteigt, welches die Veranlassung zu der folgenden Handlung wird, oder wo das Gegenspiel den Entschluß faßt, durch seine Hebel den Helden in Bewegung zu setzen. (ebd., S. 110)

Dieses Moment beschreibt die Überleitung in den zweiten Akt.

2. Akt: Steigerung

Würden wichtige Personen noch nicht vorgestellt, kann in diesem Akt Raum dafür gegeben werden. Des Weiteren wird die Handlung entscheidend angeschoben, indem Interessen aufeinanderstoßen und/oder Intrigen gesponnen werden. Die inhaltliche Anteilnahme der Charaktere an der Handlung wird verstärkt. Der Ablauf des Geschehens entwickelt sich in eine bestimmte Richtung, die Spannung steigt, bis sie ihren Höhepunkt erreicht und damit in den dritten Akt übergeht.

3. Akt: Höhepunkt

Hier erreicht der Konflikt seinen Höhepunkt. Das Schicksal des Helden entscheidet sich, der Wendepunkt in Richtung Sieg oder Niederlage wird

²¹ In der Heldenreise entspricht dieses Moment dem Ruf ins Abenteuer (vgl. Kap. 6.3.1).

herbeigeführt. Der Höhepunkt ist „fast immer die Spitze einer groß ausgeführten Szene, an welche sich die kleinen Verbindungsszenen von der Steigerung und der fallenden Handlung heranlegen“ (ebd., S. 116). Die Hauptszene des Höhepunkts bildet also den Mittelpunkt einer Gruppe von Momenten, die nach beiden Seiten anschließend auf- und abwärts laufen und sich inhaltlich auf den Moment des Höhepunktes beziehen (vgl. Abb. 2).

4. Akt: Fall oder Umkehr (mit retardierendem Moment)

Dieser Akt ist nach Freytag der schwierigste Teil – besonders wenn der Held die Führung des Stückes innehat (ebd., S. 119). Bis zum Höhepunkt war die Aufmerksamkeit der Zuschauer an die eingeschlagene Richtung des Helden gefesselt, direkt im Anschluss entsteht eine Pause. Die Handlung fällt nun auf das Ende zu, und die Spannung der Zuschauer muss aufs Neue geweckt werden. Freytag empfiehlt, dass „die Zahl der Personen soweit nur möglich beschränkt, die Wirkungen in großen Szenen zusammengeschlossen werden“ (ebd., S. 120). Die Spannung wird noch einmal gesteigert, indem die Handlung in einem retardierenden Moment verzögert wird. Das retardierende Moment besteht aus einem leichten Hindernis, das „der bereits angedeuteten Richtung auf das Ende noch in den Weg geworfen wird“ (ebd., S. 122), bevor es in den letzten Akt übergeht.

5. Akt: Katastrophe

Daß die Katastrophe dem Hörer im ganzen nicht überraschend kommen dürfte, versteht sich von selbst. Je mächtiger der Höhepunkt herausgehoben, je heftiger der Absturz des Helden war, desto lebhafter muß das Ende vorausempfunden werden; je geringer die dramatische Kraft des Dichters in der Mitte des Stückes ist, desto mehr wird er am Ende künsteln und schlagende Wirkungen hervorsuchen. (ebd., S. 121)

Im letzten Akt wird der Konflikt endgültig gelöst – im klassischen Drama in der Regel mit dem Tod des Helden. Je enger er an sein Ziel gebunden war, desto stärker wirkt seine Vernichtung. Freytag warnt davor, den Helden aus

Weichherzigkeit überleben zu lassen, jedoch muss über dem Ende des Helden „versöhnend und erhebend im Zuschauer die Empfindung von dem Vernünftigen und Notwendigen solches Untergangs lebendig werden“ (ebd., S. 123). Dies funktioniert nur, wenn durch den Tod des Helden ein Ausgleich der kämpfenden Gegensätze hervorgebracht wird und der Zuschauer daran erinnert wird, dass etwas Poetisches dargestellt wurde, das allgemeinverständliche Bedeutung hat (ebd.).

Die Katastrophe enthält doch nur die notwendigen Folgen der Handlung und der Charaktere; wer beide fest in der Seele trug, dem kann von dem Schluß seines Dramas nur sehr wenig zweifelhaft sein. (ebd., S. 124)

Da sich der Schluss folgerichtig aus dem bisher Erzählten ergibt, rät Freytag dazu, ihn möglichst kurz zu halten; ganz nach dem Motto „So wenig wie möglich, aber so viel wie nötig“. Er rät dem Autor jedes überflüssige Wort zu vermeiden, aber kein Wort auszulassen, „das die Idee des Stückes aus dem Wesen der Charaktere zwanglos erklären kann“ (ebd.).

Natürlich gab es auch Dichter, die sich derartigen Regeln und strukturierter Dramaturgie bewusst entgegenstellten. Der Komödiendichter Molière bricht in seinem Stück *Tartuffe* (1664) beispielsweise bewusst mit dem dramaturgischen Ablauf, indem er seinen Protagonisten erst im dritten Akt auftreten lässt. Goethe schrieb in bewusster Abweichung vom Regeldrama sein Stück *Götz von Berlichingen* (1774) in volkstümlicher Prosa und löste alle Bindungen an die Einheit von Ort, Zeit und Handlung auf. Goethe tat damit, was er bereits 1771 in seiner Rede *Zum Shakespeare-Tag* ausgeführt hatte, in der er dem klassizistischen Theater „entsagt“ hatte, von dessen Regelwerk er sich in seinem Schaffen eingeengt fühlte. Und auch heute arbeiten Autoren nicht mehr strikt nach dem Drei- oder Fünf-Akt-Modell. Immer mehr gilt der Grundsatz der dichterischen Freiheit. Dennoch dienen die Modelle bis heute als Orientierung für den Aufbau einer dramaturgischen Geschichtsstruktur.

4.3 Die Dramaturgie und der Dichter

Was ist Drama? Eine Möglichkeit zu Stauung und Auswurf von Energie. Vielleicht die jetzt kräftigste Möglichkeit. Was ist ein Dramadichter? Bestimmt heute die kräftigste Art Mensch. Der heute vollendbarste Typus Mensch. Formung von Drama stellt den unerhörtesten Vorgang von Ballung und Energie dar. Gegenwärtig ganz unvergleichlich. (Kaiser 1970a, S. 95f)

Das Drama gehört zu den größten Dichtungsformen, da alle Gedanken dramatisch gedacht und alles Leben dramatisch gelebt wird. Der Dichter soll nach Hauptmann die Menschen und ihre inneren und äußeren Beziehungen und Kämpfe unabhängig von deren Geschlecht, Alter oder gesellschaftlichem Stand sehen (vgl. Hauptmann 1970, S. 110). Er soll seine eigenen Figuren während des Schaffensprozesses kennen lernen und nicht schon im Vorfeld alles über sie wissen. Das Drama soll, statt vom Dichter bewegt zu werden, sich selbst bewegen (vgl. ebd.).

Die Formung des Dramas ist das Mittel, nicht das Ziel, und die Idee ist die Form. Die letzte Form denkerischer Darstellung ist die Überleitung in die Figur (vgl. Kaiser 1970b, S. 98f). Die Figuren treten auf, reden und propagieren so in Gestalt und Wort den Gedanken des Dichters. Das Publikum kann ihnen dabei zusehen und zuhören.

Der Dramendichter bemüht sich um eine Ästhetik von Sprech-, Ton- und Baukunst, während das Drama Furcht und Mitleid erregen soll. Im Gleichnis des Helden kann der schöpferische Mensch den Dichter und sich selbst erleben. Der Held leistet so viel Energie, dass der Zuschauer zugleich überwältigt und demoliert wird (ebd., S. 96). Das Publikum sieht den verzweifelten Kampf zwischen dem Göttlichen und dem Menschen, der sich der Erkenntnis verschließt, und verlässt das Theater am Ende erschüttert und erleuchtet (vgl. Sternheim 1970, S. 100).

4. Struktur und Dramaturgie im Theater

Im Drama geht es vor allem um die Schicksalsbestimmung des Helden und seinen inneren Kampf. Diese Meinung vertritt auch Petsch. Ihm zufolge hat der fein organisierte Zuschauer bereits zu Shakespeares Zeiten gemerkt, dass das Drama dem Helden eine Aufgabe abverlangt, die seinem Wesen nicht entspricht und doch von ihm gelöst werden muss (Petsch 1945, S. 66). Diese Grundlinien machen das tatsächliche Geschehen und Handeln zu einem dramatischen Vorgang. Dieser hat mit dem epischen Ablauf die organische Gliederung, die innere Geschlossenheit, die Auswahl des Wesentlichen und die hintergründige Bedeutsamkeit gemein (ebd.). Der Fortgang vollzieht sich im Dramatischen allerdings sprunghaft und unter starken Umschlägen und Überraschungen, die anfangs noch zufällig erscheinen mögen, im Nachhinein aber Sinn ergeben. Es geht um Hemmungen und Überwindungen und um das Mensch-Sein mit seinen Grundwidersprüchen und Fragwürdigkeiten. Die Spannung richtet sich auf die Klärung und Steigerung der inneren Widersprüche und schließlich auf die Möglichkeit eines Ausgleichs (ebd.).

Die ideale Grundlage und gleichzeitig sachliche Voraussetzung eines Vorgangs ist die Situation. Die Situation hat inhaltlich eine große, dynamisch eine eher kleinere Bedeutung. Kennzeichnend für die Situation ist der Konflikt, der sowohl ihre Zuspitzung, als auch ihre Entladung bedeutet (ebd., S. 66f). Zu einer Zuspitzung der Situation gehört alles, was im Bereich des Vorgangs liegt, ebenso wie allerlei geheime Kräfte, die sich immer wieder spüren lassen und auf eine Entladung drängen. Das Schicksalsmäßige tritt hier viel stärker hervor als in der epischen Dichtung. Es kommt nicht nur auf die Handlung, sondern auch auf die Gegebenheiten an. In einer eigentümlichen Abgestimmtheit der Dinge scheint überall der Keim des Verhängnisses zu stecken.

Zunächst wird die allgemeine Situation des Helden angedeutet. Als nächstes gerät dieser in einen dramatischen Konflikt. Dieser Konflikt bezeichnet das Drama, wird aber nur in einer bestimmten Situation triebkräftig und ansonsten in der Seele des Helden getragen. Jeder große dramatische Konflikt ist nach Petsch

4. Struktur und Dramaturgie im Theater

in der Existenz des Menschen begründet (Petsch 1945, S. 70). Das eigentliche Thema des Dramas ist die Vertiefung des „gegnerischen Falles“ des problematischen Konflikts (ebd., S. 68). Im Verlauf der Handlung vereinen sich in ihm die ewigen Widersprüche mit der hintergründigen Ordnung der gegebenen Welt und dem gegnerischen Streben der Hauptfiguren. Der Konflikt macht den Charakter des Vorgangs aus. Wendungen passieren ruckartig und wecken verborgene Kräfte von hoher Dynamik.

Der rechte Dramatiker wird immer nur solche Kräfte spielen lassen und sie nur auf solche Figuren übertragen, die an sich zu gewaltsamen Entladungen („Explosionen“) neigen, deren Gesicht sich in den entscheidenden Augenblicken verwandelt oder die „alten“ Züge in erschreckender (oder lächerlicher) Verzerrung aufweist. (Petsch 1945, S. 70)

Auf einen bedeutenden Wendepunkt folgt ein erneuter, überraschender Zusammenstoß. In solchen Momenten soll sich der Zuschauer an den eigentlichen Konflikt erinnern, dem alle Begebenheiten zugrunde liegen (ebd., S. 71). Die Erscheinungsform des Konflikts beherrscht alle Darstellungs- und Darbietungsformen des Dramas. Eine der wichtigsten Auswirkungen dieses Kontrastcharakters ist die bereits erwähnte sprunghafte Entwicklung des Vorgangs. Bereits Aristoteles hat auf die außerordentliche Bedeutung des Stimmungsumschlags auf der Höhe der Handlung hingewiesen (Aristoteles 2002, S. 39f). Solche Umschläge begleiten den Vorgang von Anfang bis Ende und erneuern so immer wieder die dramatische Handlung.

Diese grundlegende Dramatik ist in beinahe allen Geschichten gleich. Auch für die Improvisierer bildet die Dramaturgie des traditionellen Theaters die Grundlage für einen dramatischen Geschichtsaufbau. Normalerweise wird die Bedeutung von Strukturen und Dramaturgie erst dann bemerkt, wenn die Spieler einen Fehler machen. Wenn eine Geschichte beispielsweise ihren Kern verliert und unübersichtlich wird, zu lang oder zu kurz ist, wenn sich der Zuschauer langweilt oder wegen Überforderung „abschaltet“ oder wenn die Improvisierer

4. Struktur und Dramaturgie im Theater

es nicht verstehen, im entscheidenden Moment eine neue, interessantere und spannendere Richtung einzuschlagen (Raki 2004b). Damit diese Fehler gar nicht erst auftreten, soll im folgenden Kapitel aufgezeigt werden, welche Aspekte sie während ihres spontanen Spiels berücksichtigen sollten und welche Strukturen ihnen beim Kreieren improvisierter Geschichten helfen können.

5. Struktur und Dramaturgie im Improvisationstheater

Erzählstrukturen sollten wie ein Computersystem funktionieren, das immer im Hintergrund tätig ist, das ordnet, durch Dateien führt, dabei fast unsichtbar und lautlos arbeitet, und vor allem flexibel und anpassungsfähig ist. (Dixon 2000, S. 64)

Jeder Mensch erzählt eine Geschichte anders. Diese individuelle Herangehensweise bezeichnet Randy Dixon als „DNA des Geschichtenerzählers“ (Dixon 2000, S. 64). Während wir spontan erzählen, richten wir uns meist nach bestimmten Strukturen, um die Erzählung verständlich zu gestalten und keine Verwirrung zu stiften. Wie in Aristoteles' Poetik beschrieben, funktionieren auch improvisierte Geschichten nach dem Prinzip von Ausgangssituation, Entwicklung und Auflösung – den 3 Akten des klassischen Dramas (vgl. Kap. 4.2). Ebenso wichtig wie die Unterteilung in Akte sind dabei die dazugehörigen Wendepunkte (Plot Points). Wendepunkte lenken die Handlung in eine neue Richtung, wodurch der lineare Erzählverlauf durchbrochen wird. Sie sind dramaturgisch notwendig, um Spannung aufzubauen und den Zuschauer zu fesseln. Da ein Wendepunkt eine narrative Einheit abschließt und eine neue Erzählsituation erzeugt, befinden sich Wendepunkte meist am Ende eines Aktes. Ob Autoren Theaterstücke, Drehbücher, Kurzgeschichten oder Romane schreiben – überall müssen Wendepunkte vorhanden sein, um Dramatik und Spannung zu erzeugen. Der amerikanische Autor Syd Field vertritt folgendes Drei-Akt-Modell mit zwei großen Wendepunkten, das auch im Hinblick auf die Erzählstruktur der Heldenreise interessant ist:

5. Struktur und Dramaturgie im Improvisationstheater

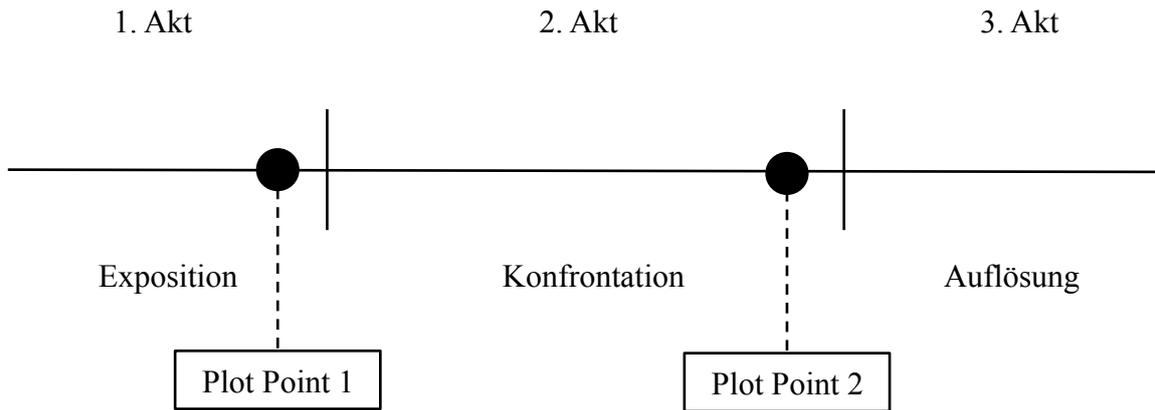


ABB. 3: DIE DREI-AKT-STRUKTUR NACH SYD FIELD (EIGENE BEARBEITUNG NACH FIELD 2000, S. 43)

Field ist überzeugt davon, dass die Wendepunkte die Geschichtsstruktur stabil halten. In Akt 1 und Akt 2 lässt sich jeweils ein Plot Point erkennen, der den nächsten Akt einläutet. Innerhalb der einzelnen Akte kann es noch weitere, kleinere Wendepunkte geben, welche die Geschichte vorantreiben und sie weiterentwickeln, aber nur die großen Plot Points am Ende eines Aktes sind so grundlegend, dass sie der Handlung eine vollkommene Wendung und damit eine neue Richtung geben. Jeder Plot Point treibt die Geschichte dabei voran, geradewegs auf die Lösung zu (Field 2000, S. 76).

Inhaltlich gleichen sich die Akte dem bereits beschriebenen Ablauf aus Kapitel 4.2. Am Ende des ersten Aktes führt Field den *Plot Point 1* ein, der zum zweiten Akt überleitet. Dieser Plot Point beschreibt einen Wendepunkt im Leben des Helden. Seine Routine wird durchbrochen (vgl. *Ruf ins Abenteuer* Kap. 6.3.1). Mit diesem Wendepunkt wird die Geschichte ins Rollen gebracht. Der Protagonist sieht sich plötzlich mit einem Problem konfrontiert, das am Ende der Geschichte gelöst werden muss. Der Verlauf der Geschichte gerät mit dem Plot Point 1 komplett aus den Fugen und nimmt eine neue Wendung. Dies ist der Übergang zu Akt 2. Dort bewegt sich die Geschichte auf den *Plot Point 2* zu. An dieser Stelle muss eine Lösung für das entstandene Problem her, der Held will dem Ganzen ein Ende setzen (vgl. *Entscheidende Prüfung* Kap. 6.3.2). Der Plot

Point 2 veranlasst den Helden dazu, die Problemlösung nun konsequent in Angriff zu nehmen und die Geschichte schließlich zu Ende zu bringen.

Solche Richtlinien, die vor allem aus dem Bereich des Drehbuchschreibens bekannt sind, werden genutzt, um den freien Assoziationen einer Geschichte Form zu verleihen, und sollten deshalb von den Spielern des Improvisationstheaters erlernt und angewendet werden. Da die Improvisierer nicht eine bestimmte Antwort zum Ziel haben, müssen die Strukturen flexibel gehalten werden und anpassungsfähig sein. Im Verlauf einer improvisierten Geschichte ordnen sich alle Erzählmöglichkeiten, bis nur noch eine Antwort übrig bleibt (Dixon 2000, S. 64).

Dixon vergleicht die Erzählstrukturen mit einem einfachen Ballspiel. Die notwendige Fähigkeit des Werfens könne erlernt werden, es müsse nur das Wahrnehmungsvermögen verbessert und die eigene Beweglichkeit trainiert werden. Verlässt der Ball die Hand, können ihn immer noch Wind und Außentemperatur auf seinem Weg zum Ziel beeinflussen. Bei wiederholter Handlung kann das Ergebnis jedes Mal anders aussehen. Zwar ist die Tätigkeit die gleiche, die Bedingungen hingegen werden sich in jeder Sekunde ändern (vgl. ebd.). Beim Improvisieren verhält es sich ähnlich. Die Spieler müssen sich immer wieder neu auf Veränderungen in der Erzähldynamik einstellen können.

Im Folgenden wird erläutert, worauf es bei improvisierten Geschichten ankommt, wie Geschichtsstrukturen im Improvisationstheater aussehen und welche Gestaltungsmöglichkeiten die Improvisierer haben.

5.1 Geschichten des Augenblicks

Die Zukunft theatraler Improvisation liegt in der einfachen Einbeziehung von Spontaneität und den vielfachen Möglichkeiten, ihre Bilder spielend zum Leuchten zu bringen. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, das Publikum mit Bildern und Geschichten zu bereichern, die ihnen auch dann noch im Kopf herum schwirren, wenn die Lichter auf der Bühne bereits erloschen sind. (Dixon 2000, S. 129)

Spontanes Geschichtenerzählen besteht im Improtheater zunächst aus einer Phase der freien Assoziation, also aus freien Verbindungen persönlicher Erfahrungen zu einer Vorgabe, die meist aus dem Publikum kommt. Die Vorgaben müssen dabei keineswegs ihre Deutung festlegen. Sie können den Spielern auch nur als Inspiration dienen, so dass ein und dieselbe Vorgabe immer wieder genutzt werden kann, ohne dass Spieler oder Zuschauer das Interesse daran verlieren. Jedes Mal entwickeln sich andere Assoziationen, jedes Mal werden sehr unterschiedliche, einmalige und unwiederholbare Geschichten entstehen, denn improvisierte Geschichten repräsentieren ein Erzähluniversum mit vielseitigen und immer wechselnden Figurenkonstellationen, Schauplätzen und Handlungen (Raki 2004b).

Wenn wir die spontanen Angebote für unsere Geschichten nutzen, finden wir echte Perlen und keine gezüchteten. Echte Perlen entwickeln sich mit viel Geduld und Glück. Sie bestehen aus Elementen der Natur und sind das Produkt ihres natürlichen Umfelds und nicht in einem sterilen Labor gezüchtet. Ihre Besonderheit liegt in ihrer Einzigartigkeit, denn keine sieht aus wie die andere. (Dixon 2000, S. 54)

Um der Geschichte Form und Struktur zu geben, werden die Anfangsassoziationen in einer späteren Phase wieder verwendet. Geschichtenerzählen besteht also aus zwei verschiedenen Aktionen, nämlich dem Einbringen unverbundener Erzählelemente und der anschließenden Verknüpfung derselben (Johnstone 1993, S. 198). Willkürliche Sprünge ergeben dann einen Zusammenhang, wenn die Spieler sich rückwärts orientieren und Anfangselemente in die

Geschichte einflechten (ebd., S. 141). Für eine stimmige Handlung sollten sie also lernen, mit ihrem selbst angelegten Vorrat zu arbeiten.

Die Wiederholung gegebener Elemente in gewissen Abständen erzeugt einen Typ formaler Struktur, krasse Kontraste und plötzliche und überraschende Übergänge einen anderen. (Esslin 1978, S. 49)

Die Wiederaufnahme von bereits Erwähntem macht die Geschichte rund. Außerdem bereitet das Wiedererkennen von Motiven dem Publikum Freude (Johnstone 1993, S. 198). Wurden genügend Verbindungen geknüpft, ist die Geschichte zu Ende.

Eine solche Struktur kann auch entstehen, indem zu Beginn einer Geschichte Rätsel eingearbeitet und später gelöst werden (Johnstone 1998, S. 112). Johnstone vergleicht solche Rätsel mit Zeitbomben, von denen erwartet wird, dass sie im Laufe der Geschichte explodieren. Gute Improvisierer treiben ihre Geschichte beliebig voran und vertrauen darauf, eine Rechtfertigung für ihre Schritte zu finden. Sie können aber auch gezielt auf eine Lösung hinarbeiten. Die Rätsel müssen sich lösen, damit die Zuschauer nicht enttäuscht sind und ihre Aufmerksamkeit verlieren (ebd., S. 120). Es sollten allerdings nur Rätsel eingeführt werden, die nicht völlig abwegig sind, sondern im Rahmen des Wahrscheinlichen liegen (vgl. Kap. 5.5).

Die Phantasie des Zuschauers bewegt sich innerhalb des Erwartungsrahmens. Aber der durchschnittliche Improvisierer arbeitet außerhalb dieses Rahmens. (Johnstone 1998, S. 118f).

Ungewöhnliche Ideen bedeuten meist einen Angriff auf die innere Folgerichtigkeit einer Geschichte und bringen das Geschehen zum Entgleisen. Viele Improvisierer neigen dazu, durch immer mehr Ideen von der entstandenen Ursprungshandlung abzuweichen. Stattdessen sollten sie bemüht sein, durch die Einführung von altem Material ihrer Geschichte treu zu bleiben. Originelle Einfälle können zwar unterhaltsam sein, verleiten die Spieler aber leicht dazu, das Geschehen in eine abwegige Richtung zu lenken (Johnstone 1998, S. 128). Während Spieler, die „originell“ sein wollen, externes Material in die Szene

bringen, nutzen Spieler, die „offensichtlich“ handeln, Erzählstoff, der bereits unmerklich in der Geschichte vorhanden war (ebd., S. 126). Natürlich können sich improvisierte Geschichten in alle möglichen Richtungen entwickeln, aber die Spieler müssen sie durch das Wiedereinführen vorangegangener Elemente in Balance halten.

Um einen solchen Prozess auf der Bühne durchzuführen, müssen sie in der Lage sein bewusst wahrzunehmen, Spontaneität zuzulassen und diese zu strukturieren. Diese Fertigkeiten können durch spezielle Übungen erlernt werden. Beim Geschichtenerzählen sollen die Spieler nicht danach streben, eine möglichst kreative Geschichte zu schaffen, sondern die Assoziationen ruhig in dem ihnen nahe liegenden Zusammenhang verwenden (Dixon 2000, S. 54). Die Improvisierer müssen darauf achten, sich gegenseitig wahrzunehmen und Angebote der Partner nicht zu blockieren, denn bei gemeinsam erzählten Geschichten geht es um Teamwork. Versucht ein Spieler die Entwicklung einer Geschichte allein zu kontrollieren, erreicht er nur, dass er sie ruiniert (Johnstone 1993, S. 222). Spielt die Gruppe gut zusammen, kann ein reiches Gewebe von Charakteren und Szenen entstehen. Wenn die Spieler die Bühne betreten, stehen ihnen alle Möglichkeiten offen.

Seine Geschichte kann [den Improvisierer] überallhin führen, doch er muss ihr ein „Gleichgewicht“ und Struktur geben [...]. (Johnstone 1993, S. 198)

Um ihre Geschichte zu strukturieren, müssen die Improvisierer die frei assoziierten Angebote zunächst auf ihre Relevanz prüfen und dann miteinander verknüpfen. Vorschläge ohne Bezug zu den vorangegangenen Aktionen, sind für den Verlauf der Geschichte unwichtig und müssen von den Improvisierern erkannt und fallen gelassen werden. Würden Angebote ohne Zusammenhang einfach aneinandergereiht, ergäbe die Szene für die Zuschauer keinen Sinn (ebd., S. 66). Die Improvisierer müssen also die Funktionen von Schauspieler, Regisseur und Autor in ihrer Person vereinen. Jeder Spieler ist für alles zuständig. Um eine Geschichte kreieren zu können, müssen die Improvisierer

daher dramaturgische Grundkenntnisse besitzen. Sie sollten vorgegebene Spielstrukturen einhalten, abwarten was passiert und sich nicht für das verantwortlich fühlen, was zum Vorschein kommt (Johnstone 1993, S. 188). Wenn ein Spieler vor Publikum improvisiert, muss er sich bewusst sein, dass seine innersten Gedanken und Gefühle offenbart werden können (ebd., S. 188f). Die persönlichen Erfahrungen, die in das Spiel einfließen, werden auf der Bühne durch Mitspieler und Publikum in einen neuen Zusammenhang gestellt und bilden die Impulsgeber für neue Verknüpfungen.

So entwickeln sich die Geschichten aus dem Moment heraus, als wären sie schon immer da gewesen und hätten nur darauf gewartet, von den Spielern entdeckt und zum Leben erweckt zu werden.

Das Magische an improvisierten Geschichten ist die Augenblicklichkeit, denn sobald die letzten Worte verklungen sind, ist auch die Szene für immer verschwunden. Jede Szene bildet eine Premiere, die anschließend nie wieder gespielt wird. Jeder Moment sollte auskostet werden. Der wahre Wert des Improvisationstheaters liegt demzufolge im Prozess der Entstehung (Dixon 2000, S. 11). Diese besondere Qualität theatraler Gruppenarbeit, gemeinsam Geschichten aus dem Nichts zu zaubern, unterscheidet das Improvisationstheater vom klassischen Theater und sorgt für den großen Zuspruch beim Publikum (ebd., S. 126). Die Zuschauer wollen beobachten, wie die Spieler das Risiko eingehen, mit gemeinsamer Stimme zu sprechen, um dann zu sehen, wohin sie geführt werden (ebd., S. 124). Diese Basis spontaner Bilder und erzählender Fantasie ist im Sprechtheater nicht vorhanden. Hier sind Dialoge und Handlungen durch Autor und Regisseur zu großen Teilen festgelegt, und dem Publikum bleibt nur herauszufinden, welche Motive die einzelnen Figuren haben (ebd., S. 127f). Die einzigartige Erfahrung, gemeinsam mit den Spielern Geschichten zu entwickeln und den Entstehungsprozess zu begleiten, bleibt dem Improvisationstheater vorbehalten.

Einer der schwierigsten dramaturgischen Aspekte bei der Gestaltung einer improvisierten Geschichte liegt für die Spieler in der Wechselbeziehung zwischen Handlung und Figur. Die Charaktere werden im Wesentlichen durch ihr Handeln bestimmt, während sie selbst wiederum die Handlung motivieren. Diese ist für die Zuschauer nur interessant, wenn sie mit den Figuren sympathisieren oder emotional von ihnen berührt werden. „Selbst die gewaltsamsten Ereignisse berühren nicht, wenn sie Figuren zustoßen, die dem Publikum gleichgültig sind“ (Esslin 1989, S. 120). Die Spieler müssen also um faszinierende Charaktere, eine fesselnde Handlung und eine Geschichtsstruktur bemüht sein.

Im Improtheater entstehen Charaktere, deren Zielsetzungen und ihre Beziehungen zueinander aus dem Moment heraus oder durch Vorschläge aus dem Publikum. Die Zuschauer können beispielsweise einzelne Figuren detailliert charakterisieren oder den Improvisierern bestimmte Rollen (Protagonist, Antagonist, Zuspielder) zuordnen. Jeder Charakter sollte logisch im Szenengefüge begründet sein und ein bestimmtes Ziel verfolgen. Da jede Figur ihre eigene Motivation in der Geschichte hat, müssen Stellungen und Abhängigkeitsverhältnisse zueinander geklärt werden (Paris 1994, S. 44). Je größer die gegenseitige Abhängigkeit ist, desto spannender ist die Entwicklung der Beziehungen für die Zuschauer (Dixon 2000, S. 87). Ist den Spielern bewusst, wer sie sind und in welchem Verhältnis sie zu den übrigen Figuren stehen, wissen sie meist intuitiv, wie sie die Geschichte vorantreiben und unterstützen können. Oftmals müssen sie nur noch den Impulsen der Rolle folgen (ebd., S. 86), um schlüssig und glaubwürdig zu agieren. Manche Genres implizieren bereits gewisse Figuren (zum Beispiel im Krimi: Detektiv, Verbrecher und Opfer). Dann reicht es aus, wenn sich die Spieler am Naheliegenden bedienen und offensichtlich handeln (ebd.).

In weniger präzisen Fällen können die Improvisierer mit Hilfe der „W-Fragen“, die der Schauspieler nach Stanislawski an seine Figur stellen sollte (vgl. S. 14f),

wichtige Rollenbestandteile für sich klären: Wer seine Figur eigentlich ist, was sie kann und wie sie sich gerade fühlt, erörtert der Spieler mit der Frage nach dem *Wer* (Paris 1994, S. 43). Über das *Was* erfährt er das Ziel seiner Figur (ebd., S. 44). Wie sich dieses aktuelle Bedürfnis entwickelt hat und inwiefern es sich auf das Verhalten auswirkt, hinterfragt er mit dem *Warum*. Mit welchen Strategien und Taktiken die Figur vorgeht, um ihr Ziel zu erreichen, zeigt das *Wie*. Ob sie dabei allein vorgeht oder ihr Freunde und Verbündete zur Seite stehen, entscheidet sich durch die Frage „*Mit wem?*“. An welchem Ort die Figur ihre Sehnsucht stillen will, hinterfragt der Spieler mit dem *Wo*. Indem die Improvisierer einen Ort für die Szene etablieren, führen sie gleichzeitig in die Welt der Charaktere ein. Jeder Ort, an dem die Figur auftritt, wird Teil ihres „Lebensraumes“. Wichtig ist, dass die Improvisierer den Ort spielerisch etablieren und nicht einfach nur benennen. Indem sie pantomimisch arbeiten und typische Tätigkeiten ausführen, wird das „Bühnenbild“ sowohl für die Zuschauer als auch für die Mitspieler plastisch (Dixon 2000, S. 88). Mit der Frage nach dem *Wann* berücksichtigt der Improvisierer, ob die Geschichte zum Beispiel im Sommer oder Winter oder bei Tag oder Nacht spielt. Das Verhalten seiner Figur muss er dementsprechend anpassen, so dass auch die äußeren Umstände im Spiel zu erkennen sind, ohne benannt werden zu müssen.

Eine derartige Konzentration auf die Rollengestaltung hilft den Spielern, privates Verhalten auf der Bühne abzulegen und ihre Figuren glaubhaft darzustellen. Damit die eigentliche Geschichte nicht in den Hintergrund gedrängt wird, müssen die Improvisierer ihre Aufmerksamkeit zusätzlich auf ihre Mitspieler und auf die vielfältigen Beziehungen der Figuren untereinander richten. Sie sollten ihre Szene nach der Frage gestalten, ob der Protagonist sein Ziel erreicht oder nicht (vgl. Kap. 5.4).

Damit bildet die Zielsetzung des Helden den Kern der Geschichte und ist gleichzeitig dessen Mantra (vgl. S. 31). Jede Figur hat ein individuelles Ziel (zum Beispiel eine entscheidende Veränderung zu bewirken oder zu vollziehen,

jemanden zu unterstützen, einen Erfolg davonzutragen oder einfach ihre Meinung zu äußern), das erklärt, warum sie in der Geschichte vertreten ist. Für das Publikum sollte sichtbar sein, was für ein Ziel die einzelnen Figuren verfolgen und auf welche Weise sie dies tun. Nach Dixon sind die Zuschauer dabei nicht an Figuren interessiert, die sich auf der Bühne „die Köpfe einschlagen“ (ebd., S. 87), sondern an Charakteren, deren Auseinandersetzungen versteckt sind und innerlich ablaufen.

Wie bereits in Kapitel 2.5 erwähnt wurde, sollte eine Geschichte mit einer soliden Plattform beginnen. Diese sollte im Idealfall bereits alles enthalten, was die Handlung später vorantreibt. Sie liefert grundlegende Informationen und bestimmt den Erwartungsrahmen, die Stimmung, das Genre und die Tonlage der sich entwickelnden Geschichte. Zusammenhänge müssen zu Beginn einer Geschichte noch nicht erkennbar sein.

Je weiter die geweckten Erwartungen auseinanderklaffen, je gewaltiger die gegebenen Versprechen sind, desto größer das Rätsel und die Herausforderung, desto größer die Frage, wie die Improvisierenden es wohl schaffen werden, diese unverbundenen Elemente irgendwie zu einer Geschichte zu verarbeiten. (Lösel 2004, S. 196)

Zunächst geht es also noch nicht um die Geschichte als Ganzes, sondern nur um das Schaffen einer Routine, die dann unterbrochen werden kann. Die Improvisierer sollten sich in einem Spannungsfeld bewegen, das auf das unvermeidliche Umkippen der Geschichte hinweist (Lösel 2004, S. 196). Eine Szene kippt immer dann, wenn eine Routine unterbrochen wird. Johnstone stellt fest, dass die Zuschauer nur ins Theater gehen, um zu sehen wie dies passiert. Eine Alltagshandlung, die nicht unterbrochen wird, wird als Einleitung zu einer Alltagshandlung gesehen, die unterbrochen wird (vgl. Johnstone 1998, S. 121f). Eine Unterbrechung darf keine Handlungen rückgängig machen, sondern soll vorantreiben. Die Spieler sollten also mit etwas Alltäglichem wie Zeitung lesen, abwaschen oder frühstücken anfangen und dann etwas Überraschendes passieren lassen. Jede Unterbrechung, wie unsinnig sie auch sein mag, löst eine Erzählung

aus, und die Zuschauer merken auf. Handelt ein Spieler für seinen Partner überraschend, bewegt sich die Geschichte wie von selbst in eine neue Richtung (Johnstone 1993, S. 237). Geschichten entwickeln sich von der Beständigkeit zum Chaos. Zum Brechen der Routine könnte ein Spieler beispielsweise seine eigene Todesanzeige in der Zeitung finden. Er sollte riskieren, Geheimnisse einzuflechten, auch wenn er noch keine Erklärung parat hat. In einer eingespielten Gruppe können sich Improvisierer, die ins Stocken geraten oder keine Lösung für ihr Rätsel wissen, immer auf ihre Spielpartner verlassen (Dixon 2000, S. 125). Eine Geschichte beginnt erst dann zu bröckeln, wenn klar wird, dass die Spieler nur noch eine Aktivität nach der anderen ohne spektakuläre Unterbrechung abschließen oder Handlungen wiederholen (Johnstone 1998, S. 40).

Während sich eine Geschichte entwickelt, entstehen immer wieder neue Routinen, die es zu unterbrechen gilt. Handelt ein Spieler an einer solchen Stelle überraschend oder ausgefallen, unterbricht er die Routine auf eine besonders spektakuläre Weise (Johnstone 1993, S. 236f).

Jede überraschende Formulierung, jedes glücklich gewählte Wort, jede Spur von Witz, jede originelle Metapher liefert einen Beitrag dazu, den Dialog interessant, überraschend und spannungsgeladen zu halten [...] – eine scheinbar tote Dialogzeile kann durch einen unerwarteten Blick, den ein Schauspieler einem andern zuwirft, durch ein Aufleuchten der Augen, mit Spannung belebt werden. (Esslin 1978, S. 46f)

Neue Impulse, die in irgendeiner Weise relevant für die Geschichte sein können, sollten nicht gleich wieder neutralisiert werden. Sie erzeugen Spannung beim Publikum und fordern die Spieler heraus, denn nun liegt es an ihnen, sie logisch in die Handlung einzubauen (Johnstone 1993, S. 241). Sie müssen nur darauf achten, dass die Handlung auf der Bühne stattfindet. Das Publikum will nicht hören, wie sich zwei Spieler über die Geburtstagsfeier von letzter Woche unterhalten, sondern will sie während der Feier in Aktion sehen. Nach Johnstone lauten die Regeln des Geschichtenerzählens (vgl. ebd., S. 242):

1. eine Routine unterbrechen

2. die Handlung bleibt *auf der Bühne* – nicht *ausweichen* auf eine Handlung, die woanders stattfindet und zu einer anderen Zeit
3. die Geschichte nicht *neutralisieren*

Er ist der Meinung, dass durch Improvisation die Fähigkeit, Geschichten zu erzählen, entwickelt wird. Wenn die Szenen nicht auf Geschichten basieren, werden sich alle langweilen. Außerdem braucht es Helden, die bei der Erlangung ihrer erhabenen Ziele viel Leid zu ertragen haben (vgl. Johnstone 1998, S. 173). Daher müssen die Improvisierer dafür sorgen, dass es einen Helden gibt und dieser Schwierigkeiten beim Verfolgen seines Ziels hat. Auf seinem Weg sollte er gepeinigt und gequält werden. Die Zuschauer wollen die schlimmstmögliche Wendung sehen und die Spieler sollten diesen Wunsch nicht blockieren. Sie können im Verlauf der Geschichte dann immer noch entscheiden den Helden zu retten oder ihn leiden zu lassen (Johnstone 1993, S. 113f).

Die Vielseitigkeit, die Fülle an Kontrasten und einzigartigen Wendungen, die improvisierte Geschichten nehmen können, machen sie zu etwas Besonderem. Auf Schnelles und Komisches kann schon im nächsten Moment Langsames und Ernsthaftes folgen (ebd., S. 102).

Die wahre Stärke des improvisierenden Theaters sind einzelne Momente, die aus einem Zusammenspiel von Zufall und Absicht entstehen und eine völlig neue, überraschende Bedeutung ergeben. (Lösel 2004, S. 229)

Es geht um die einmalige Gelegenheit, im Augenblick des Spiels genau diese Geschichte entstehen zu lassen und keine andere (Dixon 2000, S. 55).

Dixon vergleicht die intellektuelle und die intuitive Herangehensweise an eine Geschichte. Die intellektuelle Herangehensweise ist demnach eine Idee, die bereits geformt wurde und dann auf der Bühne umgesetzt wird. Die intuitive Herangehensweise entspringt hingegen einer spontanen Idee, die von der jetzigen Situation und dem gegenwärtigen Umfeld beeinflusst wird (ebd.). Versuchen die Spieler, eine Szene kontrolliert zu gestalten, neigen sie dazu, ihre persönlichen Lebensstrategien auf die Bühne zu übertragen und somit ein konkretes Ziel zu verfolgen. Betreten sie die Bühne jedoch in der Absicht, sich

von dem Moment überraschen und inspirieren zu lassen, nutzen sie die Energie spontaner Geschichten, für die sie nur ihre Fantasie benötigen. Jede improvisierte Geschichte ist eine Geschichte ins Unvorhersehbare, eine Geschichte des Augenblicks. Eine perfekte Geschichte zu erschaffen, welche die Zuschauer vielleicht sogar daran zweifeln lässt, ob sie tatsächlich improvisiert ist, gehört zum Zauber der Spontaneität. Solche Geschichten sind in der Lage das Publikum zu fesseln, in ihren Bann zu ziehen und sie erst dann wieder freizugeben, nachdem sie schon längst verklungen sind und der Vorhang gefallen ist.

5.2 Der Mensch als Geschichtenerzähler

Alle Dramaturgie ist nur dann sinnvoll, wenn sie zu einem klaren Gespür für die Geschichte wird. Zuviel dramaturgische Theorie ist nur Ballast im Kopf der Spielenden. Worum wir uns bemühen ist ein intuitives Verständnis von Dramaturgie, das auf unserer natürlichen Fähigkeit zum Geschichtenerzählen beruht und durch das Training lediglich geschärft wird. Alles andere wäre lediglich eine akademische Übung. (Lösel 2004, S. 187)

Seit Tausenden von Jahren erzählen sich die Menschen Geschichten und verbinden ihre Alltagslebnisse zu Erzählungen „an Lagerfeuern, als Höhlenmalerei, auf Kirchenfresken, vor und hinter der Bühne, im Wohn- oder Kaminzimmer“ (Dixon 2000, S. 15). Nahezu alle Menschen sind ihr ganzes Leben lang von Geschichten umgeben. Sie erzählen, teilen, bewahren und wiedererzählen Geschichten oder bekommen sie erzählt (vgl. ebd.). Kinder lauschen den Gutenachtgeschichten der Eltern, bis sie ihre Märchen, Comics oder Teenagergeschichten selbst lesen können. Später lesen sie dann klassische Literatur oder Trivilliteratur oder Alltägliches aus der Zeitung. Sie gucken Fernsehen, hören Nachrichten im Radio, gehen ins Kino oder ins Theater.

Gegenseitig erzählen sie sich die kleinen täglichen Abenteuer, die Ereignisse vom Wochenende oder alte und neue Urlaubserlebnisse.

In Anlehnung an Dixon hat sich die Begabung, Geschichten erzählen zu können, von selbst entwickelt und wird von Generation zu Generation weitergegeben. Jeder Mensch entfaltet dabei ein eigenes Gespür für Geschichten. Die Fähigkeit des Erzählens hilft dabei, Geschichtsstrukturen zu erfassen (ebd.). Durch Detailinformationen kann eine Geschichte besser verstanden werden, während die eigentliche Handlung im Fortfahren steckt (ebd., S. 62). Das Publikum begreift sehr schnell, wann alle notwendigen Informationen geliefert und alle bedeutenden Fragen beantwortet wurden, und erkennt so, wann eine Geschichte sich dem Ende zuneigt. Dieses Talent ist immer dann präsent, wenn wir einer Geschichte zuhören oder sie erzählen. Es scheint, als brächte unser Gehirn unsere Erlebnisse automatisch in Erzählform (vgl. ebd., S. 60). Wir strukturieren Gegebenheiten ohne Zusammenhang, indem wir einzelne Teile logisch aufeinander folgen lassen und sie mit unseren Erfahrungen verbinden. Dieses Verständnis für Geschichtsstrukturen beruht nach Dixon auf der Einsicht in Fakten, auf dem Teilen von Erfahrungen oder dem gefühlsmäßigen Wiedersehen von etwas, das für uns alle wahr ist (vgl. ebd., S. 15).

Viele Improvisierer tendieren dazu, sich bei Bühnensituationen über diese natürliche Fähigkeit hinwegzusetzen. Scheinen ihnen die Dinge banal oder alltäglich zu sein, hören sie nicht mehr richtig zu. Bei Auftritten stehen sie deshalb oft unter dem Druck, originell sein zu wollen, weil sie sich ansonsten für schlechte Spieler halten. Sie stellen hohe Anforderungen an sich selbst und wollen durch ausgefallenes Material besonders gut unterhalten. Unter diesem Druck kann die Geschichte leiden. Die Spieler verlieren den Faden und die Szene wird zusammenhangslos. Lassen die Improvisierer hingegen davon ab, dem Publikum krampfhaft voraus sein zu wollen und vertrauen stattdessen den nahe liegenden Antworten, spielen sie entspannter und sind offener für den Moment. Meist wissen sie intuitiv, was sie beim Publikum voraussetzen können,

um ihm ein Verfolgen der Handlung zu ermöglichen. Oftmals lassen bereits erwähnte Elemente Rückschlüsse zu, so dass die Zuschauer auftauchende Lücken in der Erzählung selbst füllen können (ebd., S. 62f). Auf überflüssige Details, die das Geschehen in eine andere Richtung lenken würden, muss verzichtet werden.

5.3 Erzählformen des Improvisationstheaters

Geschichten erhalten ihre Struktur vor allem durch die Art und Weise, wie sie erzählt werden.

Durch seine Flexibilität hat das Improvisationstheater Erzählformen entwickelt, die eigenwilliger und komplexer sind als das bloße darstellende Spiel. Es hat Formen aus Literatur und Film übernommen und für sich adaptiert. Diese finden auf mehreren Ebenen statt und besitzen die verschiedensten Strukturen. Im Gegensatz zu anderen Theaterformen arbeitet das Improvisationstheater bewusst mit einer Metaebene: Der Zuschauer sieht nicht nur die Charaktere in ihrer Geschichte, er beobachtet auch die Schauspieler, die sich bestimmten Herausforderungen stellen und diese entweder bewältigen oder an ihnen scheitern. Auf der Metaebene sind die Spieler die Helden, und die Geschichten stellen ihre Prüfung dar. Die Zuschauer achten die Spieler dafür, dass sie sich auf das Risiko einer leeren Bühne einlassen. Sie identifizieren sich mit den Spielenden, zittern mit ihnen und sind glücklich und erleichtert, wenn diese ihre Prüfung bestehen (Lösel 2004, S. 236). Welche dramaturgischen Wirkungen die einzelnen Erzählformen haben und wann sie genutzt werden, soll im Folgenden erläutert werden.

Zunächst gibt es das *pure Geschichtenerzählen*, das an das klassisch mündliche Erzählen von Geschichten erinnert. Zu einer Vorgabe aus dem Publikum

erfinden die Improvisierer spontan eine Geschichte. Sie beschränken sich auf die Sprache, unterstützen ihre Erzählung durch Mimik und Gestik, verzichten aber auf das darstellende Spiel. Die Erzählweise kann dabei sehr unterschiedlich sein. Manchmal besteht die Aufgabe darin, dass alle Spieler dieselbe Geschichte „aus einem Mund“²² erzählen, bei anderen Spielen müssen sie sich nach jedem Wort oder jedem Satz abwechseln. Pures Geschichtenerzählen wird häufig in den Proben verwendet, da die Spieler dadurch den dramatischen Verlauf einer Geschichte trainieren können. Die Schwierigkeit besteht darin, neben dem ständigen Wechsel des Erzählers den Hauptstrang der Geschichte zu verfolgen und diesen schlüssig zu Ende zu bringen. Da die reinen Erzählspiele schnell und unterhaltsam sind, werden sie häufig im Theatersport genutzt.

Ein Beispiel des reinen Geschichtenerzählens ist der „Erzählkönig“. Hierbei gibt es zumeist drei Erzähler, die zu einer Vorgabe eine Geschichte erfinden. Einer tritt nach vorne und fängt an zu erzählen. Die anderen können das Erzählen jederzeit übernehmen, indem sie ihren Mitspieler aus der vorderen Position verdrängen und ihn somit ablösen. Die Spieler können sich „einwechseln“, wenn sie das Gefühl haben, ein Erzählabschnitt wurde beendet. Sie können ihren Mitspieler aber auch mitten im Satz oder sogar mitten im Wort unterbrechen, um die Geschichte selbst fortzuführen.

Des Weiteren gibt es den *Ich-Erzähler*, den die Improvisierer dem Roman entliehen haben. Dieser befindet sich in der Regel für das Publikum sichtbar an der Bühnenrampe. Er kann aber auch eine „unsichtbare Stimme“ sein und durch ein Mikrofon sprechen. Der Ich-Erzähler ist die Hauptperson und somit die Identifikationsfigur für das Publikum. Daher muss er mit Bedacht aufgebaut werden. Das Besondere an dieser Form ist die subjektive, emotional aufgeladene Erzählweise. Sie führt das Publikum in das Leben der Hauptfigur ein und bringt ihm ihr Innerstes so nahe, als würde es durch ihre Augen schauen (ebd., S. 233).

²² Hierbei müssen alle Spieler synchron eine Geschichte erzählen. Jedes Wort muss von allen „wie aus einem Mund“ kommen. Daher müssen sich die Improvisierer darum bemühen, die gleiche Idee von der Richtung zu bekommen, die die Erzählung nehmen wird.

Ein Ich-Erzähler-Spiel ist die „Berufsbiografie“. Dabei bekommt ein Spieler einen Beruf vorgegeben und muss erzählen, wie er zu dessen Ausübung kam. Erzählung und gespielte Szene wechseln sich dabei ab²³; beide treiben die Geschichte voran. Berichtet der Erzähler, steht er an der Rampe und zieht den Fokus auf sich. Wechselt die Erzählung ins Spiel, wird er zur Hauptfigur der Szene. Seine Figur kann aber auch von einem Mitspieler dargestellt werden und er selbst betrachtet die Szene von außen.

Es gibt auch Geschichten mit *mehreren Ich-Erzählern*. Im Unterschied zum reinen Geschichtenerzählen wird hier dieselbe Geschichte aus den jeweiligen Perspektiven der vorkommenden Charaktere erzählt und die Spieler schlüpfen dabei in deren Rollen. Im Verlauf der Erzählung müssen sie einen gemeinsamen Ort und eine gemeinsame Handlung finden. Damit sich die Darstellungen der Situation unterscheiden, sollten sich die Erzähler möglichst gegensätzliche Charaktere suchen. Durch mehrere subjektive Perspektiven wird eine größere Objektivität der Gesamtsituation erreicht (ebd., S. 234).

Bei dem Spiel „Stimmen aus dem Grab“ liegen drei Spieler als Leichen auf der Bühne, die aus ihrem Grab heraus von ihrem Tod erzählen. Vorgegeben werden zum Beispiel Ort und Zeitpunkt, an dem alle drei gemeinsam gestorben sind. Wie es dazu kam, entwickeln die Spieler spontan während der abwechselnden Erzählung.

In einer weiteren Erzählform hat ein Spieler die Funktion eines *Autors*. Er hat seinen Platz neben der Bühne und erfindet eine Geschichte, die die Improvisierer dann spielerisch umsetzen. Das Publikum hat dabei Teil an seiner Suche nach Worten. Es sieht zu, wie er Gedanken entwickelt, verwirft und neu formuliert. Identifikationsfigur ist nicht der Held der Geschichte, sondern der Autor selbst. Die Zuschauer vollziehen seine Probleme während des Schaffungsprozesses nach, leiden und freuen sich mit ihm. Auch hier wechseln

²³ Die Spieler können den Erzähler unterbrechen, indem sie die Bühne betreten und die Episode aus seinem Leben spielen, von der er gerade berichten wollte. Wurden alle wichtigen Informationen geliefert, kann der Erzähler wieder übernehmen und berichten, wie es von da an weiterging. In dem Moment, in dem er das Wort ergreift, müssen die Spieler die Bühne verlassen.

sich Erzählung und gespielte Szene ab, bilden aber zwei Ebenen. Autor und Held sind zwei verschiedene Personen (ebd., S. 233f).

Ein Beispiel für diese Erzählform ist das Spiel „Typewriter“. Dabei sitzt ein Spieler am Bühnenrand und schreibt imaginär auf einer Schreibmaschine an seinem neuen Bestseller. Er erzählt laut, was er gerade schreibt. Immer wieder schlüpfen die übrigen Spieler in seine Figuren, spielen die Szene auf der Bühne nach, treiben sie voran und füllen sie mit Details. Der Autor kann auch Doppelpunkte setzen und die Spieler müssen die wörtliche Rede einfügen.

Eine weitere Erzähltechnik wird von Lösel als *Zappen* beschrieben. Dabei laufen mehrere Geschichten parallel. Sie werden miteinander „verschnitten“, indem die Spieler von einer Geschichte zur anderen wechseln. Innerhalb der einzelnen Geschichten kommt es auf diese Weise immer wieder zu Zeitsprüngen. Entstandene Lücken muss das Publikum durch seine Fantasie füllen (ebd., S. 234f).

Ein Beispiel für ein Zapp-Spiel ist „Wachsen und Schrumpfen“. Ein Spieler beginnt eine Soloszene. Nach einiger Zeit klatscht sich ein zweiter Spieler ein und die beiden beginnen eine völlig neue Geschichte. Dann kommt Spieler Nummer drei hinzu und beginnt eine Dreierszene, die in keiner Verbindung zu den Szenen davor steht. So geht es immer weiter, bis der letzte Spieler mit seiner Geschichte auf der Bühne ist. Dieser muss sich als erstes einen logischen Abgang verschaffen und die Bühne wieder verlassen. In diesem Moment müssen die Spieler die vorige Szene wieder aufnehmen. Diese wird weitergespielt bis der als vorletztes hinzugekommene Spieler einen schlüssigen Abgang gefunden hat usw., bis die Spieler irgendwann wieder bei der Zweierszene angekommen sind. Der zweite Spieler geht ab und der Spieler, der die Szene begonnen hat, muss seine Anfangsgeschichte zu Ende bringen. Dieses Spiel erfordert höchste Konzentration, da die Improvisierer immer wissen müssen, welche Geschichte als nächstes an der Reihe ist und welcher Spieler abgehen muss. Da sich im Verlauf einer Szene die Positionen der Spieler

unweigerlich verändern, sind Zeitsprünge innerhalb der einzelnen Geschichten nicht zu vermeiden.

Das Improvisationstheater ist sogar in der Lage, *Simulationen* zu liefern. Dazu werden einzelne Szenen in verschiedenen, vom Publikum vorgegebenen Genres, Emotionen o. Ä. wiederholt. Während die Zuschauer in die Position des Simulators gebracht werden, der die Szene variieren darf, müssen sich die Spielern um eine entsprechende Umsetzung bemühen (ebd., S. 235).

Alle so genannten Replay-Spiele sind solche Simulationsspiele. Beim „Genre-Replay“ improvisieren die Spieler eine kurze Szene und wiederholen diese dann in dem Stil verschiedener Genres (Krimi, Liebesfilm, absurdes Theater etc.), die vom Publikum bestimmt werden. Die Interaktivität des Improtheaters kommt hierbei besonders zur Geltung.

Bei der Erzählform „*Hyperlink*“ handelt es sich um eine „Sehgewohnheit“, die durchs Internet entstanden ist. Dafür muss es in einer Geschichte einen Hauptstrang geben, der von vielen kleinen Ausschweifungen unterbrochen wird. Diese zeigen die Vergangenheit, Zukunft, Fantasien oder Ängste einzelner Figuren.

Eine Langform, die mit dieser Erzählform arbeitet, ist das „Zugabteil“. Dabei befinden sich zwei bis vier Charaktere in einem angedeuteten Zugabteil an einer Seite der Bühne. Während ihrer Reise kommen sie miteinander ins Gespräch. Sagt Spieler A dann beispielsweise: „Oh, jetzt kommt ein Tunnel. Ich habe immer Angst im Dunkeln.“, kann an dieser Stelle unterbrochen und auf der restlichen Bühne die Geschichte gespielt werden, wie es zu dieser Phobie kam. Das Publikum erhält auf diese Weise immer wieder Hintergrundinformationen zu den Charakteren. Dabei können interessante und aufschlussreiche Muster und Verbindungen entstehen (ebd., S. 236). Wurde die Aufgabe erfüllt, geht die Reise im Zugabteil an der Stelle weiter, an der sie unterbrochen wurde usw. Aus durchschnittlichen Fahrgästen werden im Laufe des Abends spannende Charaktere.

5.4 Das Versprechen der Geschichte

Die Grundaufgabe einer jeden Geschichte ist vor allem die, „zuerst die Aufmerksamkeit der Zuschauer zu fesseln und sie dann so lange wie erforderlich festzuhalten“ (Esslin 1978, S. 42). Schaffen die Spieler es nicht, die Konzentration der Zuschauer aufrecht zu erhalten, dann spielen sie ihre Geschichte vergeblich.

Die Erregung von Aufmerksamkeit und Spannung (im weitesten Sinne) ist die Basis aller dramatischen Baugesetze. Erwartungen müssen erweckt werden, dürfen jedoch niemals, ehe der letzte Vorhang fällt, vollends erfüllt werden; die Handlung muß sich sichtlich ihrem Ziel nähern, darf es aber niemals vor dem Ende erreichen [...]. (Esslin 1978, S. 42)

In den meisten Geschichten entsteht Spannung durch die Fragen: „Was wird als nächstes geschehen?“, „Wie wird es geschehen?“ oder „Wie wird X auf das Geschehene reagieren?“. Damit diese Fragen entstehen können, muss zunächst geklärt werden, worum es überhaupt gehen wird, bzw. was das Anliegen des Helden ist. Das Hauptthema sollte sich sehr bald nach Beginn einer Szene herauskristallisieren – meist durch den ersten ausgesprochenen Konflikt. Dieser Konflikt gründet sich auf einer „Ja-oder-Nein“-Frage, die die Spieler am Ende der Geschichte beantwortet haben müssen (Werden Romeo und Julia zusammenfinden?). Die Spannung der Haupthandlung wird dadurch erzeugt, dass mindestens zwei verschiedene, möglichst gegensätzliche Lösungsmöglichkeiten für das Kernproblem der Geschichte vorhanden sind. Dieses Kernproblem zu lösen, bezeichnet das Versprechen der Geschichte. Es sollte so existenzielle Bedeutung haben, dass das Publikum Anteil nehmen kann. Dazu muss es sowohl dringlich gemacht als auch mit dem nötigen Ernst vorgetragen werden. Gelingt dies den Spielern, so leidet, zittert und freut sich das Publikum mit den Figuren. Es identifiziert sich mit den Charakteren und verfolgt mit gespannter Aufmerksamkeit deren Versuche, das Ziel zu erreichen. Je entschlossener die Figuren ihren Weg antreten, desto glaubwürdiger wirken sie auf die Zuschauer

(Paris 1994, S. 39). Vergessen die Spieler das Anliegen ihres Helden, nimmt ihnen das Publikum dies übel. Das Anliegen des Helden darf sich im Verlauf der Geschichte verändern, es kann enttäuscht oder befriedigt werden, in jedem Fall aber muss es bis zum Schluss Hauptthema der Geschichte sein. Mit dem Einlösen des Versprechens, also mit der Beantwortung der „Ja-oder-Nein“-Frage, ist die Geschichte zu Ende. Verlieren die Spieler das Ziel aus den Augen, ist dies ein dramaturgischer Fehler (ebd., S. 40).

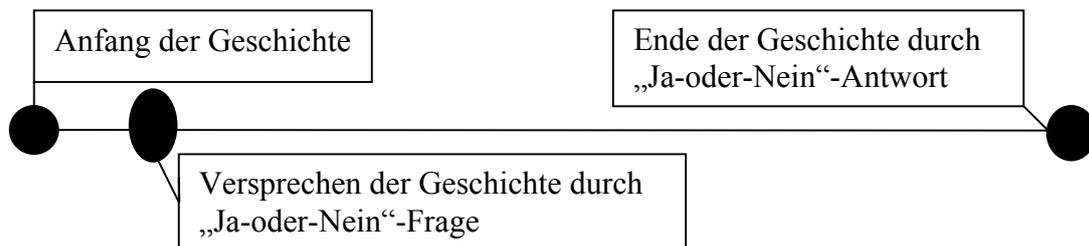


ABB. 4: DAS VERSPRECHEN DER GESCHICHTE (EIGENE BEARBEITUNG NACH DIXON 2000, S. 76)

Die Improvisierer sollten sich möglichst für das erste Versprechen entscheiden, das sich ergibt, und es zu dem Versprechen machen, um das es in ihrer Geschichte gehen wird. Haben die Zuschauer das Versprechen der Geschichte erkannt und wissen, worauf es hinaus will, sind ihre Erwartungen fest auf diesen Endpunkt gerichtet. Die Aufgabe der Improvisierer besteht nun in der Gestaltung des Spannungsbogens von der „Ja-oder-Nein“-Frage bis hin zu ihrer Antwort. Wurde die Antwort gegeben, löst sich die Spannung und die Spieler müssen die Geschichte zu Ende bringen.

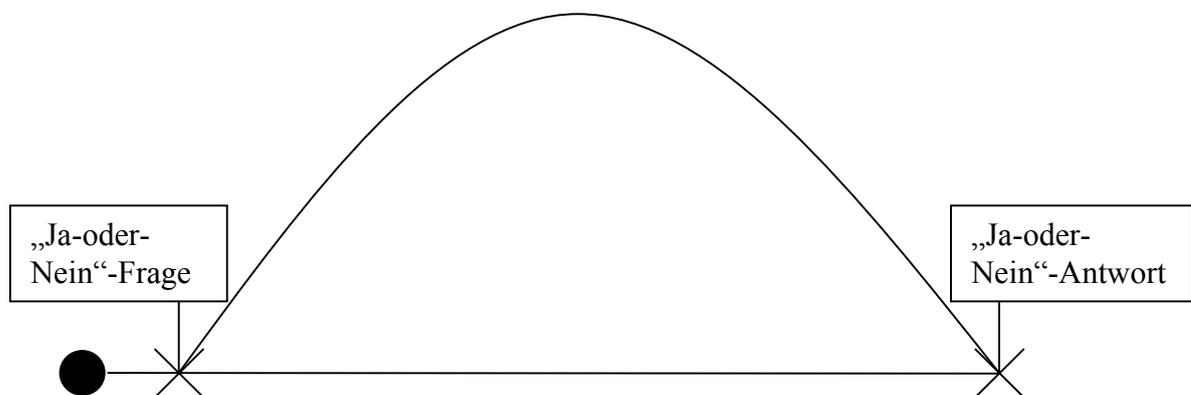


ABB. 5: DER HAUPTBOGEN DER GESCHICHTE (EIGENE BEARBEITUNG NACH ESSLIN 1978, S. 43)

Da die Ausdauer der menschlichen Aufmerksamkeit nicht unerschöpflich ist (Esslin 1978, S. 44), reicht ein einziges Spannungselement meist nicht aus. Um das Publikum die ganze Geschichte über zu fesseln, kann es mehrere Versprechen von unterschiedlichster Art geben. Neben dem Hauptbogen können immer wieder kleinere Bögen, die sich aus sekundären Spannungselementen ergeben (Bekommt Romeo Julias Nachricht rechtzeitig?), entstehen. Diese sollten das Hauptziel ergänzen oder vertiefen. Die Spieler müssen sich zu jedem Zeitpunkt der Geschichte sowohl des „strategischen Hauptziels“, als auch der „taktischen Nebenziele“ bewusst sein (ebd., S. 45). Über die kleinen Höhepunkte einer Geschichte zieht sich somit ein durchgehender Handlungsstrang logischer und eindeutiger Szenenfolgen, der den eigentlichen Spannungsbogen ausmacht. Dieser muss sich auf das Wesentliche beschränken und darf nicht zu viele Umwege, Pausen und Nebenhandlungen enthalten.

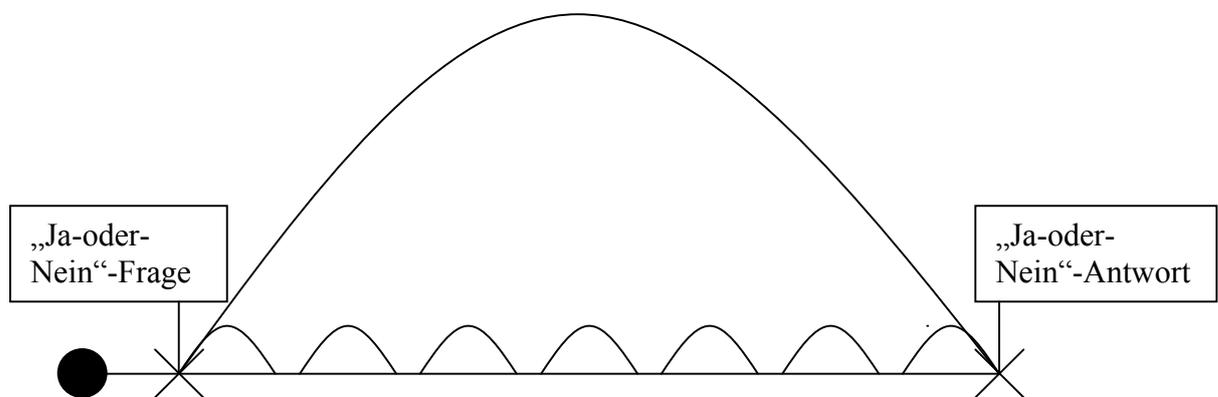


ABB. 6: DER HAUPTBOGEN UND KLEINERE SPANNUNGSBÖGEN (EIGENE BEARBEITUNG NACH ESSLIN 1978, S. 44)

Gerade weil die Konzentrationsfähigkeit von Spielern und Zuschauern nicht grenzenlos ist, sollten die Improvisierer in der „Kunst des Weglassens“ geübt sein. Da sich die Aufmerksamkeit des Publikums nicht beliebig aufteilen lässt, müssen sie eine Gewichtung der Handlungsstränge vornehmen. Dabei muss das Anliegen der Hauptfigur in den Mittelpunkt gestellt werden (Paris 1994, S. 40f). Wenn die Spieler eine „Ja-oder-Nein“-Frage stellen, haben sie meist schon einige Lösungsmöglichkeiten im Kopf. Dixon vergleicht diese Situation mit

einer Landkarte, bei der die Spieler versuchen, von Punkt A nach Punkt B zu gelangen und schon von Punkt A aus probieren, einen kurzen Blick auf Punkt B zu werfen (vgl. Dixon 2000, S. 76). Punkt B liegt in jeder Szene sehr nahe an Punkt A und ist durch das Versprechen bereits etabliert worden (ebd.). Bedenkt man dabei, dass Geschichten zyklisch sind, liegen A und B automatisch nah beieinander. Eine Geschichte geht aber selten den direkten Weg, da sie für die Zuschauer dann nicht besonders spannend wäre.

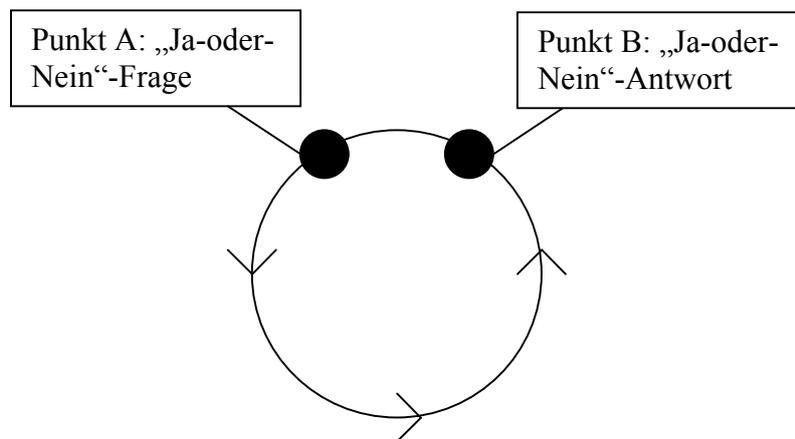


ABB. 7: DER KREISLAUF EINER GESCHICHTE (EIGENE BEARBEITUNG NACH DIXON 2000, S. 76)

Wenn die Spieler Punkt A verlassen, wissen sie bereits, wo sich Punkt B befindet, so dass ein Kreislauf der Geschichte entsteht, den sie beliebig gestalten können. Das heißt jedoch nicht, dass sie bereits die Antwort auf die Frage kennen. Je mehr Versprechen sie unterwegs halten, desto schöner ist die Geschichte für das Publikum. Und je länger der Ausgang der Handlung offen bleibt, desto größer ist die Spannung.

5.5 Der Erwartungsrahmen der Zuschauer

Der Kontakt zwischen Spielern und Publikum wird durch den „Erwartungsrahmen“ der Zuschauer an die Szene intensiviert. Sobald das Versprechen der Geschichte geklärt ist, entwickeln die Zuschauer ihre eigene

Vorstellung von einem möglichen Handlungsablauf. Diese Vorstellung bildet den Erwartungsrahmen. So lange sich die Figuren rollengerecht und in sich stimmig verhalten, kann das Publikum seine Erwartungen an die unvorhergesehenen Wendungen des spontanen Spiels anpassen. Schaffen es die Spieler nicht, das Anliegen ihrer Figuren deutlich zu machen, fehlt es an Anlässen zur Handlung oder an Reaktionen, straft das Publikum sie mit dem Entzug seiner Aufmerksamkeit. Kann es die Zusammenhänge der Handlung nicht mehr erkennen und scheint der eigentliche Kern der Geschichte verloren gegangen zu sein, kommt es zu Spannungslosigkeit und somit Desinteresse am Geschehen. Deshalb müssen die Improvisierer ihren Charakteren Anliegen von großer Wichtigkeit und Bedeutung geben (Paris 1994, S. 38) und ihr Spiel nach dem Versprechen der Geschichte ausrichten.

An jedem Geschichtsabschnitt sollte es einen vorwärtstreibenden Handlungsimpuls geben, dem sich die Bedürfnisse aller Figuren unterstützend oder behindernd zuordnen. Auch die Nebenfiguren sollten mit reizvollen Motivationen, Tätigkeiten und Funktionen ausgestattet werden, mit denen sie entsprechend auf die Bedürfnisse der Handlungsträger reagieren können (ebd., S. 40f). Der Erwartungsrahmen der Zuschauer bewegt sich nach Lösel in solchen Momenten der Geschichte zwischen den Polen „Konventionelle Erwartung“ und „Verrückte Erwartung“:

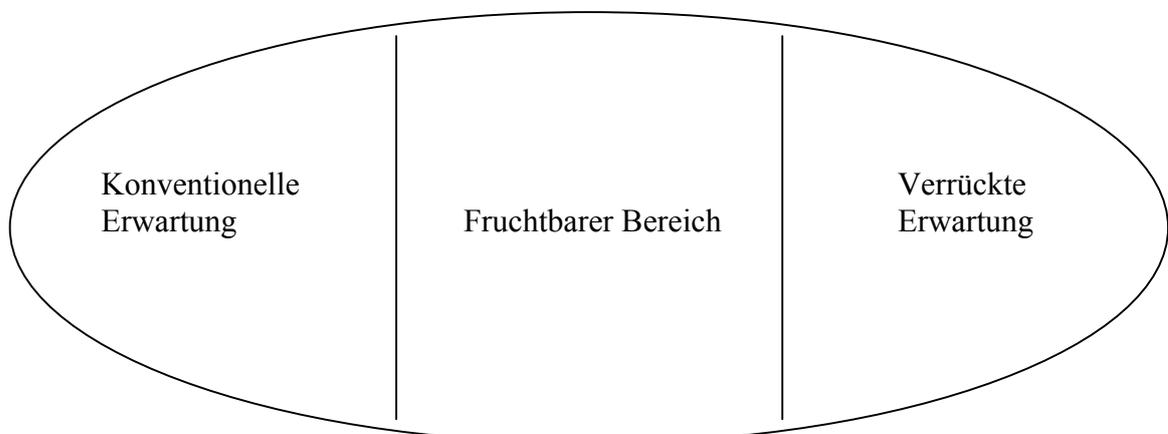


ABB. 8: DER ERWARTUNGSRAHMEN DES ZUSCHAUERS (EIGENE BEARBEITUNG NACH LÖSEL 2004, S. 182)

Der Bereich der konventionellen Erwartung ist für das Publikum uninteressant, weil es nichts Neues zu erwarten hat. Findet die Handlung im Bereich der „Verrückten Erwartung“ statt, kann sie schnell als unsinnig empfunden werden. Die Kunst des Improvisierers besteht also darin, die Erwartungen des Publikums zu befriedigen, aber ohne sie zu bedienen und dies alles in dem Bereich stattfinden zu lassen, in dem die fruchtbaren Handlungslinien liegen. Jede Geschichte spielt dabei mit den Annahmen des Publikums (Lösel 2004, S. 180). Nach Lösel besteht die Grunderwartung des Publikums in einem „Opferritual“ (ebd., S. 179). Aus dem passiven Opfer von früher ist in heutigen Geschichten der aktive Held geworden. Bei dem Opfer kann es sich um eine veraltete Überzeugung, einen innewohnenden Skrupel, eine Bindung oder eine Unschuld handeln. Anstatt den Gang zur Opferbank anzutreten wird der Held in alle denkbaren Schwierigkeiten gestürzt. Von allen Figuren muss er am meisten leiden. Würde er seine Aufgaben mit Leichtigkeit ausführen, wäre die Geschichte für das Publikum uninteressant (vgl. Kap. 5.7)²⁴.

In den meisten Fällen gelingt es dem Helden, seine Schwierigkeiten zu meistern, Neues hinzuzulernen und reifer und reicher in seine alte Welt zurückzukehren. Dennoch kann diese zivilisatorische Umformung nach Lösel nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich im Wesen um ein Opferritual handelt (ebd., S. 179).

Die Erwartungen der Zuschauer sind in Bezug auf das Opferritual eher grausam als ehrenvoll. Sie wollen den Helden kämpfen und leiden sehen. Dies begründet sich in ihrem ambivalenten Verhältnis zum Helden. Auf der einen Seite wollen sie ihn verehren, auf der anderen Seite wollen sie nicht, dass jemand besser ist als sie (ebd.). Daher kann der Held erst verehrt werden, nachdem er entsetzliche Qualen erlitten hat (vgl. Kap. 6.2).

²⁴ Seine Argumentation legt die Vermutung nahe, dass Lösel mit der Grunderwartung des Publikums eine Eigenschaft meint, die dem Menschen von Geburt an innewohnt. Dies wird aus seiner Literatur allerdings nicht ersichtlich, so dass der axiomatische Charakter zu untersuchen bleibt.

Neben dieser Grunderwartung entstehen im Verlauf einer Geschichte zahlreiche Einzelerwartungen, die befriedigt werden wollen (vgl. S. 54f). Sollen die Erwartungen der Zuschauer nicht enttäuscht werden, müssen die Spieler diese rechtzeitig erspüren und erfüllen. Sie sollten also versuchen, ihre Geschichte nach dem Erwartungsrahmen der Zuschauer aufzubauen und auszurichten. Diese freuen sich, wenn ihre Vorhersagen bestätigt werden. Verlaufen die Geschichten auf eine andere Weise als sie gedacht haben, sind aber dennoch in sich schlüssig, können sie aber ebenso positiv überrascht sein. Je fortgeschrittener eine Geschichte ist, desto eher sind Überraschungen willkommen.

5.6 Der Plot

Der beste Aufbau einer Geschichte ergibt sich immer aus deren inneren Notwendigkeiten. (Vogler 1998, S. 166f)

Ein Plot ist das Grundgerüst einer Geschichte. An dieses Gerüst kann sich die Handlung organisch „anlagern“. Der Plot ist wesentlich dafür verantwortlich, dass die Geschichte ihren inneren Zusammenhang behält und eine einheitliche Form annimmt. Jede Handlung, jeder Dialog ist Teil des Plots und bekommt durch ihn einen Platz im Gesamtbild der Geschichte zugeteilt. Jede Entscheidung, die die Improvisierer während ihrer Geschichte treffen, nimmt Einfluss auf den gesamten Plot und macht ihn zu einem dynamischen Prozess (Tobias 1993, S. 5).

Aus einem Anspruch nach tiefen, glaubwürdigen Figuren und komplexen Geschichten muss das Improvisationstheater den Schritt tun und sich mit den Strukturen verschiedener Plots beschäftigen (Lösel 2004, S. 177). Sich nach einer Geschichtsstruktur zu richten, kann für die Improvisierer zunächst durchaus anstrengend sein. Sie können nicht mehr völlig frei improvisieren, sondern müssen darauf achten, dass sich ihre Geschichten in einem

geschlossenen Rahmen bewegen. Das kann anfangs dazu führen, dass die Produkte „verkopft“ und nicht mehr „richtig improvisiert“ wirken (ebd., S. 178). Wollen die Spieler mit ihren Geschichten jedoch nicht auf einer unbefriedigenden Stufe stehen bleiben, müssen sie sich mit Geschichtsstrukturen und Handlungsabläufen auseinandersetzen. Sie sollten sich um ein intuitives Verständnis von Dramaturgie bemühen, das aus der ihnen innewohnenden Fertigkeit des Geschichtenerzählens hervorgeht und durch entsprechende Übungen lediglich trainiert werden muss. Oftmals stellen sich die Improvisierer die Frage, wie sie sich davor schützen können, ihre Geschichte in falsche Richtungen abschweifen zu lassen und somit die eigentliche Haupthandlung zu verlieren. Es gibt aber keine Garantie für das Gelingen einer improvisierten Szene. Dennoch ist es hilfreich, wenn die Spieler bereits zu Beginn der Geschichte ein gemeinsames Ziel vor Augen haben. Das bedeutet nicht, dass sie schon eine Vorstellung von dem kompletten Ablauf haben sollen. Vielmehr geht es um ein Verständnis von Geschichtsstrukturen – insbesondere der verschiedenen Plots. Wissen die Spieler, wie der Plot, den sie kreieren, beschaffen ist, sind sie mit einer Art Kompass ausgestattet, der sie warnt, wenn sie vom Weg abkommen (Tobias 1993, S. 7).

5.6.1 Masterplots

Natürlich müssen und können nicht alle Plots neu erfunden werden. Viele Autoren haben im Laufe der Zeit versucht, eine Art „Urform“ von Geschichten zu finden. Aristoteles unterschied nur zwei Plots: Die Komödie und die Tragödie. In der Komödie ereilt die Hauptfigur das Glück, in der Tragödie das Unglück. Carlo Gozzi kam auf 36 Plots, Rudyard Kipling auf 69 und Ronald B. Tobias spricht von 20 Masterplots (Tobias 1993, S. 9). Wie viele es auch immer sein mögen, sie sind so universell und abstrakt, dass sich die Improvisierer uneingeschränkt aus diesem Fundus bedienen können. Haben die Spieler ein

5. Struktur und Dramaturgie im Improvisationstheater

Modell des Plots ihrer Geschichte entwickelt, werden sie wie von einer dynamischen „Macht“ durch die Handlung gelenkt.

Ein Plot kann sich, in Anlehnung an die 20 Masterplots von Tobias, um die Suche, das Abenteuer, die Verfolgung, die Rettung, die Flucht, die Rache, das Rätsel, die Rivalität, den Underdog, die Versuchung, die Metamorphose, die Verwandlung, die Reifung, die Liebe oder die verbotene Liebe, das Opfer, die Entdeckung, die Grenzerfahrung, den Aufstieg oder den Fall drehen. Gunter Lösel stellt darüber hinaus die Behauptung auf, dass sich alle Geschichten auf ein Dreieck reduzieren lassen (Lösel 2004, S. 208ff). Jedes „Plot-Dreieck“ enthält dabei die Hauptfigur, deren Ziel und entweder eine unterstützende Kraft oder ein Problem, das es zu lösen, zu bewältigen oder zu besiegen gilt. Da bereits am Anfang der Geschichte Ausgangssituation und Ziel der Hauptfigur deutlich werden, müssen die Spieler nur noch das dritte Element finden. Anhand der Hauptfigur lässt sich meist schon erahnen, um was für einen Plot es sich handeln wird (Lösel 2004, S. 218). Die Heldenreise, auf die in Kapitel 6.3 näher eingegangen wird, stellt ebenfalls einen Plot dar. Dieser entspricht in etwa dem Dreieck der „Suche“:

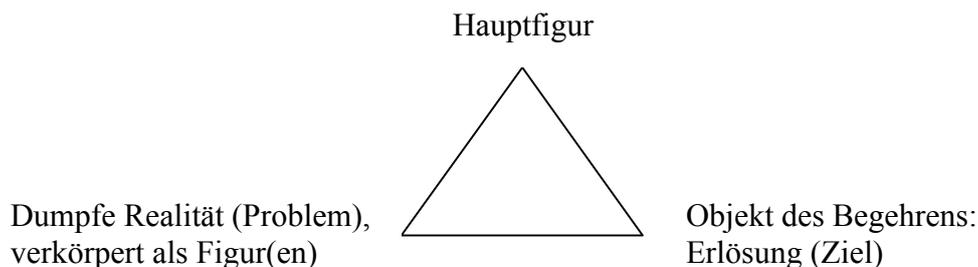


ABB. 9: DIE HELDENREISE ALS DREIECK (EIGENE BEARBEITUNG NACH LÖSEL 2004, S. 209)

Die Hauptfigur verlässt ihre Alltagswelt und begibt sich auf die Suche nach einer Person, einem Objekt oder einem Platz ihres Begehrens. Sie verspricht sich davon eine positive Veränderung ihrer Realität, unter der sie zu Beginn der Reise leidet. Meist besteht das Objekt in einer Art von Erkenntnis, die sie

entscheidend verändert. Innerlich gewandelt kehrt sie an den Ort zurück, von dem sie losgegangen ist.

Viele Geschichten, so auch die meisten Heldenreisen, bestehen aus einer Kombination verschiedener Plots. Sie haben jedoch immer einen Handlungsablauf, der die Geschichte dominiert und nach dem sie zugeordnet werden können. An diesem Ablauf orientiert sich auch der Erwartungsrahmen der Zuschauer. Tobias unterscheidet grob zwischen Action- und Charakterplots. Nach dieser Einteilung soll nun einen Einblick in die Geschichtsstrukturen einiger Masterplots gegeben werden. Ich habe diejenigen ausgewählt, die sich am häufigsten in der Heldenreise wieder finden lassen²⁵.

Der *Verfolgungs-Plot* ist ein Action-Plot. Es geht mehr um die physische Aktion der Jagd als um die Charaktere, die daran beteiligt sind. Zu Beginn müssen die Spieler festlegen, ob der Jäger oder der Gejagte Held der Geschichte ist (nicht immer wird der Bösewicht von dem Helden gejagt). Als nächstes müssen die Regeln für die Jagd und der Preis, um den es geht, geklärt werden. Die Geschichte sollte mit der Durchbrechung einer Routine beginnen, die die Verfolgung auslöst. Um Spannung zu erzeugen muss dem Gejagten große Gefahr drohen, sollte er gefangen werden. Der Jäger ist ihm die ganze Zeit über dicht auf den Fersen, kommt im Wechsel dicht an ihn heran und wird abgeschüttelt. Trotz dieses einfachen und uralten Prinzips sollten sich die Spieler um einzigartige, stimulierende und fesselnde Figuren bemühen. Die Jagd sollte an begrenzten Orten stattfinden, so dass es für den Gejagten nur wenig Ausweichmöglichkeiten gibt und die Spannung erhöht wird. Am Ende muss es zur Konfrontation zwischen Jäger und Gejagtem kommen (Tobias 1993, S. 85). Wie diese Begegnung ausgeht, bleibt den Spielern überlassen.

²⁵ Alle Plots lassen sich nachlesen in: Ronald B Tobias, *20 Masterplots and how to built them*, 1993.

Der Held des *Rache-Plots*, ebenfalls ein Action-Plot, sucht Vergeltung bei seinem Gegenspieler. Wie die Rachemotive aussehen ist nebensächlich. Es geht viel mehr um den Racheakt an sich. Der Held sollte sich allerdings moralisch dafür rechtfertigen können. Die Rache muss dem Verbrechen angemessen sein, darf aber nicht viel weiter gehen. In der ersten Phase dieses Plots wird der Held in seiner Alltagswelt etabliert. Eine Routinehandlung wird durch das Verbrechen des Antagonisten unterbrochen. Der Held findet keine Ruhe, bis er das Vergehen gerächt weiß. Daher schmiedet er in der zweiten Phase Rachepläne, die immer wieder von seinem Gegenspieler durchkreuzt werden, bis es in der dritten Phase zur direkten Auseinandersetzung der beiden kommt. Der Held siegt oder scheitert, ohne dabei jedoch einen hohen emotionalen Preis für seine Rache zu zahlen (ebd., S. 109f).

Ebenso wie die nachfolgenden Beispiele ist der *Verwandlungs-Plot* ein Charakterplot. Dabei stehen die Figuren und ihre Entwicklungen im Vordergrund. In diesem Plot geht es um eine Periode aus dem Leben des Helden, in der er von einem signifikanten Charakterzustand zu einem anderen wechselt und um die Auswirkung dieses Wandels. Die Geschichte sollte sich auf die Natürlichkeit einer solchen Verwandlung konzentrieren und diese von Anfang bis Ende begleiten. Zunächst geht es um ein Ereignis, das die Verwandlung des Helden auslöst. Oftmals wird der Held durch Außenstehende beeinflusst und so zu seiner Wandlung getrieben. In der nächsten Phase sollte deutlich werden, welche Auswirkungen der verwandelte Held auf seine Umwelt hat. Die Geschichte endet schließlich mit einem Ereignis, das zeigt, was die Wandlung in dem Helden selbst bewirkt hat. Er begreift die wahre Natur seines Abenteurers und erkennt, inwiefern er beeinflusst wurde. In vielen Fällen ist der Preis dieser Einsicht verbunden mit einer gewissen Traurigkeit (ebd., S. 158f).

Im *Liebes-Plot* geht es um zwei Liebende, die auf den ersten Blick nicht füreinander geschaffen zu sein scheinen (sie kommen beispielsweise aus unterschiedlichen Klassen). Ihrem „Happy End“ steht ein großes Hindernis entgegen. Dennoch tun sie alles, um ihre Liebe behaupten zu können. Die Protagonisten sollten interessant und ihre Umstände außergewöhnlich sein. Stereotypen sollten vermieden werden. Im ersten Akt scheitern sämtliche Versuche der beiden, zusammenzufinden. Hartnäckigkeit und Engagement beweisen jedoch die Stärke der Liebe. Dabei begehrt meist einer der beiden Liebenden den anderen mehr. Er ist derjenige, der die Geschichte vorantreibt und versucht, das Hindernis zu bewältigen. Je nachdem, was die Geschichte braucht, sollte eine breite Gefühlsspanne enthalten sein: Angst, Abscheu, Anziehung, Enttäuschung, Wiedervereinigung, etc. Die Hauptfiguren müssen den gesamten Leidensweg der Liebe durchlaufen, so dass das Publikum am Ende davon überzeugt ist, dass sie sich ihre Liebe verdient haben. Ob die Geschichte glücklich oder tragisch endet, bleibt den Spielern überlassen (ebd., S. 180f).

Im Zentrum des *Opfer-Plots* steht ein schwerer moralischer Konflikt des Helden. Um diesen Konflikt zu lösen, muss er ein Opfer bringen. Die Spieler müssen eine Vorgeschichte des Helden konstruieren, so dass die Zuschauer seinen Weg nachvollziehen können. Besonders die Motivation, die ihn dazu antreibt, das Opfer zu bringen, muss klar werden. Einsatz und Aufwand müssen hoch sein, egal ob in physischer oder psychischer Hinsicht. Immer wieder muss der Held Aufgaben bewältigen, die ihn testen, fordern und fördern. Im Verlauf der Geschichte muss sich der Konflikt verschärfen. Die Ereignisse erzwingen eine Entscheidung des Helden. Durch die Opferdarbringung sollte er sich am Ende der Geschichte verändert haben (ebd., S. 200).

Ist die Rahmengeschichte in sich stimmig, kommen gleich zwei Interessen zusammen. Die Spieler haben zum einen die Möglichkeit, in reizvollen Figuren spannende Abenteuer zu erleben, wodurch gleichzeitig die Erwartung des Publikums an spannender Unterhaltung erfüllt wird (Paris 1994, S. 38). Anhand der genannten Beispiele wird deutlich, dass sich die unterschiedlichsten Plots auf ein Minimum an Strukturvorgaben reduzieren lassen. Die individuelle Ausgestaltung einer jeden Geschichte bleibt den spontanen Einfällen der Spieler überlassen. Im Improvisationstheater werden die Zwischenräume jedes Mal neu und anders gefüllt. Wichtig ist nur, dass am Ende der Geschichte sowohl Spielern als auch Publikum klar ist, worum es im Kern ging. War es ein Action- oder ein Charakterplot? Was wollte der Protagonist und warum? War sein Konflikt innerlich oder äußerlich²⁶? Wer oder was hat ihn auf seinem Weg behindert? Wie sah die Klimax aus? Wie hat sich der Held am Ende der Geschichte verändert?

Tobias behauptet, dass es sich mit großer Wahrscheinlichkeit um eine gelungene Geschichte handelt, wenn all diese Fragen beantwortet werden können (ebd., S. 231f). Auf keinen Fall dürfen essentielle Fragen (W-Fragen) offen bleiben. Handlung und Charaktere müssen sich zu einer Einheit verbunden haben.

5.6.2 Die Figurenaufstellung

Die Charaktere einer Geschichte sind Elemente, die sich grundsätzlich aufeinander beziehen. Deshalb wird durch sie bereits ein innerer Zusammenhang geschaffen. Sobald die Figuren in Interaktion treten, gelangen sie in den Bereich des Plots. Wird das Spannungsfeld des Plots richtig aufgebaut, ist beinahe alles interessant, was sich innerhalb dieses Bereiches abspielt. Damit die Figuren nicht „überdefiniert“ werden, müssen sie nach Lösel einer Art „goldenem

²⁶ Während sich äußere Konflikte beispielsweise auf die Konfrontation zweier Charaktere beziehen, also weitere Figuren implizieren, sind innere Konflikte auf einen moralischen Zwiespalt der Figur zurückzuführen, den sie mit sich selbst ausmachen muss.

Schnitt“ entsprechen. Demnach wird die Rolle zu zwei Dritteln durch die Zusammenarbeit von Spieler und Mitspielenden bestimmt, das letzte Drittel bleibt offen und wird innerlich von den Zuschauern gefüllt (Lösel 2004, S. 147). Die Spieler geben Kontrolle ab, wodurch ihre Mitspieler und die Zuschauer mehr Angebote zur Mitgestaltung der Szenen erhalten.

Ein Spieler kann sich selbst zunächst nur undeutlich definieren, indem er sich auf ein körperliches Angebot²⁷ beschränkt und damit im Wesentlichen nur seinen Status vorgibt. Körperliche Angebote sind besonders nützlich, weil sie viele Gestaltungsmöglichkeiten lassen. Die Mitspieler können die Figur dann verbal ausbauen. Sie können ihr beispielsweise einen Namen geben und eventuell noch eine Detailinformation hinzufügen, die Aufschluss über ihren Charakter gibt. Gewohnheiten, Vorlieben und Abneigungen helfen, eine Figur zu gestalten. Dabei müssen die Spieler darauf achten, sie nicht zu „überfüttern“. Ab einem bestimmten Punkt ist sie gesättigt, und alle weiteren Informationen würden das Bild nur verkomplizieren. Der Zuschauer hat seine ganz eigenen Assoziationen, mit denen er das Bild komplettiert. Die Figuren entstehen auf diese Weise wie von selbst und erst in dem Moment, in dem sie die Bühne betreten und sich in Beziehungen zu anderen Figuren setzen (ebd., S. 149).

Für die Figurenaufstellung während des Handlungsverlaufes soll hier wieder von einer Geschichtsstruktur bestehend aus Ausgangssituation, Entwicklung und Auflösung ausgegangen werden. Diese drei Phasen können angesteuert werden, indem die Figuren anfangs ein leichtes Ungleichgewicht hervorrufen, das sich dann maximiert und am Ende zu einem neuen Gleichgewicht führt (ebd., S. 187). Lösel geht davon aus, dass alle Figuren eines Theaterstücks ein System bilden, durch dass sie miteinander verbunden sind. Den Mittelpunkt dieses Systems stellt der Held dar. Während eine Plattform etabliert und der Held gestaltet wird, verschieben sich die übrigen Figuren sinnbildlich auf der Bühne,

²⁷ Ein körperliches Angebot kann eine Körperhaltung (erhaben oder gebeugt) oder ein physischer Makel (ein chronisches Kopfzucken oder ein Hinkefuß etc.) sein. Die Figur erhält somit etwas Individuelles und die Spieler und Zuschauer bekommen eine Ahnung von ihrem Status (vgl. S. 16).

bis sie ihren Platz und somit eine erste Figurenaufstellung gefunden haben (ebd., S. 167f). Die Platzierung zur Hauptfigur kann dabei nah oder fern sein, rechts, links, vor oder hinter ihr, ihr zu- oder abgewandt.

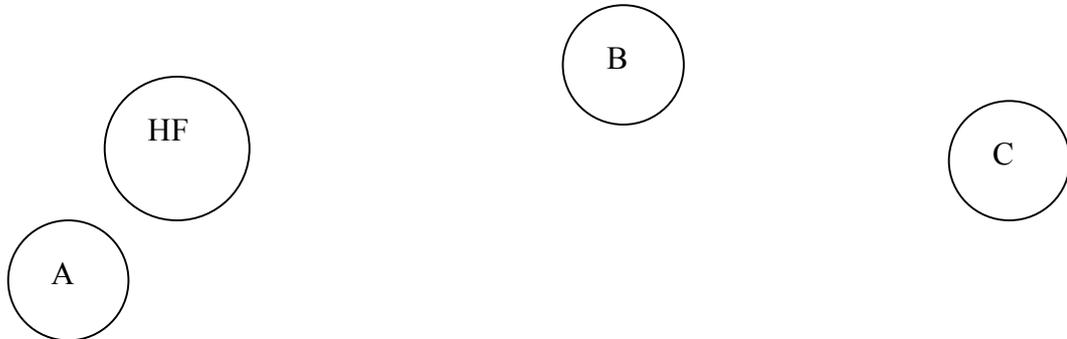


ABB. 10: EIN BEISPIEL FÜR EINE ANFANGSAUFSTELLUNG DER FIGUREN (EIGENE BEARBEITUNG NACH LÖSEL 2004, S. 168)

HF stellt die Hauptfigur dar. Spieler A eignet sich durch seine Nähe als Verbündeter des Helden. Spieler B befindet sich nicht in direkter Opposition und könnte daher sowohl Helfer, als auch Gegenspieler des Helden sein. Spieler C hingegen steht der Hauptfigur in größerer Entfernung direkt gegenüber. Die Begegnung wird später stattfinden, daher kann es sich um den Antagonisten der Geschichte handeln. Eine derartige Bewegung des Helden hin zu seinem Gegenspieler ist eine sehr alte und sehr fruchtbare Erzählstruktur (vgl. Kap. 6.). In der zweiten Figurenaufstellung befindet sich der Held in der zentralen Krise. Alle Verwicklungen kommen zu einem Maximum, bis er schließlich auf sich allein gestellt ist.

Die letzte Figurenaufstellung beschreibt die neue Situation am Ende. Der Held hat seine Aufgabe bestanden und kehrt zurück in seine gewohnte Welt. Diese Welt hat sich durch das Abenteuer verändert und weiterentwickelt, so dass sich die neue Figurenaufstellung von der ursprünglichen unterscheiden sollte.

Eine derartige Figurenaufstellung kann vor allem in den Proben genutzt werden²⁸. Mittels einer Visualisierung des Plots lernen die Spieler dramatische Geschichtsverläufe zu erkennen und auf ihr eigenes Spiel zu übertragen. Sie erstellen verschiedene Handlungsabläufe, die zwar eine leichte Struktur vorgeben, die Improvisierer in ihrem Handeln aber weitestgehend frei lassen. Die Figuren und ihre Beziehungen zueinander werden verdeutlicht, ohne eindeutig festgelegt zu sein. Das bewirkt, dass die Spieler ihre Charaktere auf der Bühne nicht ständig verwandeln, sondern ihrer Rolle treu bleiben. Die Geschichte wird glaubwürdiger, und aufgrund des gewählten Dreischritts werden zu frühe Lösungsangebote der Spieler vermieden (ebd., S. 189).

5.7 Die Bedeutung von Hindernissen

Soll eine Geschichte spannend werden, müssen die Figuren Risiken eingehen, die für das Erreichen ihrer Ziele von großer Bedeutung sind. Geht es in einer Szene hingegen um Nichts und finden die Figuren keine rechte Beziehung zueinander, verliert das Publikum sein Interesse (Dixon 2000, S. 76.). Die Gelegenheit, ein Wagnis einzugehen, sollte daher immer gegenwärtig sein. Geht eine Figur ein Risiko ein, müssen sich die daraus resultierenden Konsequenzen in ihrem Verhalten widerspiegeln und ihr Schicksal bestimmen.

Indem die Spieler ihre Figuren mit Talenten, Ängsten, Träumen und Mäkeln ausstatten, nehmen sie Einfluss auf deren Schicksal. Sind erst einmal Aspekte eines Charakters mit Wichtigkeit versehen, wollen die Zuschauer auch sehen, wie diese in der Geschichte zum Tragen kommen (ebd., S. 77). Das tun sie immer in den Momenten, in denen einer Figur Hindernisse in den Weg gelegt

²⁸ Eine solche Systemaufstellung „stammt aus der Familientherapie und wurde ursprünglich von Virginia Satir entwickelt und später verschiedentlich weiterverwendet. Populär geworden ist sie in den letzten Jahren durch Bert Hellinger, der damit seine eigene Form von Familientherapie visualisiert. Der phantastische Vorteil dieser Methode ist, dass sie komplexe, systematische Zusammenhänge konkret im Raum darstellt und dabei starke Bilder und Gefühle erzeugt.“ (Lösel 2004, S. 167).

werden, die sie entweder aufgrund ihrer Fähigkeiten oder trotz Mangels derselben zu bewältigen versteht. Überspielen die Darsteller die Hindernisse und verläuft ihre Reise zum Ziel gefahr-, konflikt- und widerstandslos oder werden die Hindernisse mit irrealen Hilfsmitteln überwunden, verliert der Zuschauer das Interesse an der Geschichte. Die Spieler müssen darauf achten, sowohl die Hindernisse als auch deren Bewältigung in der Geschichte zu begründen. Geschehen plötzlich Wunder zur Rettung einer Figur, ist dies für das Publikum weniger schlüssig, als wenn die Hilfe durch eine bereits etablierte Figur o. Ä. geleistet wird.

Trifft der Held unterwegs nur auf selbstlose, ihm wohlgesonnene und hilfsbereite Figuren, langweilt sich das Publikum ebenfalls. Soll es die Geschichte für glaubwürdig halten, braucht diese Widrigkeiten wie im wirklichen Leben, die das Anliegen des Helden scheitern zu lassen drohen. Die Spieler müssen Bewährungsproben wie „reißende Flüsse ohne Brücken, gefährliche Raubtiere, schmale Bergpfade mit tiefen Schluchten, Unwetter, Hunger-Durst-Kälte-Hitze, Unfälle, Zeitverzug, böse Gastwirte, gerissene Diebe usw.“ in die Handlung integrieren (Paris 1994, S. 39). So kommt es zu Konfrontationen mit widrigen Umständen oder gegensätzlichen Interessen, die nach Paris mit realistischen Mitteln, also etablierten Fähigkeiten, Gegenständen oder Freunden, auch mal einem Zufall, auf keinen Fall aber mit „Zaubersäften und Tarnkappen“ geführt werden²⁹ (ebd.).

Hindernisse bilden die Höhepunkte einer jeden Geschichte und können mal als überraschendes Ereignis, mal als unvorhersehbares Verhängnis in die Handlung eingreifen. Schaffen es die Charaktere, sich zu behaupten, können sie eine

²⁹ Ein Gegenbeispiel hierfür wären *Asterix* und *Harry Potter*. In *Asterix* ist es der Zaubertrank, der den Galliern immer wieder zum Sieg verhilft. Die Geschichten sind hier allerdings darauf angelegt, dass die Gallier die Römer mit Hilfe des Zaubertranks besiegen. Würde dieser in einer Folge nicht verwendet werden, wäre der treue *Asterix*-Leser enttäuscht.

Harry Potter bedient sich immer wieder seines Tarnumhangs, der ihn unsichtbar werden lässt. Seine Leistung im Kampf gegen das Böse wird dadurch aber keineswegs geschmälert, da der Tarnumhang nie ausschlaggebend dafür ist, dass er einen Sieg davonträgt. Generell lässt sich aber sagen, dass die Heldentaten vom Publikum eher Anerkennung finden, wenn sie der eigenen Kraft des Helden entstammen.

„Verschnaufpause“ zum Nachdenken und Kräfte Sammeln einlegen. Diese retardierenden Momente helfen Spielern und Publikum, bei allen Aktionen den Überblick zu behalten. Indem sich die Figur auf ihr Ausgangsbedürfnis zurückbesinnt, holt sie sich den Impuls für die nächste Etappe ihrer Reise zum Ziel und erhält den Zuschauern die Spannung (ebd., S. 40).

5.8 Wahrhaftige Szenen

Es macht Spaß, sich am Gelächter des Publikums zu berauschen, aber Improvisierer sollten mehr bringen als seichte Unterhaltung. Sie sollten die Träume und Alpträume und Leidenschaften verkörpern, die im Geist des Zuschauers gefangen sind, und vor allem sollten sie Geschichten erschaffen. (Johnstone 1998, S. 34)

Improvisationstheater neigt beim Entwickeln von Geschichten prinzipiell zu zwei Richtungen. Die eine ist die der flüchtigen Komik. Das Ziel bildet hier vorrangig das Entertainment. Die andere Richtung ist die Auseinandersetzung mit tief greifenden und lebensnahen Themen mit einer Tendenz zu mehr Ernsthaftigkeit. Beide Dramaturgien sind verschieden, beide haben ihre Berechtigung. Oftmals wird in ernsthaften Szenen sogar mehr gelacht, denn Lachen entsteht in Anlehnung an Dixon nicht anlässlich eines Witzes, sondern in Folge eines Erkennens (Dixon 2000, S. 101). Lacher aufgrund eines Witzes berühren die Zuschauer kaum. Sie „empfinden den Moment als clever, erleben ein gutes Wortspiel oder einen gelungenen Kalauer“ (ebd.). Lachen sie aber aus Erkenntnis, wird ihnen bewusst, dass ihnen das Bühnengeschehen Perspektiven ihres eigenen Lebens aufzeigt. Die Motive, Inhalte, Situationen und Figuren hüten dann etwas Wahrhaftiges (ebd.). Meist ist es das Spontane, das das Wahrhaftige zu enthüllen vermag (ebd., S. 99f). Ein Lacher, der einem spontanen Moment entspringt, ist nach Dixon ein ehrlicher Lacher und enthält sowohl das Komische als auch das Ernsthafte, das Helle ebenso wie das Dunkle.

Wann die Zuschauer lachen, hängt davon ab, wie vertraut sie mit den jeweiligen Themen sind und wie sie damit umgehen. Voraussetzung ist nach Dixon ein gewisses moralisches Bewusstsein (ebd., S. 101). Da sich das Publikum während einer Geschichte immer mehr mit den Spielern identifiziert, sollten die Improvisierer darauf achten, ihm ihre Interpretationen nicht aufzudrängen (Johnstone 1998, S. 36). Ihre Aufgabe besteht vor allem darin, das Publikum zum Nachdenken anzuregen, ohne didaktisch zu werden, indem sie Verknüpfungen zwischen dem realen Leben und dem Leben auf der Bühne zulassen (Dixon 2000, S. 101).

Die Spieler sollten den Mut haben, auf der Bühne in die Tiefe zu gehen, auch wenn nicht jede Geschichte zwanghaft ein schweres Thema zum Inhalt haben muss. Befinden sie sich erst einmal in der Geschichte, können sie sich von der Handlung tragen lassen und müssen sie nicht künstlich manipulieren oder in eine bestimmte Richtung drängen (ebd.).

Wahrhaftigkeit hat vor allem mit der Echtheit der Gefühle zu tun. Oftmals zerreden die Spieler ihre Gefühle auf der Bühne, weil sie der Meinung sind, in der Szene würde nichts passieren, wenn nicht gesprochen wird. Dabei ist eines der wirkungsvollsten Mittel für Ausdrucksstärke im Improtheater das Innehalten. Hierbei vertrauen die Spieler der absoluten Stille und der Wirkung des Moments. Eine besonders große Wirkung kann ein solcher „Stillstand“ in den Augenblicken haben, in denen es um eine Entscheidung geht. Die Zuschauer wollen unbedingt wissen, wie sich die Situation auflöst, und auch die Spieler erfahren die Auswirkung ihrer Worte auf den Partner erst durch seine darauf folgende Reaktion (ebd.). Werden diese Momente von den Spielern zerredet, umgehen sie ihre Aufgabe, die Betroffenheit ihrer Figur darzustellen. Sie schützen sich davor, sich ihre Gefühle einzugestehen und diese zu zeigen. Dabei sollten gerade die tiefgehenden Emotionen auf der Bühne sichtbar sein. Oft bedarf es nur eines schiefen Blickes oder eines leichten Stirnrunzelns, und das

Publikum weiß, was gemeint ist (ebd., S. 77). Ein derartiges, wahrhaftiges Spiel verstärkt die Dramatik und sollte von den Improvisierern angestrebt werden.

Ein Mittel, um echte Gefühle ins Spiel einzubringen, ist die Methode des „wahren Monologs“. Dabei wird eine Szene an einem Break-Moment unterbrochen, ein Spieler tritt nach vorne und erzählt eine wahre Geschichte aus seinem Leben, an die ihn die bisher gespielte Szene erinnert hat. Am Ende des Monologs spielen die Improvisierer ihre eigentliche Geschichte weiter. Das Publikum, das etwas Persönliches über einen Spieler erfahren hat, betrachtet dessen Weiterspiel nun mit anderen Augen. Es identifiziert sich stärker und lässt sich somit leichter berühren.

Jede Geschichte ermöglicht den Spielern, ein Stück Wahrheit zu zeigen. Sie müssen nur jederzeit bereit dafür sein, spontane und ehrliche Reaktionen zuzulassen (ebd., S. 102f).

Aufbauend auf die eingehende Erläuterung von Geschichtsstrukturen und Dramaturgie im Improvisationstheater, soll nun mit der „Heldenreise“ ein Beispiel aus der Praxis analysiert werden.

6. „Die Heldenreise“

Die „Reise des Helden“ ist keine Erfindung, sondern eine Wahrnehmung. Es handelt sich um das Erkennen eines wunderschönen Entwurfs, einer Reihe grundlegender Prinzipien, die für das Leben und die Welt des Geschichtenerzählens ebenso gültig sind wie die Gesetze der Chemie und der Physik für die physische Welt. Der Eindruck drängt sich geradezu auf, daß die Reise des Helden tatsächlich irgendwo existiert – als ewige Wirklichkeit, als platonische Urform des Seienden, als göttlicher Entwurf. (Vogler 1998, S. 10)

Die Bestandteile einer Geschichte können im Grunde genommen auf eine Handvoll immer wiederkehrender Bauelemente reduziert werden. Diese begegnen uns vor allem in Mythen, Märchen, Filmen oder auch Träumen. Die Heldenreise, die den Oberbegriff dieser Bauelemente bezeichnet, ist das wahrscheinlich universellste Muster einer Geschichtsstruktur, stellt aber nur eine Erzählmöglichkeit von vielen dar. Dennoch scheint gerade diese Form ihren Niederschlag in allen Kulturen zu finden. Sogar das große Hollywoodkino orientiert sich stark an dem archetypischen Mythos der Heldenreise (Lösel 2004, S. 190). Joseph Campbell dokumentiert diese Struktur bereits 1941 in seiner Psychostudie „Der Heros in tausend Gestalten“. Christoph Vogler, auf den ich mich im Folgenden beziehen werde, kombiniert in seinem Buch „Die Odyssee des Drehbuchschreibens“ Campbells Erkenntnisse mit der Archetypenlehre C. G. Jungs. Die daraus entstandene Methode haben sich die Spieler des Improvisationstheaters zu Eigen gemacht und die Langform „Die Heldenreise“ entwickelt. Improvisierern, die mit dem Muster der Heldenreise vertraut sind, fällt es leichter, spontan gute und abgerundete Geschichten zu erzählen. Diese These wird auch von Lösel vertreten, der der Meinung ist, dass Improvisationstheatergruppen, die sich mit dem Geschichtsaufbau der Heldenreise beschäftigen, nicht nur zulassen, dass sich ein Held bildet und dessen Rolle für den Fortgang der Geschichte akzeptieren, sondern auch die 3-Akt-Struktur von

Anfang, Mitte und Schluss verinnerlichen (vgl. ebd.). Die Improvisierer können mit Hilfe des Aufbaus der Heldenreise Geschichten konstruieren, die sich nahezu an jede Gegebenheit anpassen lassen und noch dazu „dramatisch, unterhaltsam und psychologisch stimmig“ sind (Vogler 1998, S. 50). Von einer Geschichte, die das Modell der Heldenreise reproduziert, geht nach Vogler etwas aus, das alle Menschen empfinden können, weil es dem allseitigen kollektiven Unbewussten entspringt und universelle Befindlichkeiten ausdrückt. Die Heldenreise „diente den Geschichtenerzählern und ihrer Zuhörerschaft, seit die allerersten Geschichten erzählt wurden – und zeigt bis heute nicht die geringsten Abnutzungserscheinungen“ (ebd., S. 46).

6.1 Die Erzählstruktur

Eine zu offensichtliche, schwerfällige Handhabung des Grundmusters läßt Geschichten entstehen, die vorhersagbar und langweilig sind. Doch wenn Autoren die hier enthaltenen Ideen in sich aufnehmen und dann mit unverbrauchten Wendungen und in überraschenden Kombinationen wieder Gestalt werden lassen, können die uralten, unveränderlichen Muster durchaus wunderbare neue Formen entstehen lassen. (Vogler 1998, S. 14)

Joseph Campbells Entwurf der Heldenreise ist ein allen Völkern gemeinsames Grundschema der mythischen Abenteuer mit immer wiederkehrenden Grundmotiven. „Mag der Heros lächerlich sein oder erhaben, Grieche oder Barbar, Heide oder Jude, der wesentliche Umriß seiner Abenteuer variiert kaum“ (Campbell 1978, S. 43). Werden die wesentlichen Etappen der Geschichtsstruktur zusammengefasst, verläuft die Reise im Allgemeinen wie folgt (vgl. Vogler 1998, S. 74f):

1. Der Held wird in seinem Leben in der **gewohnten Welt** vorgestellt und
2. erhält einen **Ruf des Abenteuers**.
3. Er **zögert** oder **verweigert den Ruf**, wird aber

6. „Die Heldenreise“

4. von einem **Mentor** ermutigt,
5. **die erste Schwelle zu überschreiten**, woraufhin
6. **Bewährungsproben, Verbündete und Feinde** auf ihn warten.
7. Der Held dringt zur **tiefsten Höhle** vor, wobei er eine zweite Schwelle überschreiten muss, und
8. hat dann die **entscheidende Prüfung** zu bestehen.
9. Er nimmt die **Belohnung** an sich und
10. ist auf seinem **Rückweg** in die gewohnte Welt Verfolgungen ausgesetzt.
11. Danach hat er noch eine dritte Schwelle zu überschreiten, erlebt seine **Auferstehung** und wird von dieser Erfahrung grundlegend verändert.
12. Nun kann er mit dem **Elixier**, dem Schatz oder einer sonstigen Wohltat in die gewohnte Welt zurückkehren.

Die hier beschriebene Reihenfolge der einzelnen Etappen stellt die klassische und am häufigsten genutzte Variante dar. Die einzelnen Stationen unterliegen keiner obligatorischen Reihenfolge, sondern können nach Belieben angeordnet werden. Figuren und Hilfsmittel müssen nur in den jeweiligen Kontext übertragen werden. Das macht aus der Heldenreise eine besonders flexible Erzählstruktur, die endlose Modifikationen erlaubt, „ohne dabei ihre ursprüngliche Magie zu verlieren“ (Vogler 1998, S. 77). Gerade weil sie sich beliebig an die Bedürfnisse der jeweiligen Geschichte anpassen kann, hat sich die Heldenreise zu einer beliebten Impro-Langform entwickelt.

Wie auch immer sich die Anordnung gestaltet, Campbells Konzeption ist ein Paradebeispiel für eine Gliederung in Anfang, Mittelteil und Schluss. Da es sich um eine Reise handelt, bezeichnet er die drei Erzählphasen als Aufbruch, Initiation und Rückkehr.

6. „Die Heldenreise“

1. Akt Aufbruch	Gewohnte Welt Ruf des Abenteuers Weigerung Mentor Erste Schwelle		Gewohnte Welt
2. Akt Initiation	Proben, Verbündete, Feinde Vordringen zur tiefsten Höhle Entscheidende Prüfung Belohnung	Krise	Ungewohnte Welt
3. Akt Rückkehr	Rückweg Auferstehung Rückkehr mit dem Objekt der Begierde	Höhepunkt	Veränderte gewohnte Welt

TAB. 1: DIE REISE DES HELDEN ALS MODELL IN DREI AKTEN (EIGENE BEARBEITUNG NACH VOGLER 1998, S. 56 UND LÖSEL 2004, S. 195)

Die Heldenreise lässt sich auch in eine 5-Akt Struktur unterteilen, die der Dramaturgie des klassischen Theaters ähnelt (vgl. Lösel 2004, S. 195):

1. Anfang (Plattform) → Gewohnte Welt
2. Versprechen der Geschichte („Ja-oder-Nein“-Frage) → Ruf des Abenteuers
3. Zuspitzen der zentralen Frage zur Krise → Entscheidende Prüfung
4. Klimax (Höhepunkt) → Auferstehung
5. Ende → Rückkehr mit dem Objekt der Begierde

Diese spezifische Einteilung entspricht dem Spannungsbogen der Heldenreise und kann den Improvisierern als Grundgerüst ihrer Szenengestaltung dienen. Vogler bezeichnet sie als „das Skelett, das noch mit den Einzelheiten und überraschenden Wendungen versehen werden muss“ (Vogler 1998, S. 75).

Ein besonderes Merkmal der Heldenreise ist die Integration eines urbildlichen Figurenkanons. Immer wieder kommen „die gleichen archetypischen Bilder ins Spiel, die Gefahr, Beistand, Prüfung, Übergang und Mysterien der Geburt in ihrer fremden Heiligkeit darstellen“ (Campbell 1978, S. 57). Auch diese

Charakter-Motive (Archetypen) unterliegen unzähligen Gestaltungsmöglichkeiten und sind frei kombinierbar. Sie können nacheinander oder auch gleichzeitig innerhalb einer Figur auftreten.

Die Reise des Helden wächst mit jedem Versuch, ihre Struktur zu erproben. Werden dabei die üblichen Geschlechterrollen oder die hergebrachten Lebensalter der archetypischen Protagonisten abgewandelt, so kann das die ganze Sache nur noch interessanter machen und dazu beitragen, daß sich um jene Archetypen ein um so feineres Gewebe der Einsicht einspinnt. Die grundlegenden Gestalten aus der Reise des Helden lassen sich dabei nach Belieben kombinieren; jede von ihnen kann auch in eine ganze Reihe von Charakteren aufgespalten werden, um so die verschiedenen Aspekte einer Idee besser zu zeigen. (Vogler 1998, S. 76f)

Die Spieler sollten darauf achten, dass möglichst viele der verschiedenen Archetypus-Motive in ihrer Heldenreise auftauchen. Um einen Eindruck der unterschiedlichen Motive zu vermitteln, werden im nächsten Kapitel die am häufigsten verwendeten Archetypen und ihre spielgestalterische Wirkung vorgestellt.

6.2 Die Archetypen

Aber ein Vergleich der Gestalten des australischen Ritus mit denen, die uns aus höheren Kulturen vertraut sind, zeigt wohl, daß die großen Themen, die zeitlosen Archetypen und ihre Wirkung auf das Gemüt unverändert sind. (Campbell 1978, S. 138f)

In Märchen, Mythen und anderen Geschichten wird der Leser immer wieder mit bestimmten Charakteren und Figurenkonstellationen konfrontiert. Der Schweizer Psychologe Carl Gustav Jung hat ein anerkanntes Figurenarsenal von Archetypen entwickelt (Vogler 1998, S 80), das die Spielenden nicht zu sehr festlegt. Seine Gedanken laufen parallel zu Campbells *Heros in tausend Gestalten*. Auf der Grundlage der Archetypen können die Spieler Figuren

6. „Die Heldenreise“

entwickeln, die „einerseits eine unverwechselbare Individualität besitzen, andererseits aber auch universelle Symbole für diejenigen Eigenschaften sind, die einen Menschen eben ausmachen“ (ebd., S. 156).

Jungs Figuren definieren sich vorwiegend über die ihnen zugeordnete, dramaturgische Funktion. Meistens offenbaren die Archetypen einen Aspekt des Helden in vergrößerter Form.

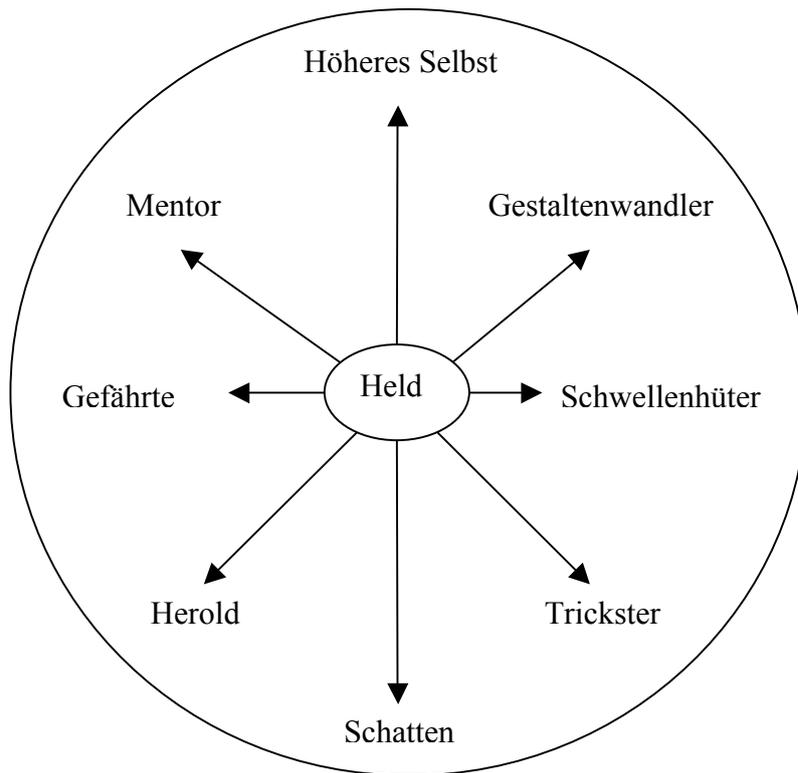


ABB. 11: DIE ARCHETYPEN ALS EMANATION DES HELDEN (EIGENE BEARBEITUNG NACH VOGLER 1998, S. 83)

Zu den Archetypen zählen unter anderem: *Helden*, die in ein Abenteuer aufbrechen, um eine Aufgabe zu erledigen; *Gefährten*, die den Helden auf seiner Reise begleiten und ihn unterstützen; *Herolde*, von denen dieser Ruf ins Abenteuer ausgeht; *weise Alte* („*Mentoren*“), die dem Helden Beistand leisten und ihn für seine Reise wappnen; *Schwellenhüter*, die ihn auf seiner Reise aufhalten und behindern; *Gestaltenwandler*, die in immer neuen Erscheinungen den Helden blenden und verwirren; *Bösewichter* („*Schatten*“), die ihn gar vernichten wollen oder *Trickster*, die durch kleine Schwindeleien und

Schurkereien die bestehende Ordnung auf komische Art durcheinander bringen und so die Spannung lösen (Vogler 1998, S. 79).

Entscheidend für die Archetypenlehre im Improvisationstheater ist „nicht die Erkenntnis, dass es typische Figuren gibt, sondern dass alle Figuren grundsätzlich und zwangsläufig immer ganz bestimmte dramaturgische Funktionen erfüllen, entweder gegenüber anderen Figuren oder in Bezug auf die Geschichte“ (Raki 2004d). Haben die Spieler diese Funktionen erkannt und wissen sie einzusetzen, können ihnen die Archetypen als flexibles Modell zur Rollengestaltung dienen³⁰. Ihre Aufgaben in einer Geschichte sind unterschiedlich: Sie können die Hauptfigur unterstützen, zurückhalten, unterrichten, verwirren, mit ihr kämpfen usw. oder ihr direkte Informationen über das geben, was sie zu tun hat. Sie können allgemein in progressive und regressive Figuren unterteilt werden. Entweder sie ermuntern und unterstützen den Helden auf seiner Reise oder sie hemmen und entmutigen ihn. Die Ausgestaltung der einzelnen Charaktere bleibt dabei weitestgehend den Spielern überlassen (Lösel 2004, S. 162f). Jeder von ihnen kann sowohl weiblichen als auch männlichen Geschlechts sein.

Mit Hilfe der Archetypen lassen sich die verschiedenen Funktionen der Figuren an bestimmten Punkten einer Geschichte leichter nachvollziehen. Improvisierer, die sich der Archetypen bewusst sind, verfallen erstaunlicherweise weniger in Klischees³¹ und verleihen ihren Figuren dafür mehr Wahrhaftigkeit und Tiefe.

Geübte Improvisierer wissen meist intuitiv, wie sie die Charaktere und deren Beziehungsgefüge auf der Bühne entwickeln müssen, damit sie eine dramatische Situation durchleben können. Wissen sie um die Kraft der Archetypen und um deren Rolle als Funktionsträger, können ihre handwerklichen Fähigkeiten davon nur profitieren. Im Spiel können sie sich von einer starren Zuweisung der

³⁰ Ich werde im Folgenden des Öfteren Beispiele aus Harry Potter anführen, um die verschiedenen Archetypen und ihre Aufgaben zu veranschaulichen. Diese bleiben weiterhin allgemeingültig, sind in Drehbüchern, Romanen, Theaterstücken etc. zu finden und nicht auf einen Bereich zu beschränken.

³¹ In Bezug auf Figuren im Improtheater bedeuten Klischees, dass die Spieler immer wieder das naive Dummchen oder die Diva spielen, den Bauerntölpel oder den Macho etc. und somit immer wieder bestimmte Typen bedienen.

Archetypen lösen und auch einen Charakter mehrere Funktionen tragen lassen. Sie sollten sich „einen Archetypus also am ehesten als eine Art Maske vorstellen, die die einzelnen Gestalten einer Geschichte je nach Bedarf anlegen, um die Handlung voranzubringen“ (Vogler 1998, S. 82).

Archetypen gibt es vermutlich so viele, wie es menschliche Eigenschaften gibt. In diesem Kapitel möchte ich mich auf diejenigen Archetypen von C. G. Jung beziehen, denen man mit großer Wahrscheinlichkeit auf der Reise des Helden begegnet. Sie bilden die grundlegenden Muster, nach denen die Spieler ihre Rollen, entsprechend den Bedürfnissen einer Geschichte, gestalten können. Daher sollen sie besonders unter dem Aspekt ihrer dramaturgischen Funktion vorgestellt werden. Die folgende Auflistung soll hauptsächlich dazu dienen, ein Gefühl für die einzelnen Charaktere und deren Zusammenwirken zu vermitteln. Sie beginnt mit der Hauptfigur einer Geschichte: dem Helden.

Das Wort **Held** ist von dem griechischen *heros* abgeleitet, was seinem Ursprung nach „schützen und dienen“ bedeutet. Der Held ist demnach ein Mensch, der seine eigenen Bedürfnisse dem Nutzen der Gemeinschaft opfern würde. Er ist der handelnde oder auch leidende Träger einer Geschichte. Er bildet nicht nur einen Teil der Haupthandlung, auch alle wichtigen Nebenmotive und Nebenfiguren beziehen sich in irgendeiner Weise auf ihn. Alle wesentlichen Triebkräfte, von denen die Handlung der Geschichte abhängt, gehen vom Helden aus, durch ihn hindurch oder sind auf ihn gerichtet. In der Figur des Helden vereinen sich dementsprechend nahezu alle wirksamen Kräfte, die die Handlung bestimmen und lenken. Dies müssen nicht zwangsläufig seine eigenen Kräfte sein, sie müssen nicht einmal „rudimentär“ in ihm wirken, sondern nur von außen angeregt werden. In dem Helden vereinen sich also zugleich das Hauptmotiv und dessen allumschließender Gegensatz, der an ihm zur vollständigen Entfaltung gelangt (Petsch 1945, S. 252).

6. „Die Heldenreise“

Alle Helden haben etwas gemeinsam: Sie befinden sich in einer Mangelsituation. Entweder fehlt ihnen von Grund auf etwas oder ihnen wurde erst kürzlich etwas weggenommen³². Sie können diesen Verlust auch irgendwann im Verlauf des ersten Aktes erfahren (zum Beispiel indem ein Gefährte ermordet wird). Dieser Mangel entwickelt sich zu einem Problem, das wiederum die Geschichte vorantreibt. Manchmal liegt der Mangel auch im Helden selbst. Im Idealfall sollte es der Held parallel mit einem inneren und einem äußeren Problem zu tun haben. Charaktere, die nur eine äußere Aufgabe lösen müssen (die Prinzessin retten, den Bösewicht vernichten), reißen das Publikum auch nur zur Hälfte mit. Müssen sie sich aber zusätzlich an einem Makel oder Mangel in ihrer Persönlichkeit oder an einem moralischen Dilemma abarbeiten, wirken sie viel interessanter. Unter diesen Umständen sympathisieren die Zuschauer auch schneller mit dem Helden. Sie lieben Charaktere, die sich entwickeln, dazulernen und sowohl mit den inneren als auch mit den äußeren Herausforderungen des Lebens umzugehen wissen oder lernen (Vogler 1998, S. 171).

Wird der Held zu Beginn nicht eindeutig beschrieben, sollte ihn das Publikum im Verlauf der Geschichte durch die anderen Figuren und somit von mehreren Seiten erfassen können. Aus all diesen Sichtweisen baut sich der Zuschauer allmählich das Bild des Helden zusammen (Petsch 1945, S. 252).

In der Regel hat der Held ein gutes Herz. Offen und mit einer gewissen Gradlinigkeit verfolgt er sein Ziel. Er muss nicht besonders intelligent sein, aber beherzt. Seine Zweifel überwindend stürzt er sich in Gefahr, trifft kühne Entscheidungen und folgt seiner Bestimmung (Lösel 2004, S. 163). Er ist kein „Berufsheld“, sondern zunächst glücklich und zufrieden in seiner gewohnten Welt integriert. Wer zum Helden wird, entscheidet sich meist in der Anfangsphase einer Geschichte. In der Dramaturgie gibt es eine Menge Definitionsversuche, die festlegen, welche Figur zum Held wird. Einige

³² In Märchen verliert der Held oft ein Familienmitglied: Entweder stirbt ein Elternteil oder eines der Geschwister wird entführt.

Versuche, die von Lösel genannt werden (vgl. ebd., S. 151), beschreiben den Helden als diejenige Figur,

- die am meisten leidet,
- deren Innenleben am meisten ausgebreitet wird,
- die am Anfang am undeutlichsten ist,
- deren Welt in die Brüche geht,
- die am meisten Entwicklungsmöglichkeiten hat oder
- der die Zuschauer am sehnlichsten eine Entwicklung wünschen.

Bei all den Definitionsversuchen geht es am Ende darum, dass die Spieler erfüllen müssen, mit welcher Figur sich die Zuschauer am ehesten identifizieren, um diese zu ihrem Helden zu machen. Für das Publikum sollte der Held das „Fenster zur Geschichte“ sein, Identifikationsfigur und Projektionsfläche. Deshalb sollte er möglichst nicht zu typisiert oder eindimensional sein. Bleibt eine Gleichsetzung aus, erleben die Zuschauer das Geschehen nur von außen und lassen sich kaum von der Geschichte mitreißen.

Sozialpsychologen haben ein Modell des Helden entwickelt, das zur Identifikation einlädt und das die Improvisierer in ihrem Spiel berücksichtigen können (vgl. ebd., S. 153):

- Der Held darf weder völlig überlegen, noch ein Versager sein.
- Er muss bestimmte Aspekte haben, die der Zuschauer an sich selbst verändern will (Schwächen).
- Er muss bestimmte Aspekte haben, die der Zuschauer sich selbst wünscht (Stärken).
- Gleichzeitig muss der Held immer einen Schritt weiter sein als der Zuschauer.
- Er sollte attraktiv und beim anderen Geschlecht erfolgreich sein.
- Er sollte spätestens am Ende einen höheren Status als das Publikum haben.

6. „Die Heldenreise“

Jeder Held sollte Eigenschaften haben, die die Zuschauer in sich selbst wieder finden können. Er muss dem Publikum also auf der einen Seite ähnlich sein, auf der anderen Seite aber auch dessen Ideal entsprechen. Und er darf nicht zu wirklichkeitsfern sein. Damit er seine dramaturgische Funktion erfüllen kann, sollte der Held aus einem ausgewogenen Verhältnis von Stärken und Schwächen bestehen. Dabei sind Tapferkeit und Stärke weniger wichtig als Opferbereitschaft. Seine Wesensmerkmale und Triebe sollten sich keinesfalls im absoluten Einklang befinden. Er kann nach Rache dürsten, zornig, verzweifelt oder von sinnlicher Begierde erfüllt sein, Ehrgeiz zeigen und für seine Besitzansprüche eintreten. Helden können Idealisten, Patrioten oder Zyniker sein. Eine stabile und ausgeglichene Hauptfigur bietet keine Ansatzpunkte für eine Entwicklung. Gerade die inneren Konflikte machen sie interessant. Der Held kann auch äußere oder innere Verletzungen mit sich herumtragen. Bei seiner Gestaltung geht es um eine Mischung aus Universalität und Originalität. Gerade die besondere Kombination von Eigenschaften und interessanten Fehlern erweckt beim Zuschauer den Eindruck, es mit einem wirklichen Menschen zu tun zu haben, so dass das Spiel wahrhaftiger wirkt. Der Held kann gleichzeitig entschieden, unsicher, charmant, kopflos, hektisch, körperlich stark und im Herzen schwach sein (vgl. Vogler 1998, S. 90). Aus einem charakterlichen Makel kann ein unbefriedigender Zustand entstehen, der wiederum die Grundlage für die Weiterentwicklung der Figur bilden kann. Hilfreich ist es, wenn der Spieler des Helden nach dessen Schwächen, Unvollkommenheiten, Lastern und Selbstzweifeln sucht, während seine Mitspieler die positiven Seiten herausarbeiten.

Gelegentlich ringen die Spieler anfangs miteinander um die Rolle des Helden. Wird dann eine Entscheidung getroffen und der entsprechende Spieler sich seiner Verantwortung bewusst, versucht er nicht selten sich seiner Aufgabe zu entziehen. Der Spieler des Helden sollte wissen, dass die Aufmerksamkeit und die Erwartungen des Publikums die ganze Zeit über auf ihn gerichtet sind. Wenn

die Entscheidung auf ihn gefallen ist, muss er die Rolle annehmen und sie bis zum Ende beibehalten. Sträubt er sich, arbeitet er sowohl gegen seine Mitspieler als auch gegen die Zuschauer. Er muss seinen anfänglichen Widerstand überwinden und auch innerlich sein Einverständnis geben, zur Hauptfigur zu werden (Lösel 2004, S. 161).

Die Spieler bestimmen auch, wie der erste Eindruck ist, den das Publikum vom Helden bekommt, denn sie gestalten seinen ersten Auftritt. Welche Figuren umgeben ihn und wie reagieren sie auf ihn? Welche Haltung hat er, was fühlt er und welches Ziel verfolgt er in diesem Moment? Die erste Handlung bietet eine wunderbare Gelegenheit, mehr über die Haltung, den Gefühlszustand, den Hintergrund und die Stärken und Schwächen des Helden zu zeigen. Die ersten Verhaltensweisen sollten möglichst charakteristisch für die gesamte Figur sein, sofern die Spieler es nicht darauf anlegen, das Publikum an der Nase herumzuführen und die wahre Natur des Helden erst zu einem späteren Zeitpunkt offen zu legen (Vogler 1998, S. 172).

Für das Auftreten des Helden gibt es zahllose kreative Varianten. Die Aufzählung möglicher Facetten ist unbegrenzt. Beispiele wären: Krieger, Pazifist, Liebender, Mutter, Pilger, Erfinder, Krankenschwester, Künstler, Wahnsinniger, König, Opfer, Sklave, Arbeiter, Rebell oder tragischer Versager (vgl. Vogler 1998, S. 24f). Die Hauptfigur kann sowohl von einem Mann, als auch von einer Frau dargestellt werden. Inwiefern die Heldenreise geschlechtsbezogen ist und sich entsprechend verändert und anpasst, wurde in der Forschung bisher kaum untersucht. Vogler geht davon aus, dass es „in der Anlage der Reise Unterschiede zwischen Männern und Frauen gibt“, der überwiegende Teil jedoch für beide gilt (ebd., S. 25). Während der Weg des Mannes gradlinig von einem Ziel zum nächsten führt, beschreibt die Reise der Frau eine Spirale von innen nach außen (ebd.). Männer tendieren dazu, Hindernisse zu überwinden und Leistungen zu erbringen. Unterdessen kann der

Antrieb einer Heldin traditionell in dem Schutz der Familie, einer Auseinandersetzung mit Gefühlen oder in der Herbeiführung einer Einigung bestehen³³.

Die Helden können bereit sein oder noch zögerlich, sie können gemeinschaftsorientiert sein oder Einzelkämpfer, Antihelden, tragische Helden oder auch nur die Katalysator-Funktion für die Veränderung anderer in sich tragen. So, wie der Held in den übrigen Charakter-Motiven vertreten ist, kann auch er eine Mischform sein, die vorübergehend die Maske eines anderen Archetypus aufsetzt. Er kann sogar dunkle oder negative Seiten seines Egos zeigen. Auch wenn der Held dann eher unsympathisch ist, sollte er den Zuschauern Möglichkeiten anbieten, eine Beziehung zu ihm aufzubauen.

Der Titelheld in *Harry Potter* verfügt über beinahe alle aufgelisteten Eigenschaften: Als Baby überlebt er den Todesfluch seines Gegenspielers Lord Voldemort und wird so zum Auserwählten. Seine Aufgabe besteht in der Vernichtung Voldemorts, womit er gleichzeitig den Tod seiner Eltern (Mangelsituation) rächen und das Zauberervolk von dem Bösen befreien würde. Dafür ist er sogar bereit, sein Leben zu opfern. Dennoch ist er nicht perfekt. Er ist nicht der beste Zauberer seiner Klasse und hat durch seine Narbe, die in Anwesenheit von Voldemort so sehr schmerzt, dass er schwach und ohnmächtig wird, einen entscheidenden Mangel. Allein wäre er kaum in der Lage, seine Aufgabe zu meistern. Aus diesem Grund haben Helden fast immer einen oder mehrere Gefährten.

Der **Gefährte** verkörpert meist die unbefangenen, treuen und kindlichen Aspekte des Helden. Während einer Geschichte kann es mehrere Varianten solcher Verbündeter geben. Es kann sich um nur einen einzigen Gefährten handeln, aber auch die Bildung einer kleinen Gruppe ist möglich. Gefährten sind

³³ Zu dem Thema „Betrachtungsweisen männlicher und weiblicher Aspekte der Heldenreise“ empfiehlt Vogler folgende Bücher: Merlin Stone, *Als Gott eine Frau war*, 1998; Jean Shinoda Bolen, *Göttinnen in jeder Frau*, 1995; Maureen Murdock, *Der Weg der Heldin*, 1994, Barbara Walker, *Das geheime Wissen der Frauen*, 1993.

6. „Die Heldenreise“

meist fröhliche, federleichte Burschen, die sich schnell davon überzeugen lassen, den Helden auf seiner Reise treuherzig zu begleiten.

In den meisten Geschichten hat der Held zumindest einen Gefährten. R. B. Tobias nennt dies „The Buddy Concept“ (Tobias 1993, S. 64): Don Quixote hat Sancho Panza, Luke Skywalker wird von seinen Roboterfreunden R2D2 und 3PO begleitet, und Harry Potter hat Ron und Hermine.

Die Gefährten stoßen oft erst am Ende des ersten Aktes dazu. In der Regel sind sie dem Helden eher unähnlich und bilden vielmehr das ergänzende Gegenstück. Sie tragen die Eigenschaften in sich, die dem Helden fehlen, und können ihm daher durchaus nützlich sein. Sie können aber auch die Maske eines anderen Archetypus tragen. Trickster können, als Gefährten verkleidet, falsche Fährten legen oder den Helden in den Wahnsinn treiben, ein Gestaltenwandler kann sich als vermeintlicher Gefährte sogar als Gefolgsmann des Bösewichts erweisen und den Helden in ernste Gefahr bringen.

Obwohl die Gefährten während der Reise möglichst nicht von der Seite des Helden weichen, können sie zur entscheidenden Prüfung nicht mitgehen. Diese muss der Held allein bewältigen (Lösel 2004, S. 164), zumeist allerdings mit der vorangegangenen Hilfe seines Mentors.

Der Begriff *Mentor* stammt von der gleichnamigen Figur der Odyssee. Mentor kümmert sich in der Abwesenheit Odysseus um dessen Sohn Telemach und prägt damit allen Führer- und Lehrgestalten seinen Namen auf.

Mentoren haben eine Vorbild-Funktion. Alle unfertigen Anlagen des Helden sind vollendet in der Figur des Mentors enthalten. Er besitzt zwar die Fähigkeiten und Fertigkeiten, die für den Helden von großer Bedeutung sind, hat aber auch charakterliche Mängel. Dennoch ist dieser Archetypus für gewöhnlich eine positive Figur, die ebenfalls in den verschiedensten Gestalten erscheinen kann. In Märchen oder Fantasiegeschichten tritt der Mentor oft als weiser Zauberer oder sogar als Tier auf, er kann aber auch ein enger Vertrauter oder

6. „Die Heldenreise“

einfacher Bekannter des Helden sein und zum Beispiel durch eine Lehrer- oder Elternfigur dargestellt werden. In manchen Geschichten ist es sogar der Narr, von dem der Held am meisten lernt oder gar keine Person, sondern nur ein Ehrenkodex oder eine innere Maxime, das Gewissen oder ein schlaues Buch. Wie auch bei den anderen Archetypen geht es mehr um die Funktion als um die äußere Erscheinung.

In jedem Fall steht der Mentor für die höchsten Ziele des Helden. Oftmals sind Mentoren in ihrer Jugend selber Helden gewesen und können ihre Weisheit nun weitergeben. Ihre Aufgabe besteht darin, den Helden auf die fremde Welt und die möglichen Gefahren vorzubereiten. Mentoren können dem Helden den Weg weisen, ihn schützen indem sie ihn mit magischen Waffen und Gerätschaften ausstatten oder einfach nur als Ratgeber dienen und ihn etwas lehren (Vogler 1998, S. 62). Gerade das Überreichen von Gaben und das Lehren macht die Schlüsselfunktion des Mentors aus. In *Harry Potter* übernimmt Schulleiter Dumbledore diese Funktion, in *Der Herr der Ringe* ist es der Zauberer Gandalf und in *Pinocchio* die Grille Jiminy.

Dabei bietet der Mentor dem Helden normalerweise nicht unmittelbar seine Hilfe an. Obwohl er schnell das vorhandene Potenzial erkennt, muss er erst davon überzeugt werden, dass es sich lohnt, mit dem Helden zu arbeiten und dessen Leistungsvermögen auszubilden. Die Faustregel, die Vogler in diesem Zusammenhang aufstellt, lautet: „Der Held muß sich die Gaben oder die Hilfe seines Mentors verdienen, indem er etwas Neues lernt, etwas opfert oder eine Verpflichtung eingeht“ (Vogler 1998, S. 109).

Eine weitere Funktion des Mentors ist die Motivation des Helden. Manchmal muss er sogar erst die Umstände herbeiführen, die den Helden dazu bewegen, sich auf das Abenteuer einzulassen. Er kann ihm auch bei der Überwindung seiner Angst beistehen, den Helden immer tiefer ins Abenteuer schicken oder sich ihm in den Weg stellen, wenn er der Meinung ist, dass es zu gefährlich

wird. Allerdings kann der Mentor den Helden nur bis zu einem bestimmten Punkt begleiten und bleibt dann zurück (Lösel 2004, S. 165).

Obwohl auch daraus keine Regel gemacht werden kann, tritt der Mentor meistens im ersten Akt auf. Manchmal entsteht aber auch erst im Verlauf der Geschichte eine Notwendigkeit, die sein Einschreiten erfordert. Der Mentor bildet einen festen Punkt, an dem sich der Held orientieren kann. Im Gegensatz zum Gefährten tritt der Mentor aber in der Regel nur an einzelnen Stellen auf und hält sich ansonsten zumeist im Hintergrund.

Begibt sich der Held (motiviert durch den Mentor) auf seine Reise, muss er verschiedene Hindernisse überwinden, die zumeist mit besonderen Figuren einhergehen. Diese werden als **Schwellenhüter** bezeichnet. Schwellenhüter findet man in einer Geschichte dort, wo sich ein Übergang zu einer neuen Welt befindet. Jeder Durchlass wird von einem machtvollen Wesen bewacht, das den Helden am Übertreten dieser Schwelle hindern will. Schwellenhüter stehen entweder im Dienst des Schattens oder setzen die Prüfsteine für den Helden auf eigene Faust. Sie bewachen Türen, Tore oder Durchgänge, die der Held passieren muss, oder besitzen etwas, das er für seinen Aufbruch benötigt (Lösel 2004, S. 164). Daher bekommt es beinahe jeder Held irgendwann einmal mit einer solchen Gestalt zu tun.

Schwellenhüter sind typische Vertreter der fremden Welt. Sie verkörpern die Angst des Helden vor Veränderungen und bewachen den Eingang zum Abenteuer. Sie warnen den Helden vor Gefahren und versuchen ihn mit allen Mitteln zurückzuhalten. Manchmal meinen sie es gut damit, weisen aber gerade mit ihren Warnungen den Weg in eine andere Welt.

Obwohl Schwellenhüter häufig einen furchterregenden Eindruck machen können, treten sie zu Beginn einer Geschichte zunächst in der Figur eines guten Freundes oder eines Verwandten auf. Nicht selten wird eine sorgenvolle Mutter zum ersten Schwellenhüter. Ebenso können Requisiten, Bauwerke oder Natur-

gewalten ein solches Hindernis darstellen. In *Harry Potter und der Stein der Weisen* ist es zunächst Familie Dursley und dann das Gleis 9 ³/₄. Manchmal kann sich ein Schwellenhüter auch als direkter Gegenspieler des Helden offenbaren. Wahrscheinlicher ist es jedoch, dass er zu den Gefolgsleuten des Bösewichtes zählt, die dessen Hauptquartier bewachen (Vogler 1998, S. 122). Letztendlich handelt es sich bei jeder Figur, die den Helden vorübergehend auf seinem Weg aufzuhalten versucht, um einen Schwellenhüter. Dieser kann besiegt, umgangen oder sogar zu einem Verbündeten gemacht werden.

Die dramaturgische Funktion eines Schwellenhüters besteht darin, den Helden zu prüfen. Trifft der Held auf einen Schwellenhüter, muss er ein Rätsel lösen oder wird anderweitig auf die Probe gestellt³⁴. Damit wird begutachtet, ob er reif für die Weiterreise ist. Ein Sieg über einen Schwellenhüter bedeutet einen Schritt näher an das ersehnte Ziel heran und kann dem Helden neue Kraft geben.

Damit der Held sich in sein Abenteuer begibt, bedarf es häufig einer zusätzlichen Figur: dem **Herold**. Der Herold ist derjenige, der die eigentliche Handlung in Gang setzt. Seine Aufgabe besteht in der Überbringung der Nachricht, die den Helden aus seinem Zögern herausreißt und zum Handeln zwingt. Er muss die Abhängigkeiten und Abwehrreaktionen des Helden unterlaufen und ihm verdeutlichen, dass sich seine Welt in einer unhaltbaren Notlage befindet, die nur er wieder in Ordnung bringen kann. Im weiteren Verlauf der Geschichte muss der Herold nicht wieder auftauchen. Von allen Archetypen hat er am wenigsten mit dem Selbst des Helden zu tun. Er verkörpert dessen Fähigkeit zur Zuspitzung und lässt sein Zögern in Handeln umschlagen (Lösel 2004, S. 164). Mit dem Auftreten eines Herolds kündigt sich eine bevorstehende Wandlung an. Tritt der Herold mit seiner Nachricht an den Helden heran, ändert sich dessen Leben. Fortan muss er Entscheidungen treffen, handeln und sich Konflikten stellen (Vogler 1998, S. 128). Der Herold wirkt motivierend und

³⁴ Der bekannteste Schwellenhüter in diesem Zusammenhang ist die Sphinx, deren Rätsel Ödipus lösen muss, bevor er weiterreisen darf.

versetzt den Helden (und das Publikum) angesichts der Veränderung und Abenteuer in höchste Spannung. In *Harry Potter* übernimmt der Wildhüter Hagrid u. a. die Funktion des Herolds. Er überbringt Harry sowohl die Aufnahmebestätigung der Zaubererschule als auch die Nachricht, Harry sei der Auserwählte im Kampf gegen das Böse - und verändert damit dessen Leben.

Auch der Herold muss nicht zwingend personifiziert werden. Eine Vorhersage oder Warnung, ein Anruf, eine schriftliche Nachricht, eine Kriegserklärung oder Anzeichen einer Naturkatastrophe können die gleiche Auswirkung haben. Die Bedeutung der Botschaft kann die Gestalt des Herolds gelegentlich sogar in den Hintergrund drängen.

Der Herold selbst kann eine positive, negative oder neutrale Figur sein. Auch der Held ist sich nicht immer sicher, ob sich hinter der Maske des Herolds ein Freund oder ein Feind verbirgt. Kräfte des Guten können versuchen, den Helden durch einen Auftrag zu dem Abenteuer zu überreden. Auch der Mentor kann vorübergehend zum Herold werden und den Helden mit seiner Herausforderung vertraut machen. Den Spielern stehen viele Wege offen: Herolde können Verbündete, Geliebte, Schwellenhüter oder Trickster sein. Eine weitere Möglichkeit ist der Bösewicht selbst, der den Helden entweder direkt herausfordert oder sich mit seiner Forderung indirekt ans Publikum wendet.

Zwar kann der Herold zu jedem Zeitpunkt der Geschichte auftreten, er erscheint aber bevorzugt im ersten Akt, weil er sich an dieser Stelle besonders dazu eignet, den Helden auf seine Reise zu schicken (Vogler 1998, S. 131f).

Ein weiterer Archetypus ist der **Gestaltenwandler**. In ihm verbinden sich die ambivalenten Anteile des Helden. Er besitzt keine feste Identität und ist in keinem Fall das, was er zu sein scheint. Er ist mysteriös, sprunghaft und unbeständig. Er kann seinen Ausdruck beispielsweise in einer plötzlichen Veränderung des Verhaltens oder der Sprache finden. Gestaltenwandler tragen Masken, verkleiden sich, verraten Geheimnisse und spielen undurchsichtige

Spiele. Von einer Minute auf die andere kann sich ihre Laune ändern. In einer Geschichte sind sie deshalb oftmals schwer auszumachen und zu begreifen. Im Märchen sind sie leichter zu erkennen: Dort treten sie meist als Hexe, Zauberer, Riese oder Zwerg auf.

Dennoch bieten sie für die Spieler einen sehr wirkungsvollen Archetypus. Ihre Aufgabe besteht darin, Zweifel zu säen und den Helden in die Irre zu führen. Der Held kann nie mit Sicherheit wissen, wie es um die Loyalität und Ernsthaftigkeit dieser Figur bestellt ist. Ist er davon überzeugt, sich auf den Gestaltenwandler verlassen zu können, glaubt und vertraut ihm, so kann er doch im entscheidenden Moment von ihm verraten werden. Dabei sind Gestaltenwandler nicht von Natur aus destruktiv. Sie schaffen Verwirrung um der Verwirrung willen, sind Geschöpfe des Chaos. Damit können sie dem Helden zwar gefährlich werden, sie können ihm aber auch helfen. Da diese Eigenschaften auch die des Tricksters sind, kommt es oftmals zu Trickster-Gestaltenwandlern³⁵. Aber auch Mentoren und Schatten schlüpfen gern in die Haut des Verwandlungskünstlers.

Durch den Auftritt eines Gestaltenwandlers kann ein schematischer Ablauf durchbrochen werden und eine Geschichte eine plötzliche Wendung bekommen (Lösel 2004, S. 165). Die Geliebte kann sich beispielsweise in eine mordlüsterne Furie verwandeln (Femme fatale), ein vermeintlicher Freund in einen Gegenspieler. In *Harry Potter* ist Professor Snape der Gestaltenwandler. Seine wahre Gesinnung stellt sich erst sehr spät heraus, wodurch die Geschichte eine überraschende Wendung nimmt und sich die Spannung erhöht.

Aufgrund seiner Flexibilität kann der Gestaltenwandler in einer Geschichte eine enorme Vielfalt an Funktionen übernehmen. Er kann auftreten, wann immer ein in Erscheinung oder Verhalten changierender Charakter in einer Geschichte erforderlich oder nützlich ist (Vogler 1998, S. 142). Seine Funktion kann

³⁵ Dass die unkalkulierbare Loyalität bzw. Illoyalität des Tricksters einen Teil seiner Lebenseinstellung darstellt, den er offen zugibt, trennt den Trickster von dem Gestaltenwandler. Gestaltenwandler wirken hingegen eher „normal“ und versuchen einen Teil ihrer Persönlichkeit vor dem Helden zu verbergen.

praktisch von jeder Figur übernommen werden. Bei Figuren wie Mentor und Trickster ist die Verwandlungskunst sogar ein geradezu fester Aspekt des eigenen Archetypus. Selbst der Held kann sich hinter dieser Maske verbergen, indem er zu seinem Vorteil Lügen erzählt. Manchmal muss er sogar zum Gestaltenwandler werden, um einer Falle zu entkommen oder einen Schwellenhüter zu überlisten. Ebenso können sich die Bösewichter verwandeln, um den Helden in die Irre zu führen³⁶.

Der Bösewicht, dem in der Heldenreise der Archetypus des **Schattens** zugeordnet wird, ist neben dem Helden die wichtigste Figur.

Es heißt oft, jede Geschichte wäre nur so gut wie ihr Bösewicht – es braucht eben einen starken Feind, wenn der Held an dessen Herausforderung auch wachsen soll. (Vogler 1998, S. 145)

Der Schatten verkörpert die zerstörerischen Aspekte des Helden. Die Zuschauer finden an ihm all die Züge wieder, die sie an sich selbst nicht ausstehen können und missbilligen. Dunkle Geheimnisse, die wir nicht einmal uns selbst gegenüber eingestehen, können zu denen des Schattens werden (Vogler 1998, S. 143). Erstaunlich ist, wie sehr er dem Helden dennoch ähnelt. Oft haben sie das gleiche Geschlecht, dasselbe Alter und ähnliche Fähigkeiten. Dem Schatten fehlt jedoch meist jegliche Moral. Er wird von Hass gesteuert und will zerstören. Als Bösewicht ist der Schatten auf Unterwerfung oder Vernichtung des Helden aus, zumindest aber will er dessen Ziel verhindern. Der Held hat keine andere Wahl, als seinen Gegenspieler zu besiegen. Um ihn stellen zu können, muss der Held sich in die Welt des Schattens begeben, gegebenenfalls sogar in dessen Quartier eindringen.

Obwohl der Schatten meist der Antagonist ist, muss er dem Helden gegenüber nicht zwingend feindlich eingestellt sein. Er kann sogar das gleiche Ziel verfolgen, aber mit der Strategie des Helden nicht einverstanden sein.

³⁶ In Schneewittchen verwandelt sich die böse Hexe in eine alte Frau, um der Heldin den vergifteten Apfel zu geben.

Dramaturgisch steht der Schatten für die Herausforderung des Helden. Er muss einen würdigen Gegenspieler darstellen, Konflikte entstehen lassen und den Helden in lebensbedrohliche Situationen bringen. Diese Funktion kann sich in einer bestimmten Figur (dem Bösewicht) ausdrücken, im Verlauf der Reise können aber auch andere Charaktere vorübergehend die Maske des Schatten-Archetypus aufsetzen: Ebenso wie der Mentor kann der bereits beschriebene Gestaltenwandler vom Genre der *Femme fatale* (vgl. S. 82) gelegentlich Züge des Schattens annehmen. Wenn der Held seine Macht missbraucht oder seine Opferbereitschaft der Selbstsucht weicht, wenn er von Zweifeln oder Schuldgefühlen geplagt wird, von einem Todeswunsch besessen ist oder der Erfolg ihn überheblich macht, dann kann selbst er Schatten-Aspekte haben (Vogler 1998, S. 145). Unter besonders schlechten Bedingungen ist der Schatten sogar eine reale Entwicklungsmöglichkeit für den Helden.

Aber auch der Schatten kann sich zwischenzeitlich die Maske eines anderen Archetypus aufsetzen. Als verführerischer Gestaltenwandler vermag er den Helden in Gefahr zu locken oder er übernimmt die Funktion des Tricksters oder des Herolds. Er kann auch heroische Eigenschaften zeigen. Nachdem er einen Gesinnungswandel vollzogen hat und geläutert wurde, kann er sich sogar in einen Helden oder Gefährten verwandeln (Vogler 1998, S. 147).

Der Schatten muss keineswegs von Grund auf böse sein. Für das Publikum ist es sogar attraktiver, wenn die Spieler ihn mit einem Hauch von Güte, Verletzlichkeit oder einer bewundernswerten Eigenschaft ausstatten. Dadurch wirkt er auf eine besonders faszinierende Weise unheimlich. Wird der Schatten menschlich gezeigt, mit den dazugehörigen Schwächen und Gefühlen, bekommt die Geschichte mehr Tiefe. Ein solcher Bösewicht darf nicht aus einer gedankenlosen Reaktion heraus umgebracht werden. Er kann sich aus seiner Sicht heraus auch durchaus im Recht fühlen und von seiner Sache überzeugt sein. Dennoch muss er vom Helden bezwungen werden. Dazu muss er nicht notwendig

vernichtet werden – er kann auch bekehrt werden und sich in eine positive Figur verwandeln.

In *Harry Potter* gibt es zwei verschiedene Schatten: Zum einen Harrys Mitschüler Malfoy, der mit menschlichen Zügen ausgestattet ist und dessen Taten für das Publikum nachvollziehbar sind. Der andere Schatten ist Lord Voldemort, Harrys direkter Gegenspieler, der von Hass gesteuert nur darauf aus ist, Harry zu vernichten. Mit Voldemort kann das Publikum nicht mitfühlen. In einem alles entscheidenden Zweikampf kann nur Harry oder Voldemort überleben. Alles andere wäre für das Publikum unbefriedigend.

Ein letzter, für das Improtheater wichtiger Archetypus ist der **Trickster**. Er ähnelt dem Gefährten und dem Gestaltenwandler. Er beinhaltet vor allem die albernen Anteile des Helden und verkörpert Anarchie und Unfug. Häufig ist er eine clowneske Figur. Vom Gefährten unterscheidet er sich dadurch, dass er weder treu noch herzlich ist. Dafür hat er manchmal außergewöhnliche Fähigkeiten, mit denen er sich durchs Leben „trickst“.

Trickster haben in der Regel unverschämtes Glück. Sie verkörpern den Teil des Helden, der niemals geprüft wurde und leichtfüßig durchs Leben tänzelt. Dramaturgisch dienen Trickster dazu, die Stimmung der Geschichte aufzuhellen (Lösel 2004, S. 165f). Ist das Publikum durch ungelöste Konflikte ermüdet, kann es durch ein bisschen Gelächter aufgeweckt und in die dramatische Situation zurückgeholt werden.

Meist taucht der Trickster als Diener oder sonstiger Verbündeter des Helden auf. Er kann aber auch auf der Seite des Schattens stehen oder unabhängig seine eigenen Ziele verfolgen. Ein Trickster in *Harry Potter* ist der Hauself Dobby, der, wenn er auftaucht, Chaos verbreitet – allerdings meist in guter Absicht.

Es gibt auch Trickster-Helden³⁷. Diese sind schlau, gewieft und listig statt stark. Sie bringen es immer wieder fertig, ihre mächtigen Gegner zu überlisten und ihnen obendrein noch ein schmerzhaftes Andenken an ihre Begegnung zu hinterlassen.

In den meisten Fällen dient der Trickster als Katalysator, der Einfluss auf die Entwicklung der anderen Charaktere nimmt, sich selbst aber nicht ändert. Für das Publikum kann es auch durchaus amüsant sein zu sehen, wie der Spieß umgedreht und der Trickster überlistet wird.

6.3 Die Reise des Helden

Die Heldenreise ist ein Entwurf grundlegender Prinzipien des Geschichtenerzählens. Sie stellt kein Patentrezept dar, bildet aber durchaus die Basis gängiger Erzählstrukturen. Ihr Grundmuster macht es den Spielern des Improvisationstheaters möglich, unendlich viele, höchst unterschiedliche Geschichten zu kreieren. Haben sie ein Bewusstsein für diese Geschichtsstruktur entwickelt, können sie den Ablauf der Reise mit unverbrauchten Wendungen und überraschenden Kombinationen gestalten. So können aus dem uralten Muster bei jeder Aufführung wunderbare neue Geschichten entstehen.

Dieses Kapitel behandelt einen möglichen Geschichtsablauf, in dem der Held zunächst seine alltägliche und gewohnte Umgebung verlässt, um sich den Herausforderungen einer ihm gänzlich unbekanntem Welt zu stellen. In seltenen Fällen tritt der Held eine Reise in sein Inneres an – eine Reise zu seinem Herzen, seiner Seele oder seinem Geist.

Sobald er sich auf den Weg macht, muss er sich als Träger einer nach innen und außen gerichteten, zweideutigen Aktivität zeigen, die an den entscheidenden

³⁷ Ein Beispiel für einen Trickster-Helden ist der Igel, der von dem Hasen zum Wettlauf herausgefordert wird, seine Frau als Doppelgängerin ins Ziel stellt und ihn mit dieser List besiegt.

6. „Die Heldenreise“

Punkten der Geschichte über die einfache Handlung hinaus weist und höhere Entwicklungen erahnen lässt. Entscheidungen zum Handeln oder Ausdauern können dann sowohl nach innen, als auch nach außen getroffen werden – oftmals greift beides ineinander. Die enorme Wertspannung zwischen dem äußeren Zielhandeln des Helden und seiner von inneren Bedürfnissen bestimmten Entwicklung wird so verdeutlicht (Petsch 1945, S. 255). Die innere Entwicklung des Helden ist fast immer an seinen eigenen Widerstand innerhalb der gegebenen Verhältnisse, seine Willensäußerung oder seine Handlung gebunden. Das äußere Ziel, und sei es die Hand der Geliebten, gibt ihm nur die Garantie für den Sieg seiner Persönlichkeit. Diese strebt nach einer ihr angemessenen Stellung in einer befriedigenden Umgebung, nach Klarheit im Inneren und nach außen. Die Reise des Helden bedeutet also eine Vollendung seines Wesens (ebd., S. 254).

Während seiner Reise wächst und wandelt sich der Held. Er durchlebt Verzweiflung und Hoffnung, Schwäche und Stärke, Torheit und Weisheit, Liebe und Hass (Vogler 1998, S. 55). Er sollte abwechselnd einer progressiven und einer regressiven Figur begegnen, so dass immer eine Balance zwischen Weitergehen und Stehenbleiben herrscht (Lösel 2004, S. 167). Ein derartiges Wechselbad der Gefühle nimmt das Publikum gefangen und macht die Geschichte sehenswert.

Die verschiedenen Stadien einer Heldenreise lassen sich in vielen Geschichten wiederfinden. Auch wenn die im Folgenden vorgestellte Reihenfolge nicht obligatorisch ist, so hat sie sich als eine der verlässlichsten und anpassungsfähigsten erwiesen, wenn es darum geht, von A nach B zu kommen³⁸ (Vogler 1998, S. 57). In Anlehnung an Campbell unterteile ich die Heldenreise in die drei Akte Aufbruch, Initiation und Rückkehr.

³⁸ Die Archetypen, bzw. ihre dramaturgischen Funktionen sind oftmals entsprechend eng mit dem Verlauf der Heldenreise verbunden. Vereinzelt Wiederholungen lassen sich daher nicht vermeiden.

6.3.1 Erster Akt: Aufbruch

Die Geschichte der Heldenreise beginnt in einer Welt, die in Ordnung zu sein scheint. Hier wohnt der Held, ist zufrieden und integriert. Diese Harmonie muss von den Spielern deutlich gemacht werden, um später Kontrast und Fallhöhe zu haben. Die *gewohnte Welt* ist Kontext, Ausgangspunkt und Hintergrund des Helden. Sie bildet die Plattform und eignet sich besonders für die Unterbringung von Vorgeschichten. In einer Vorgeschichte kann zum Beispiel die Begründung liegen, warum sich der Held später auf seine Initiationsreise begibt. Oftmals erfährt das Publikum aber auch erst im Spielverlauf mehr über die Vergangenheit des Helden.

Die Eröffnungssequenz dient vorrangig der Vorstellung des Helden und der Identifizierung der Zuschauer mit den Charakteren. Der Held befindet sich zu diesem Zeitpunkt meist in einer Routinehandlung, die über seine verschiedenen Gewohnheiten informieren kann. In jedem Fall sollten im ersten Akt alle Informationen geliefert werden, die das Publikum braucht, um den Helden während seiner Reise verstehen zu können.

Ist seine Welt so gewöhnlich wie möglich, extrem friedlich oder sogar langweilig, ist die wichtigste Grundlage für einen Kontrast gegeben. Die Spieler können die fremde Welt³⁹ dann aufregend und abenteuerlich und die Veränderung des Helden so drastisch wie möglich gestalten. Dennoch sollten die Wurzeln künftiger Probleme, Konflikte, Herausforderungen und Spannungen schon in der gewohnten Welt zu finden sein, darauf wartend, aktiviert zu werden (Vogler 1998, S. 168).

Meist sind dem Helden die Probleme seiner gewohnten Welt gar nicht bewusst, so dass er zunächst auch keine Notwendigkeit für eine Veränderung sieht. Er hat sich mit der Zeit Abwehrmechanismen angeeignet, diverser Krücken bedient

³⁹ Im Folgenden werde ich des Öfteren den Begriff „fremde“- oder „andere Welt“ benutzen. Dabei muss es sich nicht um ein anderes Land oder einen anderen Planeten handeln. Die fremde Welt bezeichnet den Bereich, in dem sich der Held bewähren muss. Dies kann bereits die Alltagswelt des Gegenspielers sein und nur ein paar Häuserblocks entfernt liegen.

und sich auf diese Weise durchs Leben geschlagen (Vogler 1998, S. 193). Da er sich in der neuen Welt beweisen muss, müssen die Spieler dem Publikum zunächst veranschaulichen, wie sich der Held in seiner gewohnten Welt und unter normalen Umständen verhält, bevor es zum Aufbruch kommt.

Der Anfang einer Geschichte muss ein paar ganz besonderen Anforderungen gerecht werden: Er muss die Grundtonart der Geschichte festlegen und andeuten, in welche Richtung sie sich entwickeln wird. Vor allem aber muss er das Publikum fesseln, mit Spannung erfüllen und auf das bevorstehende Abenteuer einstimmen (Vogler 1998, S. 161f). Geht es um Liebe oder Rache, Ehrgeiz oder Freundschaft? Auch die „Ja-oder-Nein“-Frage muss gestellt werden. Egal, zu welchem Thema und in welchem Genre die Geschichte gespielt wird, der atmosphärische Rahmen zu Beginn einer Geschichte sollte den jeweiligen Bedürfnissen durch Spieler, Musiker und Beleuchter angepasst werden. Manchmal bestimmen die Zuschauer auch bereits durch ihre Vorgabe (zum Beispiel den Titel) die Richtung der Geschichte. Die Spieler können dann eine Stimmung erzeugen, die Aufschluss über die Atmosphäre der anderen Welt des zweiten Aktes oder sogar der ganzen Reise gibt. Die ersten Rätsel können auftauchen und zu erwartende Konflikte heraufbeschworen werden. Die Spieler streuen verschiedene Elemente aus, die sie im Verlauf oder am Ende der Geschichte wieder aufgreifen können. Während herkömmliche Autoren auch im Nachhinein noch Probleme in die Plattform einflechten können, müssen die Improvisierer schon jetzt kleine Details und Konfliktmöglichkeiten schaffen, ohne zu wissen, ob diese später genutzt werden können. Das Publikum trägt es ihnen nicht nach, bleiben unbedeutende Teilstücke am Ende ungeklärt, weiß es aber zu schätzen, wenn die Spieler später auftretende Probleme mit Elementen aus der Plattform begründen können.

Des Weiteren werden in der gewohnten Welt zwischenmenschliche Beziehungen geschaffen, gemeinsame oder gegensätzliche Interessen heraus-

gestellt und so die Voraussetzung für den künftigen Dialog gebildet. Die wichtigsten Charaktere sollten daher im ersten Akt vorgestellt werden.

Für viele Helden ist die gewohnte Welt zwar ein statischer, aber keineswegs dauerhafter Bezugspunkt. Der Samen der Entwicklung wurde gesät und bedarf nur noch eines leichten Anstoßes, damit er zu keimen beginnt. Dieser Anstoß wird von Campbell als *Ruf des Abenteuers* bezeichnet. Das Publikum will sehen, wie Systeme auf der Bühne beinahe zusammenbrechen, das Ungleichgewicht noch größer und der Held im entscheidenden Moment zum Retter wird. Die anfängliche Idylle muss aus dem Lot gebracht, die natürliche Ordnung gestört werden. Für den ersten Akt ist somit ein instabiles System erforderlich. Durch das Ungleichgewicht wird auch das Ziel formuliert (Schafft der Held die Wiederherstellung des Gleichgewichts oder nicht?). Wie das Ziel genau aussieht, ergibt sich aus dem Versprechen der Geschichte. Auf jeden Fall sollte es den Helden in einen moralischen Konflikt bringen. Es muss klar werden, dass es für ihn um eine existenzielle Frage geht, die seine „gewöhnheitsmäßigen Bewältigungsmechanismen“ übersteigt (Lösel 2004, S. 201). Der Einsatz, um den es in der Geschichte geht, muss hoch sein. Die Spieler müssen dafür sorgen, dass es um Alles oder Nichts geht, um Leben und Tod, um das große Geld oder um die Seele des Helden (Vogler 1998, S. 182).

Der Ruf zum Abenteurer kann durch einen Boten (Herold) o. Ä. überbracht werden, es kann sich aber auch um ein Ereignis oder eine Verkettung von Umständen handeln. Der Held kann auch, durch Neugier oder äußere Umstände beeinflusst, in Versuchung geraten, sich ins Abenteuer zu stürzen. Schon ein kleiner Flirt kann sich zu einem schicksalhaften Verhängnis entwickeln. Auch ein plötzlicher Verlust oder Mangel des Helden kann zu einem Aufruf werden. Oder aber es bleibt ihm kein anderer Ausweg: Stellt sich seine ganze Umwelt gegen den Helden oder gerät er in eine unnachgiebige Bedrängnis, hat er kaum eine andere Wahl, als den Sprung ins Abenteuer zu wagen. Der Ruf muss dabei

nicht immer von außen kommen. Ein Traum oder eine Vision des Helden kann dieselbe Wirkung haben. Ungleichgewichte können dort deutlich oder zumindest angekündigt werden und sich zu einer Herausforderung entfalten, der sich der Held stellen muss. Ist der Ruf bis zu ihm vorgedrungen, kann er nicht länger unentschieden und abwartend in seiner gewohnten Welt verharren. Er wird dazu gedrängt, aktiv zu werden, auch wenn er dafür viele Unannehmlichkeiten in Kauf nehmen muss. Erst wenn er dem Ruf folgt, wird die Geschichte in Gang gebracht.

Der Ruf offenbart auch, um welchen Preis es gehen wird. Der Preis stellt die Motivation des Helden für die Reise dar (Rache nehmen, um seine Liebe kämpfen, sein Leben ändern). Ist die Aufforderung zum Abenteuer nicht im Inneren des Helden begründet, kann sie durch eine Art Auswahlprozess zustande kommen: Breitet sich in einer Gesellschaft Unsicherheit oder eine Bedrohung aus, wird jemand freiwillig die Verantwortung übernehmen müssen oder aber dazu auserwählt⁴⁰. Ist der Ruf zum Helden durchgedrungen, muss dieser für sich klären, wie er der neuen Situation gegenübersteht. Oftmals reagiert der Auserwählte zunächst widerwillig, findet eine Menge Ausflüchte und versucht, sich so der Verantwortung zu entziehen. Derartige „Fluchtversuche“ steigern den Unterhaltungswert zu Beginn einer Geschichte. In diesem Fall kann sich der Ruf mehrmals und in verschiedenen Formen an ihn richten. Ist der Held hingegen bereit für die Reise, reagiert er oftmals schon auf seine innere Stimme, die zum Aufbruch ruft, und muss nicht noch zusätzlich von außen gedrängt werden. Helden, die selbst glauben, für das Abenteuer bestimmt zu sein, sind allerdings eher selten. Normalerweise versuchen sie, sich dem Abenteuer zu entziehen und bedürfen gutem Zureden oder eines stimulierenden Anstoßes. Es kann auch vorkommen, dass ein Held angestiftet oder mit Gewalt ins Abenteuer verschleppt werden muss. Campbell bezeichnet ein solch widerstrebendes Verhalten als *Weigerung* (ebd., S. 199).

⁴⁰ Harry Potter wird durch eine Prophezeiung zum Auserwählten, der das Zauberervolk von dem bösen Zauberer Lord Voldemort befreien soll.

Diese Weigerung resultiert aus der Angst des Helden. Er zögert, die erste Schwelle zu übertreten. Schließlich wird von ihm verlangt, sich auf etwas völlig Unbekanntes und wahrscheinlich Gefährliches einzulassen. Auch ein zunächst vergnüglich erscheinendes Abenteuer kann sich als „tiefergehendes Abenteuer des Geistes und der Seele erweisen“ (Vogler 1998, S. 212). Der Held sollte sich Fragen wie „Warum gerade ich?“ oder „Warum gerade jetzt?“ stellen. Lustlosigkeit oder Angst vor dem Unbekannten sind einfache Mittel, welche die Spieler einbringen können, um den Helden menschlich zu gestalten und die Spannung zu erhöhen.

[...] wie der junge Held mit seiner furchtbaren Schicksalsbestimmung als etwas seinem Wesen durchaus Widrigem ringt, das er doch aus sittlichen Gründen bejahen muß; wie der Streit zwischen seiner Art und seiner Aufgabe sich zu einem inneren Kampf zwischen verschiedenen Schichten seiner Seele versteift, um sich dann wieder mit verstärkter Wucht zu einem Ringen mit dem Schicksal zu erweitern [...]. (Petsch 1945, S. 66)

Damit der Held in Bewegung kommt, muss seine Ausgangssituation unhaltbar sein. Das ist nichts Befremdliches. Kaum jemand würde ohne Weiteres eine gewohnte, wenn auch schlechte Situation mit einer besseren vertauschen, wenn diese ungewiss und voller Gefahren ist. Auch die Hauptfigur hält sich lieber beharrlich am Gewohnten fest. Sie will nicht auf die Reise geschickt werden, will ihre Welt nicht verlassen müssen. Sie tut alles, um nicht sehen zu müssen, dass sie zum Handeln gezwungen ist (Lösel 2004, S. 171).

Das Ungleichgewicht muss sich so lange weiter vergrößern, bis die Weigerung des Helden durchbrochen wird. Die Spieler müssen den Druck auf eine Weise erhöhen, die den Helden weder entmutigt noch lähmt. Neben diesem Druck braucht der Held Vertraute und Helfer, die ihm den Mut geben, sich ins Abenteuer zu stürzen. Das Zögern signalisiert dem Publikum, dass das Abenteuer wirklich riskant und der Einsatz hoch ist und erfüllt somit eine wichtige, dramatische Funktion.

Während der Held noch mit dem Gedanken spielt, auf der Stelle wieder umzukehren und sich nicht auf das Abenteuer einzulassen, bedarf es eines zusätzlichen Motivs: eine antreibende Sehnsucht des Helden. Neue Umstände oder die Ermutigung durch den Mentor können ihn zwar dazu bewegen, seine Angst zu überwinden, seine gewohnte Welt zu verlassen sollte aber schließlich der eigenständige Wunsch des Helden sein. Damit das Publikum nachvollziehen kann, was ihn auf seiner Reise anspornt, sollten die Spieler ein Objekt des Begehrens oder einen tiefen Wunsch des Helden einführen. Während er durch den äußeren Druck zum Handeln genötigt wird, sollte seine Sehnsucht ihn freiwillig handeln lassen (Lösel 2004, S. 171).

Die Phase der Weigerung dient hauptsächlich der Erzeugung von Spannung, die durch die Frage, wann der Held endlich einsehen wird, dass er in Bewegung kommen muss, ausgelöst wird (ebd., S. 173). Das Publikum beginnt daran zu zweifeln, ob er mutig genug ist, den Gefahren ins Auge zu sehen. Trifft der Held dann seine Entscheidung, ist diese definitiv. Bereitwillige Helden verspüren zwar auch Furcht und Zweifel, haben aber ihre Berufung bereits angenommen, vielleicht sogar nach dem Abenteuer gesucht. Gefahr und Ausmaß der bevorstehenden Herausforderung müssen dann durch die anderen Figuren verdeutlicht werden, zum Beispiel durch die Schwellenhüter.

Bei der Weigerung kann es sich auch nur um einen winzigen Moment des Zögerns handeln. Je nach Charakter des Helden kann sich dieser nur zu Beginn der Reise widersetzen oder sich den ganzen Weg über sträuben (Vogler 1998, S. 212). Er muss lernen, seine Furcht zu überwinden. Dabei helfen ihm oft weise Schutzmächte oder magische Gaben, die er in der *Begegnung mit dem Mentor* erlangt (ebd.).

Hat der Held sich für das Abenteuer entschieden, begegnet er in vielen Geschichten als nächstes dem Mentor. Der Mentor hilft dem Helden bei dessen Vorbereitung, vermittelt ihm die notwendigen Kenntnisse und Fertigkeiten,

versieht ihn mit magischen Gaben und gewährt ihm Schutz (ebd., S. 315). So ausgerüstet gewinnt der Held an Selbstvertrauen, kann seine Furcht überwinden und ist schließlich bereit, sich den Gefahren zu stellen (Vogler 1998, S. 216). Der Mentor kann den Helden auch noch einmal mit kleinen Aufgaben konfrontieren und somit prüfen, ob er tatsächlich für das Abenteuer bereit ist.

Auch wenn es in einer Geschichte keine Figur gibt, die den Mentor verkörpert, so begeben sich viele Helden vor ihrem Aufbruch zu einer Art „Quelle der Weisheit“, um sich Rat zu holen. Das kann bei Figuren sein, die bereits ein ähnliches Abenteuer unternommen haben, sie können aber auch in sich selbst nach Wissen forschen, das sie in anderen Situationen erworben haben und das ihnen nun hilfreich sein kann. Auch wenn die Spieler auf einen Mentor verzichten, sollten sie immer im Hinterkopf behalten, dass es die verschiedenen Archetypen gibt und dass das Publikum mit den meisten vertraut ist. Es mag Geschichten, in denen Erfahrung und Weisheit von einer Generation an die nächste weitergegeben werden. Die Zuschauer können sich leicht mit einer solchen Situation identifizieren, da wahrscheinlich jeder schon einmal einem Vorbild oder jemandem, der gute Ratschläge erteilt hat, begegnet ist.

Die Phase des Lernens, Übens und der Prüfungen ist meist nur eine Episode der Entwicklungsreise des Helden. Der Einfluss des Mentors ist daher nur vorübergehend. Er braucht bloß ein- oder zweimal in Erscheinung zu treten. Dennoch ist sein Auftreten entscheidend für die Überwindung von Furcht und Zweifel – und somit für den Fortgang der Geschichte.

Da die Beziehung zwischen Held und Mentor in der Regel emotional ist, verfügen die Spieler über eine Gelegenheit, Humor oder tiefe, tragische Beziehungen in die Geschichte zu bringen (ebd., S. 217). Die Begegnung kann konfliktreich oder lustig sein, bei einem undankbaren oder zur Gewalt neigenden Helden kann sie sogar tödlich enden.

Das Publikum akzeptiert es auch, von einem Mentor in die Irre geführt zu werden. Unter der Maske des Mentors kann ein Bösewicht den Helden in Gefahr

bringen oder ihn betrügen⁴¹. Um der Geschichte eine überraschende Wendung zu geben, können die Improvisierer mit der Erwartungshaltung des Publikums spielen. Sie können auf typische Mentoren-Figuren wie weißbärtige alte Zauberer zurückgreifen, oder sie lassen den Charakter frisch und außergewöhnlich wirken, indem sie etwas Gegenteiliges versuchen. Das Improvisationstheater bietet genügend Möglichkeiten des Ausprobierens. Die Spieler sollten jedoch berücksichtigen, dass es in einer Heldenreise meist der Energie des Mentors zu verdanken ist, wenn der Held seine Furcht überwindet und bereit ist für das *Überschreiten der ersten Schwelle* (ebd., S. 228).

In einer Dreiakt-Teilung der Heldenreise, bei der es im ersten Akt um die Entscheidung des Helden geht, zu handeln, im zweiten Akt um die Handlung selbst und im dritten Akt schließlich um die resultierenden Konsequenzen, markiert das Überschreiten der ersten Schwelle den Übergang zwischen erstem und zweitem Akt. Für den Helden gibt es nun kein Zurück mehr (Vogler 1998, S. 63). Er hat beschlossen, sich in die neue Welt zu begeben und sich somit auf das Abenteuer einzulassen. Dies muss er freiwillig tun, denn er erklärt sich damit bereit, die Konsequenzen zu tragen und den Gefahren ins Auge zu blicken. Die Aufforderung ist angenommen und alle notwendigen Vorbereitungen sind getroffen. Erst in diesem Moment beginnt das Abenteuer wirklich.

In den wenigsten Geschichten nimmt der Held die Ratschläge seines Mentors an und begibt sich dann direkt ins Abenteuer. Meist erfolgt die endgültige Einwilligung erst durch das Eingreifen einer äußeren Macht, die der Erzählung zugleich eine neue Richtung oder Intensität gibt. Dieser Moment entspricht dem „Wendepunkt“ im Aufbau eines Dreiakters (ebd., S. 232). Es kann zum Beispiel passieren, dass ein Verwandter des Helden kurz vor dessen Aufbruch umgebracht wird und sich die Motivation des Helden dementsprechend ändert.

⁴¹ Ein Beispiel für einen trügerischen Mentor ist Rumpelstilzchen. Zunächst ist er der Heldin behilflich und spinnt ihr Stroh zu Gold, verlangt mit ihrem erstgeborenen Kind aber einen viel zu hohen Preis für seine Hilfe.

Ebenso können ein Wetterumschwung oder eine plötzlich auftretende, schwer zu treffende Entscheidung die Abreise des Helden verzögern (ebd., S. 233). Auch innere Ereignisse können ein Überschreiten der ersten Schwelle bewirken, zum Beispiel wenn der Held vor einer Entscheidung steht, bei der es um seine Seele oder um eine grundsätzliche Frage seiner Lebensweise geht. In vielen Fällen gibt es auch Kombinationen von äußeren Ereignissen und inneren Entscheidungen (ebd., S. 234).

Nähert der Held sich der ersten Schwelle, so wird ihm vermutlich ein Schwellenhüter begegnen. Für die Ausbildung und Entwicklung des Helden sind solche Begegnungen unverzichtbar. Dabei ist die Bedrohung, die von dieser Figur ausgeht, selten wirklich gefährlich. In vielen Fällen kann der Held sie leicht bewältigen und seinen Weg fortsetzen. Überschreitet er dann die Schwelle, betritt er eine fremde Welt. Er macht einen Schritt ins Unbekannte. Die Schwelle kann durch etwas Bildliches dargestellt werden, zum Beispiel eine Tür, ein Tor, eine Schlucht, eine Mauer, eine Klippe, eine Wüste, einen Fluss oder ein Meer (ebd., S. 236). Statt einer fließenden Überleitung können die Spieler auch einen Schnitt setzen und an einem neuen Ort weiter spielen. Um dem Publikum eine Veränderung zu signalisieren, können zusätzlich Licht und Musik wechseln.

Der erste Schritt in die Landschaft der Prüfungen stellt nur den Anfang eines langen und im Ernst gefahrvollen Weg dar, wieder und wieder sind [...] unvermutete Schranken zu überwinden, und indessen wird es eine Unzahl von taktischen Siegen, flüchtigen Ekstasen und Blicken ins Wunderland geben. (Campbell 1978, S. 106)

Der Einzug in die neue Welt kann aufreibend, ernüchternd oder verwirrend ausfallen. Das Überschreiten der Schwelle kann nur einen kurzen Moment beanspruchen oder eine längere Passage der Geschichte erfordern. Vielleicht muss sich der Held zunächst an die neuen Umstände gewöhnen, bevor er in der folgenden Etappe Prüfungen, Verbündeten und Feinden gegenübersteht (ebd., S. 240).

6.3.2 Zweiter Akt: Initiation

Der Einzug in die fremde Welt ist für den Helden eine neuartige und mitunter auch beängstigende Erfahrung. Weitere Herausforderungen und **Bewährungsproben** warten auf ihn. Er findet **Verbündete** und macht sich **Feinde**, während er so langsam die hier geltenden Regeln begreift.

In vielen Western ist es die Bar, in der sowohl der Held als auch das Publikum mit Informationen versorgt und über die geltenden Gesetze und Spielregeln aufgeklärt werden. Wie schnell sich der Held den neuen Umständen anpassen kann, zählt zu der ersten Bewährungsprobe. Außerdem werden in der Bar Freunde und Halunken vorgestellt und wichtige Bündnisse geschlossen (Vogler 1998, S. 64). Derartige Schauplätze eignen sich ausgezeichnet für die Weitergestaltung und Entwicklung eines Charakters, da sich die Figuren in einer nicht alltäglichen, angespannten Situation befinden. Figuren treffen aufeinander, fordern sich gegenseitig heraus oder schließen sich zusammen. Natürlich müssen sich solche Situationen nicht immer gebündelt in einer Bar oder einem anderen geschlossenen Ort abspielen. Freunde und Feinde können sich auch entlang des Weges oder irgendwo anders begegnen.

Die neue Welt sollte „eine andere Atmosphäre, einen anderen Rhythmus, andere Werte, andere Regeln“ haben als die gewohnte Welt (ebd., S. 242). Auch wenn der Held während der ganzen Geschichte räumlich gesehen am gleichen Ort bleibt, kann er einen neuen emotionalen Bereich betreten, der diese Veränderung mit sich bringt. Während er sich an seine neue Umgebung gewöhnt, muss er immer wieder Bewährungsproben bestehen. Diese sind besonders wichtig, weil sie den Helden auf die große und entscheidende Prüfung seiner Reise vorbereiten. In gewisser Weise führen sie die Ausbildung des Mentors fort. Die Bewährungsproben können aus Naturgewalten bestehen oder Fallen, Barrikaden und Kontrollpunkte des Schattens sein, in die der Held hineingerät. Er muss beweisen, dass er in der Lage ist, sich aus den unterschiedlichen Situationen zu befreien. Eine Bewährungsprobe kann auch darin bestehen, dass der Held lernt,

die verschiedenen Charaktere, die ihm begegnen, richtig zu beurteilen. Er kann bei ihnen Auskünfte und Hinweise suchen und dadurch herausfinden, auf wen er sich verlassen kann. Dabei findet er Verbündete und schließt Freundschaften⁴² (ebd., S. 244). Enge Verbündete können zu treuen Gefährten werden, die oftmals befreiende Komik in die Geschichte bringen. In vielen Geschichten tendieren solche Charaktere dazu, zwischen den Masken des Mentors und des Tricksters hin und her zu wechseln. Einmal kommen sie dem Helden zu Hilfe und fungieren als sein Gewissen, beim nächsten Mal erlauben sie sich amüsante Patzer oder sorgen für allerhand Aufregung (ebd., S. 245). Meist besitzen seine Gefährten den Humor, an dem es dem entschlossenen Helden mangelt. Finden sich mehrere Weggefährten, kann sich eine Gruppe bilden. Dann ergeben sich Geschichten, in denen unterschiedliche Charaktere mit verschiedenen Fähigkeiten hinter dem Helden stehen⁴³. Während der Bewährungsproben sollten sich die Stärken und Schwächen der Einzelnen zeigen.

In dieser Phase kann der Held auch bereits dem Schatten oder dessen Gefolgsleuten begegnen, die ihn am Erreichen seines Ziels hindern wollen und eine ganze Reihe bedrohlicher Ereignisse auslösen. Feinde können zunächst auch die Funktion eines anderen Archetypus übernehmen und beispielsweise als Trickster, Schwellenhüter oder Herold auftreten. Eine besondere Form des Feindes ist der Rivale, der das gleiche Ziel wie der Held verfolgt und gegen ihn antritt. Ihm geht es selten darum, den Helden zu vernichten – meistens will er ihn nur besiegen⁴⁴.

Die Etappe der Bewährungsproben, der Bündnisse und der Auseinandersetzungen mit Feinden kann dazu dienen, dem Publikum die wichtigsten Charaktere genauer vorzustellen. Im Gespräch miteinander können sich die

⁴² In *Harry Potter* sind es Hagrid und Familie Weasley, die Harry auf seinem Weg nach Hogwarts helfen und zu engen Verbündeten werden.

⁴³ Zu den bekanntesten Gruppen zählen die neun Gefährten in *Der Herr der Ringe*. Fast alle unterscheiden sich in ihrem Charakter und in ihrer Begabung und unterstützen den Helden jeweils auf ihre eigene Art und Weise.

⁴⁴ In *Aschenputtel* steht die Titelheldin in direkter Rivalität zu ihren Stiefschwestern, wenn es um die Gunst des Prinzen geht.

Gefährten etwas über ihre Vorgeschichten, Motivationen, Ziele und Träume erzählen. Dadurch wird nicht nur die Bindung des Helden an seine Gefährten stärker, sondern auch die des Publikums. Und um so ergreifender wird es, wenn der Held seine Gefährten zurücklassen muss, um die entscheidende Prüfung allein zu bewältigen.

Hat der Held sich an die neue Welt gewöhnt, macht er sich auf die Suche nach ihrem Zentrum – der *tiefsten Höhle*. Dabei muss er nicht notwendigerweise tatsächlich in eine tiefe Höhle hinabsteigen, um die entscheidende Prüfung zu bestehen. Er kann von dem Publikum (oder von den Spielern selbst) genauso gut in die Weite des Weltraums, die Tiefe des Meeres oder in die Abgründe der Großstadt geschickt werden. Auch sein eigenes Herz kann sich als tiefste Höhle erweisen. Nicht selten ist dieser gefährliche Ort allerdings das Hauptquartier seines schrecklichsten Feindes. Mit dem Eindringen in die „Höhle“ erreicht der Held gleichzeitig die zweite Schwelle, an der wiederum Schwellenhüter warten. Helden wissen meist, wann ihnen eine große Prüfung bevorsteht, daher bereiten sie sich so gut wie möglich vor. Vor dem Betreten der tiefsten Höhle ruhen sie sich noch einmal aus, um Kraft zu tanken, den Feind auszuspähen, ihre Waffen zu kontrollieren, einen Plan zu entwickeln oder die niederträchtigen Schwellenhüter zu überlisten. Zurückliegende Ereignisse können sich an dieser Stelle bereits als hilfreich erweisen⁴⁵, der Held kann aber auch versuchen, an die Gefühle des Torwächters zu appellieren. Es ist die Phase des Vordringens, die sämtliche Vorbereitungen umfasst, die das Betreten der Höhle und die Konfrontation mit dem Tod oder der allergrößten Gefahr betreffen (Vogler 1998, S. 66).

Der Held muss dann entscheiden, ob er sich entweder langsam vorantastet oder kühn losmarschiert und Einlass fordert. Da er in der tiefsten Höhle eine

⁴⁵ In *Harry Potter und der Stein der Weisen* kommen Harry, Ron und Hermine nur an den Schwellenhütern vorbei, weil Harry bereits als exzellenter Besenflieger, Ron als guter Schachspieler und Hermine als besonders intelligent etabliert wurden. All diese Eigenschaften kommen nun zum Einsatz.

mächtige und etablierte Kraft herausfordert, die seine Träume und Ziele keineswegs teilt, kommt es eher selten zu letzterer Variante. Für eine solche Begegnung kann es nie schaden, wenn sich der Held in einem ausgeglichenen Gemütszustand befindet und voller Selbstvertrauen steckt, ohne es an „Bescheidenheit und Achtsamkeit gegenüber der Gefahr“ fehlen zu lassen (ebd., S. 260). Je tiefer der Held zum Kern der Höhle vordringt, desto mehr Hindernisse können ihm in den Weg gelegt werden. Das Publikum darf keinesfalls vergessen, dass er sich in einem Territorium zwischen Leben und Tod befindet. Seine Gegenspieler sollten den Helden verstärkt mit entmutigenden Rückschlägen konfrontieren. Sie bringen Projekte der Hauptfigur zum Scheitern, vergrößern Verstrickungen oder zerstören Grundannahmen, auf die sich der Held stützt. Negative und destruktive Seiten, die in der Plattform unangebracht waren, dürfen nun von den Spielern ausgelebt werden. Durch falsche Entscheidungen und misslungene Lösungsversuche verstrickt sich der Held immer mehr in Missverständnisse und deren Folgen. Er wird so lange malträtiert, bis er schließlich selbst daran zweifelt, sein Ziel erreichen zu können. An dieser Stelle kommt es häufig zur Isolation des Helden: Während sich die Situation zuspitzt, kann es passieren, dass seine Kameraden fröhlicher Zeiten den Helden im Stich lassen und sich heimlich aus dem Staub machen (Vogler 1998, S. 260). Durch solch kleinere Prüfungen wird die Entschlossenheit des Helden geprüft. Er muss immer wieder beweisen, dass er bereit ist weiterzumachen, indem er die letzten Hindernisse aus dem Weg räumt. Nicht selten wird in der Phase des Vordringens der Einsatz abermals erhöht⁴⁶. Dem Helden und dem Publikum wird so die Dringlichkeit und die Gefahr der Mission vor Augen geführt, bevor die *entscheidende Prüfung* beginnt (ebd., S. 270).

⁴⁶ In *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* wird am Ende sogar Hermine von dem Basilisken eliminiert.

6. „Die Heldenreise“

Hat der Held es geschafft, bis zur tiefste Höhle vorzudringen, liegt vor ihm die schwerste aller Herausforderungen. In den meisten Fällen besteht die entscheidende Prüfung in einer direkten Konfrontation mit seinem fürchterlichsten Widersacher. Es kann sich dabei um den Todfeind oder einen anderen Gegenspieler handeln, um eine Phobie, eine Naturgewalt oder um „eine Verkörperung der negativen Aspekte des Helden“ (ebd., S. 286). Bekämpfen sich gegnerische Kräfte im Inneren des Helden, können diese in der entscheidenden Prüfung ins Gleichgewicht gebracht werden, und der Held findet zu einer inneren Ruhe. In manchen Plots kann der Held sein Leben auch für das Wohl einer Gruppe einsetzen⁴⁷ und sich somit den Titel des „Helden“ redlich verdienen. Die Prüfung kann auch in einer Krise seines Herzens bestehen. In einer Liebesgeschichte wäre dies der Moment einer Liebesszene oder einer Trennung.

Während sich der Held mit der gegnerischen Macht auseinandersetzt, muss er seine größte Angst bezwingen. In diesem Augenblick ergreift ihn sein Schicksal. Für das Publikum stellt die Prüfung einen kritischen und besonders spannenden Moment dar, weil ungewiss ist, ob der Held sich behaupten kann oder scheitern wird. Die Spieler müssen die Spannung bis aufs Äußerste treiben. Sie müssen darauf achten, dass der Held sein Ziel nicht einfach so erreicht, sondern hart dafür arbeiten muss. In vielen Geschichten ist ein Moment vorhanden, in dem der Held malträtiert wird und zu sterben scheint, um dann wiedergeboren werden zu können. „Jede Geschichte braucht eine solche Szene, in der es um Leben und Tod geht und in der der Held oder seine Ziele in höchster Gefahr schweben“ (Vogler 1998, S. 69).

Für die Zuschauer bedeutet die entscheidende Prüfung eine „Achterbahn der Gefühle“. Haben sie sich mit dem Helden und seinem Schicksal identifiziert, durchleben sie gemeinsam mit ihm den Augenblick der Todesnähe und leben mit ihm auf, wenn er zurückkehrt. Besteht der Held seine Prüfung, geht er

⁴⁷ In Mythen verlagert der Held sein Zentrum in der entscheidenden Prüfung vom Ego zum Selbst, zum göttlichen Anteil seiner Person, oder zum Wohl eines kollektiven Lebens (Vogler 1998, S. 301).

verändert daraus hervor. Er erwirbt eine Erkenntnis, die ihn tief verankerte Einstellungen überdenken und ändern lässt.

Nach Vogler liegt das Geheimnis der entscheidenden Prüfung darin, dass der Held sterben muss, um dann wiedergeboren zu werden. An derartigen dramatischen Geschehen findet das Publikum seiner Ansicht nach besonderen Gefallen (ebd., S. 274). Die Wiedergeburt bildet aber vor allem die Grundlage für die Veränderung des Helden. Nicht immer muss der Held tatsächlich sterben, um wiedergeboren zu werden: Der Tod kann für die größten Ängste oder für das Scheitern der Unternehmung stehen, er kann aber auch das Ende einer Beziehung oder das Absterben der alten Persönlichkeit bedeuten.

In der Begegnung des Helden mit dem wirklichen Tod gibt es oft einen weiteren Zeugen. Das kann ein Bösewicht sein, der seinen Triumph feiert oder die Geliebte, die den Tod des Helden beweint und um so erleichterter ist, wenn er ins Leben zurückkehrt. An dieser Stelle können die Spieler mit den Gefühlen der Zuschauer spielen.

In jeder Geschichte geht es darum, das Publikum zu erheben, sein Bewußtsein zu schärfen, seine Gefühle anzusprechen. Die Geschichte hat die Aufgabe, das Engagement des Publikums zu intensivieren. Gut strukturierte Geschichten bewirken dies, indem sie den Schicksalsstern des Helden mal steigen, mal sinken lassen – und damit auch die Emotionen des Publikums. (Vogler 1998, S. 282)

Befindet sich das Publikum auf einem emotionalen Tiefpunkt, kann es durch den dramaturgischen Kniff der Wiedergeburt von einem Moment zum nächsten in eine ungeahnte Hochstimmung verfallen.

Die entscheidende Prüfung bildet den wichtigsten Knotenpunkt der Heldenreise. Viele Fäden laufen hier zusammen und führen von hier aus weiter (mögliche Verwandlungen des Helden). Dennoch darf dieser zentrale Punkt nicht mit der Klimax der Heldenreise verwechselt werden. Während die Klimax den Höhepunkt des dritten Aktes beschreibt, bezeichnet Vogler den hiesigen Knotenpunkt als *zentrale Krise* (ebd., S. 276). In der Heldenreise befindet sich diese Krise etwa in der Mitte der Geschichte:

6. „Die Heldenreise“

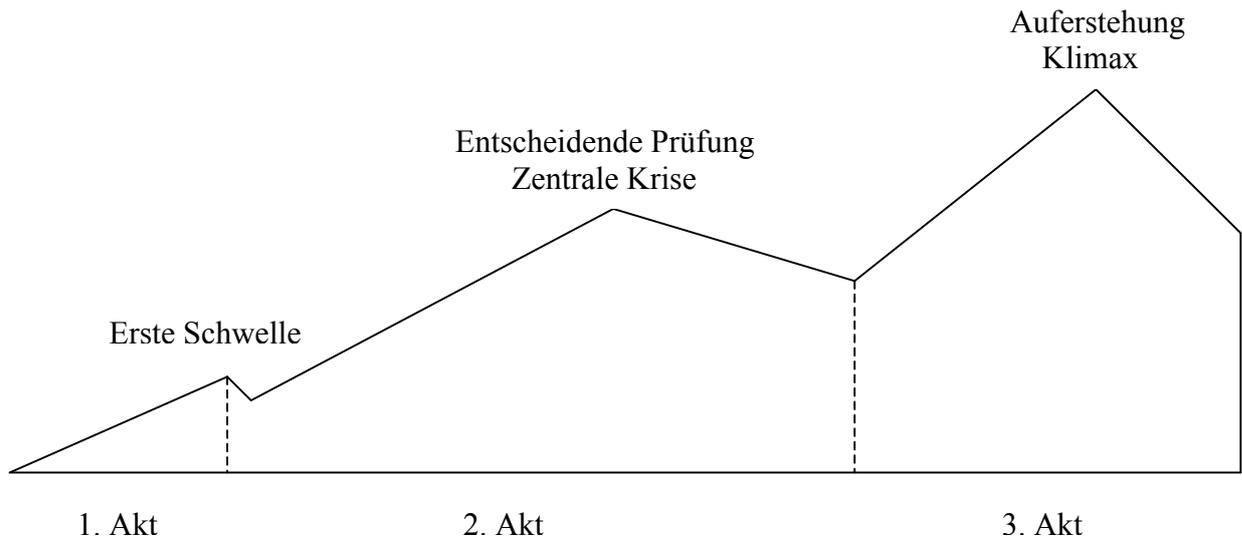


ABB. 12: DER VERLAUF DER HELDENREISE ALS GRAFIK (EIGENE BEARBEITUNG NACH VOGLER 1998, S. 277)

Ein derartiger Spannungsbogen ist in einem Drei-Akt-Modell zwar ungewöhnlich, bezieht sich in der Heldenreise aber auf die Entwicklung des Helden. Ob sich seine Wandlung tatsächlich vollzogen und die Reise somit ihren Zweck erfüllt hat, entscheidet sich erst im dritten Akt, als „krönende[s] Ereignis der gesamten Geschichte“ (Vogler 1998, S. 276). Da die entscheidende Prüfung jedoch eine ausschlaggebende Etappe der Reise darstellt, der Held oftmals sogar um sein Leben kämpfen muss und dabei durchaus zu Fall kommen kann, bildet sie das zentrale Ereignis der Geschichte.

Im klassischen Heldenepos weiß das Publikum meist, wann es mit dem Tod des Helden rechnen muss, nämlich dann, wenn er an einen Punkt gelangt, an dem alle anderen vor ihm gescheitert sind. Auch der Held muss dem sicheren Tod ins Auge sehen, doch im Gegensatz zu seinen Vorgängern überlebt er, weil er darauf bedacht war, sich vorher „übernatürlicher“ Hilfe zu versichern. Meist sind es die Gaben des Mentors, die dem Helden das Leben retten (ebd., S. 290). Er kann aber auch scheitern und muss sich dann verkriechen oder sterben⁴⁸.

⁴⁸ Diese Helden erleben ihre Auferstehung im übertragenen Sinne: Sie leben in der Erinnerung der Menschen fort, für die sie ihr Leben hingaben und auch im Herzen der Zuschauer (Vogler 1998, S. 348).

6. „Die Heldenreise“

Kommt der Held nur in die Nähe des Todes, kann es auch passieren, dass dabei der Bösewicht stirbt. Dessen Tod sollte dem Helden nicht leicht gemacht werden. Er sollte einen hohen emotionalen Preis kosten und muss nicht bedeuten, dass der Held den Kräften des Bösen für den Rest seiner Reise entkommen ist. Vielleicht wird der Bösewicht auch nur verletzt, und es kommt im dritten Akt zu einer erneuten Begegnung.

Übersteht der Held den Moment des Todes, geht er verändert daraus hervor. Befindet sich dieser Moment etwa in der Mitte der Geschichte, bleibt genügend Zeit, die Konsequenzen aus der Prüfung zu entwickeln und die Verwandlung zu zeigen. Die zentrale Krise kann auch erst am Ende des zweiten Aktes als „verzögerte Krise“ stattfinden. Diese Variante lässt mehr Raum für die Phase der Vorbereitung und das Vordringen zur tiefsten Höhle. Bei einer Improvisation, lässt sich die zeitliche Abfolge natürlich nicht im Voraus planen. Dennoch können sich die Spieler grob an der Struktur orientieren: Wird viel Zeit in der Phase des Vordringens verwendet, verzögert sich die Krise. Wo auch immer sie passiert, sie ist notwendig, um die Bedeutung der entscheidenden Prüfung hervorzuheben.

Hat der Held die entscheidende Prüfung überstanden, kann er seinen Triumph feiern. Für eine bestimmte Zeit wird ihm besondere Beachtung zuteil oder er erhält eine **Belohnung**: den Schatz, für den er sich auf die Reise gemacht hat. In den meisten Fällen eignet er sich diesen Schatz aktiv an, stiehlt ihn vielleicht sogar. Die Belohnung kann alles Mögliche sein und den verschiedensten Zwecken dienen. Sie kann etwas Materielles sein, ein symbolisch bedeutungsvoller Gegenstand oder eine Art Elixier, das dem Helden bestimmte Kräfte oder Fähigkeiten verleiht. Ein geliebter Mensch, der von dem Helden gerettet wurde, oder die Versöhnung mit einem Elternteil oder dem anderen Geschlecht kann ebenfalls eine Belohnung darstellen. Sie kann auch aus Wissen und Erfahrung bestehen, die sich der Held während seiner Reise angeeignet hat und

die ihn zu einem tieferen Verständnis oder gar zur Beilegung der feindlichen Kräfte führen. Vielleicht ist der Held auch endlich in der Lage, eine Täuschung zu durchschauen. Oder die Belohnung ist eine Art Selbsterkenntnis und zeigt ihm seinen Platz in der Welt. Hat der Held die Gefahren des Abenteurers um der Gemeinschaft willen auf sich genommen, kann eine bestandene Prüfung auch dazu führen, dass von da an eine größere Anziehungskraft von ihm ausgeht. In jedem Fall ist die Belohnung für die Rückkehr des Helden von großer Bedeutung (Vogler 1998, S. 69f).

In der Phase der Belohnung kommt der Held wieder ein wenig zur Ruhe und sammelt neue Kräfte. Er ist froh, dem Tod entkommen zu sein, und auch das Publikum kann nach der großen Aufregung eine Atempause gebrauchen. Inwiefern die Folgen, die sich aus der Begegnung des Helden mit dem Tod ergeben, dessen Leben verändern, zeigt sich im dritten Akt.

6.3.3 Dritter Akt: Rückkehr

Trotz der magischen Anziehungskraft der neuen Welt bleiben nur wenige Helden dort. Manche setzen ihren Weg fort und machen sich auf die Suche nach neuen Abenteuern, aber die meisten kehren heim. Der Moment, in dem der Held erkennt, dass er die neue Welt verlassen und in seine gewohnte Welt zurückkehren muss, stellt einen weiteren Wendepunkt dar. Ab hier beginnt die Etappe des *Rückwegs*. Die Geschichte wird wieder dynamischer und der dritte Akt setzt ein. Nun muss sich der Held den Konsequenzen stellen, die sich aus der entscheidenden Prüfung ergeben haben: Die dunklen Mächte fordern Vergeltung. Der Held muss einsehen, dass „noch nicht alle Gefahren, Versuchungen und Bewährungsproben ausgestanden sind“ (Vogler 1998, S. 71). Eine glückliche Rückkehr kann im letzten Moment noch zum Scheitern verurteilt werden.

Entschließt sich der Held für die Rückkehr, muss er eine weitere Schwelle überschreiten, welche die Richtung der Geschichte verändern kann. Stand bisher

das Erreichen des Ziels im Mittelpunkt, so kann es nun um die Rache des Schattens gehen (Rache-Plot) (ebd., S. 326). Wurde der Gegner noch nicht vollständig vernichtet, kann er sich ein letztes Mal aufraffen und den Helden mit neuen Kräften angreifen. Möglich ist auch, dass ein Gehilfe des Bösewichts überlebt hat und nun Vergeltung für seinen Herrn fordert. Andersherum kann dem Helden auch bewusst werden, dass er nicht den Bösewicht selbst, sondern nur einen seiner Gehilfen getötet hat und nun erneut in Gefahr gerät. Oder aber ein noch stärkerer Bösewicht tritt auf und will seinen getöteten Freund rächen. Der Kreativität der Spieler sind hierbei keine Grenzen gesetzt.

Nicht selten muss der Held die neue Welt verlassen, um sein Leben retten zu können. Dadurch wird die Spannung gesteigert und die Geschichte gewinnt an Tempo. Eine Variante der Verfolgungsjagd ist die Flucht des entkommenen Bösewichts (Verfolgungs-Plot). Dies kann passieren, wenn der Bösewicht von dem Helden zwar bezwungen und in Schach gehalten wurde, aber trotzdem fliehen konnte. In einem Akt der Rache kann er einen verhängnisvollen Schlag gegen den Helden führen, indem er das Elixier stiehlt oder einen Gefährten des Helden gefangen nimmt. Dann ist es an dem Helden, die Verfolgung aufzunehmen (ebd., S. 328). In solchen Fällen sollten die Spieler darauf achten, dass die Geschichte nicht zu komplex wird und sie das ursprüngliche Versprechen aus den Augen verlieren.

Eine unerwartete Wendung kann auch darin bestehen, dass sich die günstigen Bedingungen des Helden nach bestandener Prüfung in ihr Gegenteil verkehren. Die Spieler können sich alle möglichen Rückschläge einfallen lassen, durch die das Abenteuer plötzlich sinnlos erscheint. Vogler nennt als Beispiel ein Leck schlagendes Schiff, das kurz vor dem rettenden Hafen samt Held und Elixier zu sinken droht (ebd., S. 332). Die Improvisierer sollten dem Publikum vermitteln, dass der Held nun entschlossen ist, den mühevollen Rückweg auf sich zu nehmen und mit seinem Schatz heimzukehren, so unmöglich das Unterfangen auch erscheinen mag. Bevor er losgeht, kann er noch einmal darüber reflektieren

„was er in der anderen Welt gelernt, gewonnen, gestohlen oder sonst wie erreicht hat“ (ebd., S. 333). Dann macht er sich auf den Weg.

Bevor er sein Ziel erreicht, muss er die letzte Reifeprüfung seiner Reise bestehen und somit zu seiner *Auferstehung* gelangen. Bei der Phase der Auferstehung handelt es sich um die *Klimax*, also den Höhepunkt der Spannung oder „das letzte große Ereignis eines Werks“ (ebd., S. 344), in diesem Fall die Vollendung der Wandlung des Helden⁴⁹. Der Held, der in das Reich der Toten hinab gestiegen ist, muss sich noch einmal beweisen. Vorher darf er nicht in seine gewohnte Welt zurückkehren.

Bei der Klimax kann es sich um eine äußere oder emotionale Konfrontation handeln, um eine sexuelle Erfüllung oder eine schwierige Entscheidung. Dieses Stadium der Reise gehört nach Vogler zu den schwierigsten, da die Spieler dem Publikum ein zusätzliches Erlebnis von Tod und Wiedergeburt bescheren sollen. Der Held muss das Geschehen um Sterben und Wiedergeburt, ähnlich dem der entscheidenden Prüfung, erneut durchleben. Auch hier muss der Held nicht tatsächlich sterben. Viele Geschichten arbeiten damit, Hauptfiguren scheinbar für tot zu erklären, um sie dann auf wundersame Weise wieder auferstehen zu lassen⁵⁰.

Ehe die dunklen Mächte endgültig besiegt werden, holen sie zu einem letzten, verzweifelten Schlag aus. Oft handelt es sich hierbei um eine letzte Konfrontation mit dem Schatten oder einem anderen Bösewicht. In dieser „Abschlussprüfung“ muss der Held beweisen, dass er seine Lektionen aus der

⁴⁹ Die Klimax sollte immer mit einer Katharsis einhergehen, die im Zusammenhang mit Erzählungen für eine Reinigung der Gefühle steht. Sie wird ausgelöst, wenn das Publikum Freude, Trauer oder Schauer des Schreckens empfindet (ebd., S. 346). „Sentimentale Geschichten können das Publikum zu einer Katharsis der Tränen rühren, wenn sie die Emotionen zu einer Klimax führen“ (ebd., S. 347). Aber auch Gelächter kann ein Medium der Katharsis sein. Im Improvisationstheater wird viel mit Gelächter gearbeitet. Lachen die Zuschauer, lösen sie angesammelte Spannung, befreien sich von ungunstigen Gefühlen und haben an einer gemeinschaftlichen Erfahrung teil.

⁵⁰ In *Der Herr der Ringe* stürzt Gandalf in eine von einem Monster bewohnte Schlucht und bleibt zunächst verschwunden. Seine Gefährten (und auch das Publikum) halten ihn für tot, bis er an späterer Stelle überraschenderweise wieder auftaucht. Sein durchgemachter Wandel ist sogar äußerlich sichtbar: Gandalf hat sich in der Zwischenzeit von dem grauen Zauberer zu dem weißen und noch mächtigeren Zauberer gewandelt.

entscheidenden Prüfung gelernt hat und daran gewachsen ist. Der Einsatz ist an dieser Stelle am höchsten, da nicht nur der Held in Gefahr ist, sondern mit ihm auch das Elixier. Die größte Notlage der Geschichte ist erreicht. Auch diese Prüfung sollte der Held nach Möglichkeit allein bestehen. Natürlich kann er Unterstützung bekommen, „aber es ist besser, wenn er die entscheidende Tat aus eigener Kraft vollbringt“ (ebd., S. 340). Er selbst sollte seinem Gegner den Todesstoß versetzen. Nicht selten findet hier die heftigste Auseinandersetzung oder der größte Kampf der ganzen Geschichte statt. Dieser „Showdown“ ist ein „eigenes dramatisches Motiv mit eigenen Gesetzen und Konventionen“ (ebd., S. 340). Gerät der Held hierbei nicht in Todesgefahr, ist die Szene für das Publikum eher unbefriedigend. Die Spieler sollten deshalb verdeutlichen, dass er wirklich um sein Leben kämpft.

Normalerweise überstehen Helden diese Begegnung mit dem Tod und erfahren ihre Auferstehung. Der Bösewicht hingegen erleidet eine endgültige Niederlage oder wird getötet. Aber auch eine Tragödie, die den Tod des Helden impliziert, ist möglich. Die Klimax zögert sich hierbei bis in die letzten Sekunden der Geschichte hinaus.

Die Auferstehung des Helden steht für die grundlegende Änderung seines Wesens. Aus jeder Prüfung geht er „mit neuem Wissen und gesteigerter Befehlsgewalt über die Macht“ hervor (ebd., S. 72). Er sammelt Erfahrungen, die sein weiteres Handeln beeinflussen und ihn zu einem anderen Menschen machen. Mit der Auferstehung soll dem Publikum gezeigt werden, dass der Held tatsächlich etwas gelernt hat. Sein erlangtes Wissen oder die erworbenen Fähigkeiten sollte er in seine gewohnte Welt übertragen und dort auch anwenden können. Eine Veränderung kann sich in einer durch den Helden zu fällenden Entscheidung zeigen: Entweder er begeht alte Fehler oder aber er hat aus seinen gemachten Erfahrungen gelernt und wendet sein neues Wissen an. Damit zeigt er den neuen Menschen, zu dem er geworden ist. Ohne den Helden die Lehren aus seiner Prüfung vergessen zu lassen, sollte die Auferstehung ihn vom

„Geruch des Todes“ befreien. Sie ist die letzte Möglichkeit des Helden, sein Verhalten oder seine Ansichten zu ändern und somit ihren dramatischen Zweck zu erfüllen. Es besteht immer noch die Eventualität eines Rückfalls in alte Gewohnheiten. Dennoch bedarf es in einer neuen, bzw. einer neuen alten Welt auch eines neuen Selbst.

Als der Held die Schwelle zur neuen Welt überschritten hat, musste er sich von seinem alten Selbst befreien, um dort bestehen zu können. Nun muss er die Persönlichkeit abstreifen, zu der die Reise ihn gemacht hat, um einen Charakter zu entwickeln, der den Ansprüchen der gewohnten Welt gerecht wird, ohne dabei in sein altes Selbst zurückzufallen. Diese neue Persönlichkeit sollte sowohl die besten Eigenschaften des alten Selbst, als auch die gesammelten Erfahrungen der Reise widerspiegeln (ebd., S. 336). Bleibende Erfahrungen und innere Wandlungen sind die wahren Schätze, die der Held von seiner Reise mitbringt. Die neue Persönlichkeit sollte nicht mehr den Abhängigkeiten und Versuchungen des alten Selbst erliegen. Die Auferstehung verlangt ein Opfer von dem Helden, nämlich eine alte Überzeugung oder Gewohnheit aufzugeben. An diesem gefährlichen Punkt können die Spieler ihren Helden entweder tragisch scheitern oder mit dem Elixier zurückkehren lassen und somit den Kreis der Reise schließen (ebd., S. 359).

Der Held steht vor seinem Ziel. Er kann sich erneut entscheiden, entweder weiterzureisen oder bereichert in seine gewohnte Welt zurückzukehren. Egal, welchen Weg er einschlägt, für ihn beginnt ein neues, durch die Reise verändertes Leben. Ein „wahrer Held“ kehrt laut Vogler jedoch mit dem Elixier zurück (ebd., S. 361). Er bringt etwas heim, das er mit anderen teilen kann oder das vielleicht sogar die Kraft besitzt, sein Land o. Ä. zu retten.

In der Heimat ist fast alles wie am Anfang. Aber eben nur fast. In einem wesentlichen Punkt muss sich entweder der Held selbst oder die Welt aufgrund seiner Leistung verändert haben. Die Wandlung des Helden kann zwar von den übrigen Figuren bemerkt werden, vor allem aber muss sie das Publikum selbst

zu sehen bekommen: Auftreten, Verhalten und Taten des Helden müssen sich gewandelt haben. Er muss die Erfahrungen und gewonnenen Lehren aus der anderen Welt in seinen Alltag integrieren und zeigen, dass seine Wandlung nun zu seinem Charakter gehört.

Die *Rückkehr mit dem Elixier* ist die letzte Prüfung, die er bestehen muss. Hätte er das Elixier, den Schatz oder das neue Wissen in der anderen Welt nicht erworben, so wäre seine Reise sinnlos gewesen und der Held dazu verdammt, sein Abenteuer zu wiederholen (Vogler 1998, S. 74). Das Elixier ist der Schlüssel zum letzten Stadium der Reise. Häufig ist es ein physischer Schatz, er kann aber auch vollkommen andere Qualitäten wie Liebe, Glück, Ruhm, Verantwortung, Freiheit, Gesundheit, Weisheit oder das Wissen, dass es die andere Welt gibt und dass der Held dort bestehen kann, annehmen. Manchmal liegt der Gewinn auch einfach nur darin, dass der Heimkehrer eine gute Geschichte zu erzählen hat. „Die besten Elixiere sind jene, die dem Helden und dem Publikum zugleich zu einem geschärften Bewußtsein verhelfen“ (ebd., S. 371).

Belohnung und Bestrafung am Ende der Geschichte stellen das Gleichgewicht wieder her und schließen die Erzählung ab. Bösewichte sollten eine Strafe bekommen, die ihrem Verbrechen angemessen ist. Kommen sie zu glimpflich davon, ist das Publikum unbefriedigt. Aber auch der Held sollte das erhalten, was ihm zusteht und das Opfer kompensiert, das er erbracht hat. Hat er allerdings versäumt, die ein oder andere Lehre aus seinem Abenteuer zu ziehen, kann er dies in der Phase der Rückkehr noch einmal zu spüren bekommen (ebd., S. 370).

Wie auch die bisher vorgestellten Stadien der Heldenreise, kann die Rückkehr eine Vielzahl von Funktionen erfüllen. Da sie aber den Abschluss der Reise darstellt, hat sie eine besondere Bedeutung. Am ehesten vergleichbar ist sie mit der Phase der Belohnung. Beide schließen an einen Moment des Todes und der Wiedergeburt an und beide können von den Folgen handeln, die sich daraus

ergeben. Indem der Held zurückkehrt, schließt sich der Kreis. Nebenhandlungen, Themen und Fragestellungen sollten spätestens hier noch einmal von den Spielern aufgeworfen und beantwortet werden, damit die Geschichte wirklich rund wird. Ein „Fallstrick“ des Geschichtenerzählens ist, eingeführte Nebenhandlungen nicht aufzulösen. Die Improvisierer sollten also darauf achten, ihre Geschichte nicht zu sehr zu verstricken, um sie am Ende leichter aufschlüsseln zu können. Das Publikum kann sehr undankbar sein, wenn die Spieler unter Zeitdruck plötzlich eingeführte Nebenhandlungen oder -figuren vernachlässigen und sich nur noch auf das Schicksal des Helden konzentrieren. Stecken die Improvisierer zu sehr in der Geschichte, verlieren sie leicht die objektive Sichtweise und das Gefühl für die Zuschauer – vielleicht finden diese gerade die Nebenrollen ansprechend? Werden interessante Nebenrollen eingeführt, sollten die Spieler versuchen, diese in allen drei Akten mindestens einmal auftauchen zu lassen.

Was das Stadium der Rückkehr zu etwas Besonderem macht, ist, dass es für die Spieler die letzte Möglichkeit darstellt, das Publikum zu berühren. Mit dem Ende, für das sie sich entscheiden, verleihen sie der Geschichte ihre individuelle und abschließende Wirkung. Die Spieler können das Publikum mit einem Satz oder einem Standbild entlassen, sie können aber auch mit einem Zeitsprung in die Zukunft enden. Dies käme einem Epilog gleich, indem das Publikum erfährt, was aus den Figuren geworden ist oder welche weitreichenden Folgen die Reise gehabt hat. Wichtig ist, dass der Schluss für die Zuschauer auch als solcher zu erkennen ist und sie nicht überrumpelt.

Für die Spieler stellt sich jedes Mal die grundlegende Frage, wann sie das Ende setzen sollen. Meistens wissen sie intuitiv, wann alles gesagt und die Geschichte abgerundet ist: Die wichtigsten Fragen sind beantwortet und bedeutende Elemente wieder aufgenommen. Dennoch zögern viele Improvisierer damit, das Ende dann auch tatsächlich zu setzen. „Viele Geschichten gehen schlecht aus, weil sie zu viele Schlüsse haben“ (ebd., S. 378). Ein möglicher Schluss nach

6. „Die Heldenreise“

dem nächsten bietet sich an, und schließlich sind die besten Gelegenheiten vertan, Energie und Spannung zerstört. Hat ein Spieler den Impuls, die Geschichte zu beenden, sollte er diesem auch nachgehen. Selten liegt er falsch damit. Das Ende sollte nur nicht zu abrupt kommen. Die Zuschauer sollten genug Zeit haben, sich von den Figuren zu verabschieden und möglicherweise ihre eigenen Schlüsse zu ziehen.

Damit endet die Reise des Helden. Das Elixier wurde aus dem Abenteuer heimgebracht und die zukünftige Aufgabe des Helden wird darin bestehen, seine gemachten Erfahrungen immer wieder in seinen Alltag zu integrieren. Vogler stellt der Heldenreise einen Entwicklungsbogen gegenüber, der zeigt, auf welche Weise der Held zu seiner Veränderung gelangt und den ich an dieser Stelle darlegen möchte, um noch einmal die Bedeutung der einzelnen Etappen zu verdeutlichen.

Die Heldenreise

1. Gewohnte Welt
2. Ruf zum Abenteuer
3. Weigerung
4. Begegnung mit dem Mentor
5. Überschreiten der ersten Schwelle
6. Bewährungsproben, Verbündete, Feinde
7. Vordringen zur tiefsten Höhle
8. Entscheidende Prüfung
9. Belohnung
10. Rückweg
11. Auferstehung
12. Rückkehr mit dem Elixier

Entwicklungsbogen

- begrenzttes Problembewusstsein
- gesteigertes Bewusstsein
- Widerwille gegen die Veränderung
- Überwindung des Widerwillen
- Bereitschaft zur Veränderung
- erste Versuche mit der Veränderung
- Vorbereitung auf die große Veränderung
- Versuch der großen Veränderung
- Folgen des Versuchs (Verbesserungen und Rückschläge)
- erneute Selbstbesinnung auf Veränderung
- abschließender Versuch der großen Veränderung
- endgültiges Meistern des Problems

TAB. 2: DIE HELDENREISE IM VERGLEICH ZUM ENTWICKLUNGSBOGEN DES HELDEN (EIGENE BEARBEITUNG NACH VOGLER 1998, S. 349)

Mit einem solchen Blick auf die Heldenreise stellt sich die Frage, ob es Geschichten gibt, die dieser Struktur gegenübergestellt werden können oder von denen sie sich deutlich abhebt. Denn beinahe alle Geschichten sind danach aufgebaut, dass es einen Protagonisten und einen Antagonisten gibt, der Held eine Aufgabe erfüllen muss und sein Gegenspieler versucht, ihn daran zu hindern. Dabei beansprucht die Heldenreise keinen konkreten Ablauf für sich, sondern ist in ihren Etappen und Figuren variabel. Der hier beschriebene Ablauf zeigt die Etappen nur an den Stellen, an denen sie sich üblicherweise befinden. Eine Abgrenzung zu anderen Strukturen ist daher nur schwer möglich. Auch alle von mir aufgezählten Masterplots orientieren sich in irgendeiner Weise an dem Verlauf der Heldenreise.

Dennoch kann der Heldenreise zum Beispiel das absurde Theater entgegengestellt werden. Betrachtet man Ionescos „Die kahle Sängerin“, so fällt es schwer einen eindeutigen Helden oder ein signifikantes Anliegen auszumachen⁵¹, denn das absurde Theater ist danach ausgerichtet, sinnentleert zu sein. Autoren und Regisseure, die sich nicht nach den bekannten Strukturen richten, heben sich zwar von den vorherrschenden Formeln und Mustern einer Kultur ab, gehen aber auch das Risiko ein, nur ein begrenztes Publikum zu erreichen, da „die meisten Menschen wenig mit solch unkonventionellen Werken anzufangen wissen, die ihrer erklärten Absicht nach keine Berührungspunkte mit den gemeinsamen kulturellen Erfahrungsmustern aufweisen“ (Vogler 1998, S. 17).

Letztendlich folgt jede Geschichte ihren ganz eigenen Gesetzen. Besonders bei Geschichten aus dem Stegreif lässt sich der Verlauf nicht vorhersehen. Das Modell der Heldenreise sollte von den Improvisierern daher nicht wie ein starres Konzept benutzt werden, sondern wie eine Reihe von Wegmarken, die ihnen beim Strukturieren ihrer Geschichte helfen. Die verschiedenen Charakter-

⁵¹ Auch bei den Daily Soaps gibt es keinen festen Helden oder ein einziges Ziel, auf das alles hinausläuft.

6. „Die Heldenreise“

Motive der Archetypen bilden ebenso wie die einzelnen Etappen ein dramaturgisches Basiswissen, von dem ausgehend den Spielern alle Türen zu einer gelungenen Geschichte offen stehen.

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

Um ein größeres Publikum anzusprechen, ist ein gewisses Maß an Form unverzichtbar. Das Publikum erwartet dies geradezu und erfreut sich daran, solange diese Form durch innovative Kombinationen und Arrangements so variiert wird, daß nicht der Eindruck starrer Formelhaftigkeit und völliger Vorhersehbarkeit entsteht. (Vogler 1998, S. 17)

Geschichtsstrukturen sind archaische Strukturen, die unsere Geschichten seit Generationen durchziehen. Im Improvisationstheater werden die bekannten Strukturen aus Märchen, Mythen, Romanen, Filmen etc. isoliert und von den Spielern adaptiert, um den Zuschauern die Szenen so darzubieten, wie sie es seit Jahrhunderten gewohnt sind.

Was die Struktur der Heldenreise so universell macht, sind zum einen die Archetypen, die jedem Menschen in irgendeiner Form bekannt vorkommen (sie sind alle ausgelagerte Teile des Selbst) und zum anderen die verschiedenen Etappen, die sich sogar auf das wahre Leben übertragen lassen und somit ebenfalls jedem vertraut sind. Folglich beinhaltet die Heldenreise alles, was eine gute Geschichte ausmacht: faszinierende Charakter-Motive und eine fesselnde und in sich stimmige Handlung, die sich auf dem Hauptanliegen des Helden begründet. Da sich die Heldenreise weder auf einen festen Figurenkanon noch auf einen konkreten Handlungsablauf festlegen lässt, sind beinahe alle Plots in irgendeiner Form auf dieses Muster zurückzuführen. Sie unterscheiden sich lediglich durch die Art ihres jeweiligen Handlungsablaufes, ihr Genre und durch das wechselnde Vorkommen der verschiedenen Archetypen. Mit den Erzählelementen der Heldenreise ist für die Improvisierer also beinahe jede Geschichtenkonstruktion möglich.

Eine improvisierte Geschichte beginnt mit einer oder mehreren Vorgaben aus dem Publikum, zu denen gespielt werden soll. Stehen diese fest, zählen die

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

Zuschauer gemeinsam einen Countdown von fünf herunter auf „los“. Dies ist das Signal für die Improvisierer, mit der Szene zu beginnen. Jeder Improvisierer hat für sich also nur fünf Sekunden Zeit, sich auf sein Spiel vorzubereiten⁵².

Zu Beginn einer Szene stehen die Spieler vor einer leeren Bühne. Sie müssen sich die Figuren, Schauplätze und gewisse Regeln, nach denen die kreierte Welt funktioniert, erst erspielen und entscheiden, wie diese Elemente zu sehen sind: „tragisch oder komisch, realistisch oder überzeichnet, psychologisierend oder genretypisch“ (Raki 2004b). Die bereits vorgestellten Masterplots (vgl. Kap. 5.6.1) können zur Orientierung dienen. Sind die verschiedenen Elemente erst einmal festgelegt, werden sie auch vom Publikum rasch erfasst und verstanden.

Zu Schwierigkeiten kann es kommen, wenn die Improvisierer mit jeweils verschiedenen Plots im Hinterkopf in das gemeinsame Spiel gehen. Dies ist ein typisches Impro-Problem und kann zu „Machtkämpfen“ auf der Bühne führen, vorausgesetzt, dass jeder Spieler seine Idee durchsetzen will. Grundlegend sollten sich die Spieler kooperativ verhalten und an dem ersten Versprechen der Geschichte festhalten. Nach dieser Methode kommt es zu keinen Streitigkeiten, auch wenn der ein oder andere Spieler dabei auf seine Ideen verzichten muss. Das erste Versprechen bildet die Hauptfrage der Geschichte (vgl. Kap. 5.4) und muss von allen Spielern „bedient“ werden, ohne dass diese sich widersprüchlich verhalten. Da Improtheater aus dem Moment heraus entsteht, kann nichts zurückgenommen oder im Nachhinein geändert werden. Das, was dargestellt oder gesagt wird, wird zur Tatsache⁵³. Alles, was im Widerspruch dazu steht, verunsichert sowohl die Spieler als auch das Publikum, stellt die bisher gespielte Szene in Frage und verhindert eine Weiterentwicklung⁵⁴.

⁵² Bei Langformen wird heutzutage allerdings in der Regel auf das Einzählen verzichtet.

⁵³ Damit soll nicht ausgeschlossen werden, dass die Improvisierer auf der Bühne auch lügen dürfen.

⁵⁴ Wird ein Spieler beispielsweise als „Sebastian“ angespielt, darf der Nächste ihn nicht mit „Tom“ ansprechen. Befindet sich ein Pärchen gerade im Schwimmbad und ein weiterer Spieler fragt, ob sie ihr Auto tanken möchten, so kann dieser unerwartete Moment zwar zunächst Lacher hervorrufen, ist für den Verlauf der Geschichte aber eher hinderlich. Nahe liegend wäre, dass einer der beiden zu

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

Von einer guten Geschichte erwarten die Zuschauer aber gerade, dass sie sich entwickelt. Sie verlangen eine Veränderung der dramatischen Ausgangssituation, den Kampf zwischen bestimmten Figuren und ersehnen widerstreitende Interessen, Werte oder Kräfte. Alle diese Konfliktmöglichkeiten werden von der Heldenreise begünstigt, denn dort geht es um die Entwicklung der Hauptfigur, um äußere Spannungen zwischen den Figuren und um den inneren Zwiespalt des Helden. „Erst die Konflikte verleihen einer Geschichte Dynamik und eine gewisse Zwangsläufigkeit“ (Raki 2004b) und ermöglichen den Zuschauern ihren Erwartungsrahmen abzustecken.

Sind sich die Spieler den Erwartungen des Publikums bewusst und verfügen über die dramaturgischen Grundkenntnisse, die es ihnen ermöglichen, eine runde Geschichte zu erschaffen, dann sind ihrem Spiel keine Grenzen gesetzt. Inspiriert durch die Vorgabe der Zuschauer und von dem Versprechen der Geschichte geleitet, müssen sie sich nur entscheiden, nach welchem Plot sie ihr Spiel ausrichten müssen, damit die Geschichte am wirkungsvollsten erzählt wird.

Da alle Plots in gewisser Weise minimalisierte Heldenreisen sind, bildet der Held für die Improvisierer den zentralen Baustein ihrer Geschichte. Um spontan einen Helden zu erschaffen, ist es für die Spieler hilfreich, die typischen Merkmale zu kennen, die diesen ausmachen (vgl. Kap. 6.2). Im Improtheater kann der Held im Vorfeld vom Publikum ausgesucht werden, sich aus der Vorgabe ergeben oder durch die Spieler bestimmt werden, indem sie ihrer Szene ein Versprechen entlocken und daran festmachen, wer der Held sein wird. Bei fast jeder Herangehensweise an eine Geschichte muss zunächst geklärt werden, wer der Held und was sein Anliegen ist, bevor sich die Handlung entwickeln kann⁵⁵.

ertrinken droht oder aber ein Schwimmtrainer hinzu kommt und ihre Fähigkeiten zum Synchronschwimmen entdeckt o. Ä.

⁵⁵ Bei den verschiedenen Erzählformen (vgl. Kap. 5.3) ergibt sich oft schon aus der vorgegebenen Struktur, wer der Held sein wird.

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

Besonders die Gestaltung des Anliegens nimmt großen Einfluss auf die Dramaturgie der Geschichte. Erst in dem Moment, in dem die Spieler das Anliegen des Helden herausstellen, bekommt ihre Geschichte Bedeutung. Es muss um alles oder nichts gehen. Spielen die Improvisierer beispielsweise eine Liebesgeschichte (vgl. Liebes-Plot Kap. 5.6.1), so lautet die „Ja-oder-Nein“-Frage: Werden die beiden Hauptfiguren am Ende zusammenfinden oder nicht? Um das Anliegen der Protagonisten zu vergrößern, müssen sich die Spieler nun Konsequenzen für beide Lösungsmöglichkeiten überlegen. Was passiert, wenn sie einander nicht bekommen? Wird einer von ihnen vor Kummer sterben oder sich seinem Schicksal ergeben und jemand anderen heiraten müssen? Und was passiert, wenn sie ihr Ziel erreichen? Verliert einer von beiden sein Ansehen und sein Vermögen, weil er unter seinem Stand heiratet? Oder weiht der Vater der Geliebten (in der Funktion eines Schwellenhüters oder eines Schattens) sie vielleicht der ewigen Verdammnis, für den Fall, dass sie sich für ihren Angebeteten entscheidet und bringt sie somit in den moralischen Konflikt, sich zwischen Liebe und Familie entscheiden zu müssen? Die Spieler können sich alle möglichen Hindernisse und Konsequenzen einfallen lassen, um das Anliegen des Helden intensiver zu gestalten und der Geschichte mehr Spannung zu verleihen. Erkennen die Zuschauer den Umfang, die weitreichenden Auswirkungen und die Dringlichkeit des Anliegens und identifizieren sich mit dem Helden, durchleben sie gemeinsam mit ihm die Höhen und Tiefen der Geschichte.

Ein weiteres wichtiges Element für die Konstruktion einer Geschichte ist der Antagonist. Haben sich die Improvisierer das Hauptanliegen des Helden erspielt, fällt es ihnen meist leicht, einen Gegenspieler zu finden. Strebt beispielsweise ein Liebespaar die Hochzeit an, bedarf es einer Person, die dies zu verhindern sucht. Hierfür können sich die Spieler an dem Charakter-Motiv des Schattens orientieren. Haben sie schließlich einen Helden, dessen Anliegen und einen Gegenspieler etabliert, ist der Grundstein für eine gute Geschichte gelegt.

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

Wollen sich die übrigen Improvisierer an der Szene beteiligen, müssen sie Figuren finden, die die Geschichte voranbringen⁵⁶. Dabei kann es hilfreich sein, dass sie sich entweder der Seite des Helden oder der Seite des Bösewichts zuordnen und ihre individuelle Begründung in der Geschichte finden.

Betreten die Spieler das erste Mal die Szene, so haben sie in den meisten Fällen eine grobe Vorstellung von der Figur, die sie spielen werden. Um nicht völlig leer aufzutreten, können sie sich ein Detail vornehmen (eine Charaktereigenschaft, einen körperlichen Tick, einen Status etc.), welches bereits einen Teil der Persönlichkeit ihrer Figur bestimmt. Diese Kleinigkeit ist am Anfang durchaus ausreichend. Gerade in den Kurzformen bleibt keine Zeit für eine detaillierte Rollengestaltung. Hier geht es vielmehr um die dramaturgischen Funktionen, welche die einzelnen Figuren übernehmen.

Um Figuren zu finden, die sich schlüssig in den Verlauf der Geschichte einfügen, können die Improvisierer auf die Archetypen der Heldenreise zurückgreifen. Betritt ein Spieler die Bühne, findet sich immer ein Archetypus, der in das Szenengefüge passt und von ihm angenommen werden kann. Er muss nur darauf achten, dass seine Figur ihr eigenes Ziel verfolgt und dies in irgendeinem Zusammenhang mit dem Anliegen des Helden steht. Um bei dem Beispiel der Liebesgeschichte zu bleiben, könnte der Vater des Bräutigams seinem Sohn in der Funktion des Mentors weise Ratschläge mit auf den Weg geben, eine ehemalige Geliebte könnte als Schatten auftreten und aus Eifersucht versuchen, die Hochzeit platzen zu lassen und immer wieder können Schwellenhüter auftauchen (die Braut wird entführt; ihr Hochzeitskleid wird gestohlen; sie verpasst ihr Taxi, so dass sie zu spät zu Trauung kommt, etc.), so dass die Geschichte an Spannung gewinnt (kleine Spannungsbögen, die sich auf den großen Spannungsbogen beziehen, vgl. Abb.7).

⁵⁶ Spielen die Improvisierer ihre Szene nur zu zweit oder zu dritt, können sie weitere Archetypen gegenständlich einbinden, ohne dass diese dramaturgische Funktion zu verlieren (eine Nachricht als Herold, eine Naturkatastrophe als Schwellenhüter, etc.).

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

Anfangs sollten die Improvisierer allerdings darauf bedacht sein, keine zu feste Vorstellung von ihrer Rolle zu haben, denn es ist offen, was die anderen Spieler gerade im Sinn haben. Tritt ein Spieler mit der Idee auf, der Bruder der Hauptfigur zu sein, wird dann aber als Vater angespielt, muss er diese Änderung akzeptieren, um Publikum und Mitspieler nicht zu verwirren. Zuweisungen sollten von den Spielern nicht blockiert werden, da das, was auf der Bühne geschieht, unmittelbar zur Tatsache wird.

Manchmal erkennen die Spieler intuitiv, welche Figur die Szene braucht. Wissen sie um die Etappe der Bewährungsproben, Verbündeten und Feinde, um die entscheidende Prüfung und um das Elixier, so bekommen sie gleichzeitig eine Idee davon, wie sie die einzelnen Phasen und Figuren aufbauen müssen. Die Archetypenlehre und die Geschichtsstruktur der Heldenreise sind eng miteinander verwoben und laufen oft auf ein gemeinsames Ziel hinaus. Manchmal muss sich aber auch erst noch herausstellen, wer Gefährte, Schwellenhüter oder nur Passant ist. Gerade dieser Schritt ins Unbekannte macht den Reiz des Improvisationstheaters aus.

Darin liegt auch der große Unterschied zwischen der Umsetzung der Heldenreise im Improvisationstheater und der Umsetzung im Film oder Roman. Während Regisseure und Autoren ihre Geschichten in Ruhe entwickeln können, bis das Endprodukt eines Tages fertig ist, müssen die Improvisierer das verwenden, was sich aus dem Stegreif ergibt. Sie können nichts Gesagtes ungesagt und nichts Geschehenes ungeschehen machen⁵⁷. Sie können sich im Vorfeld keine Gedanken zu Figurenkonstellationen, Aufgaben und Hindernissen machen, sondern müssen sich all dies im Spiel erarbeiten. Der Vorteil der Improvisierer ist dafür, dass sie eine direkte Rückmeldung aus dem Publikum bekommen. Elemente, die den Zuschauern gefallen, werden beklatscht und können weiter ausgebaut werden. Elemente, die nicht funktionieren, können

⁵⁷ Es gibt ein Spiel, welches auf ebendies ausgerichtet ist. Bei „Neue Wahl“ dürfen sowohl Zuschauer als auch Mitspieler jeder Zeit „Neue Wahl!“ in die Szene rufen, wenn sie eine Aussage oder eine Handlung für unangemessen halten. Der entsprechende Spieler muss sich dann sofort etwas Neues einfallen lassen. Weitergespielt wird nach der neuen Idee, als wäre nichts passiert.

hingegen fallen gelassen werden. Diese Arbeitsweise des Stegreifspiels führt oft dazu, dass improvisierte Geschichten rudimentärer sind als Geschichten aus Filmen oder Romanen. Hier setzt die Arbeit mit der Geschichtsstruktur der Heldenreise an, denn diese bietet den Spielern die Grundlage für komplexere Geschichten.

Wie bereits beschrieben, orientiert sich die Langform „Heldenreise“ beispielsweise sehr genau an den verschiedenen Archetypen (vgl. Kap. 6.2) und an dem klassischen Ablauf der Reise (vgl. Kap. 6.3) und umfasst daher die Dauer einer ganzen Aufführung. Die Geschichten sind dementsprechend umfangreich gestaltet und die Charaktere ausgebaut. Um dieses Format spielen zu können, sollten die Spieler den Aufbau der Heldenreise soweit verinnerlicht haben, dass sie während der Improvisation frei und spontan agieren können, ohne darüber nachdenken zu müssen, was als nächstes kommt oder was womöglich gefehlt hat. Erst wenn alles wie von selbst zu laufen scheint, entsteht der Eindruck, es mit einer perfekt abgerundeten Geschichte zu tun zu haben.

Geht es allgemein um das Konstruieren von Geschichten, können sich die Improvisierer an Jungs Archetypen und an der Struktur der Heldenreise anlehnen. Dabei kommt es nicht drauf an, ob es sich um eine Kurz- oder Langform handelt oder um ein stark oder weniger stark strukturiertes Spiel. Dennoch gibt es Unterschiede in der Handhabung. Da bei stark strukturierten Improspielen bereits ein gewisser Szenenablauf vorgegeben ist, müssen die Spieler sich diesen nicht selbst erarbeiten. In den meisten Fällen sind sie, neben der Einhaltung der Spielregeln, nur noch für den Spannungsbogen der Szene verantwortlich. Sie müssen darauf achten, dass es in der Geschichte um etwas geht, dass am Anfang eine „Ja-oder-Nein“-Frage gestellt und diese am Ende beantwortet wird. In einigen Fällen ist auch dies schon vorgegeben (vgl. „Stimmen aus dem Grab“, S. 74), so dass es nur noch um das Füllen der Struktur geht, also um das „Wie“. Freie Szenen sind hingegen darauf angelegt, dass die Spieler ihre Spielstruktur selbst finden. In diesen Fällen ist es durchaus nützlich

und hilfreich, wenn die Improvisierer auf ein großes Repertoire an Plots zurückgreifen können. Dabei stellt sich die Frage, ob sich die verschiedenen Geschichtsstrukturen auch natürlicherweise in den freien Improszenen wieder finden, ohne dass sich die Spieler bewusst nach ihnen richten. Denn auch Spieler, die sich nicht mit der Heldenreise auseinandergesetzt haben, sind aufgrund ihrer natürlichen Fähigkeit zum Geschichtenerzählen durchaus in der Lage, runde Geschichten zu kreieren. Diese Frage muss jedoch offen bleiben, da es keine wissenschaftlichen Erkenntnisse zu diesem Thema gibt und eine entsprechende Untersuchung den Umfang dieser Arbeit überschreiten würde⁵⁸.

Die einzelnen Elemente der Heldenreise funktionieren jedoch in der Regel bei allen Formaten. Die Spieler sollten sie allerdings nur in dem Maße nutzen, in dem ihre Szene es auch erfordert. In einer kurzen Szene ist es beispielsweise selten sinnvoll mit Mentoren und Gestaltenwandlern zu arbeiten. Hat ein Spieler aber gerade diese Figuren im Kopf und will sie unbedingt einbringen, weil ihm die dramaturgischen Funktionen zusagen, kann das Wissen um die Struktur der Heldenreise auch hinderlich sein. Halten die Spieler dogmatisch an einem Muster fest, kann dies dazu führen, dass ihre Kreativität behindert wird und individuelle Geschichten schwieriger zu erreichen sind. Daher sollten die Spieler sich frei fühlen, von den klassischen Mustern abzuweichen. Gerade dadurch wird das kreative Moment hervorgehoben. Während einer Improvisation bleibt auch kaum Zeit zum Konstruieren. Haben die Spieler die verschiedenen Strukturen verinnerlicht, müssen sie auf der Bühne nicht mehr über ihr Handeln nachdenken. Haben sie dies nicht oder versuchen sogar, sich während der Szene Strukturen zu erarbeiten, werden sie nicht nur an der Entwicklung eigener Ideen gehindert, sondern auch daran, auf ihre Mitspieler einzugehen. Zu leicht kann es dann passieren, dass jemand wichtige Informationen nicht mitbekommt und widersprüchlich agiert. Manche Improvisierer können daher befreiter arbeiten, wenn sie die verschiedenen Plots gar nicht erst im Hinterkopf haben, die ihnen

⁵⁸ Ebenfalls bleibt ungewiss, ob sich diese Frage überhaupt klären lässt, da die Improvisierer nicht danach gefragt werden können, ob sie etwas angewendet haben, das sie nicht kennen.

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

vorschreiben wollen, wie sie ihre Geschichte zu gestalten haben. „Ungezwungen eine Struktur spielen“ ist ein ebensolches Impro-Paradoxon wie „auf Befehl spontan sein“. Oftmals machen die Spieler intuitiv alles richtig oder wissen zumindest hinterher, woran es gelegen hat, dass die Geschichte nicht stimmig war. Die einzelnen Spieler oder Gruppen sollten daher für sich klären, ob sie mit den verschiedenen Strukturen arbeiten oder ob sie ihre Geschichten jedes Mal ihrer Intuition überlassen wollen. Im Zweifelsfall sollte die Struktur nicht zu wichtig genommen werden. Müsste der Held der Struktur nach leiden und Prüfungen bestehen, auf der Bühne passiert aber gerade das große Glück, so müssen sich die Spieler auch davon leiten lassen. Kaum etwas ist schöner als eine positive Geschichte. Solange die Szene ihren eigenen roten Faden verfolgt, sollten die Spieler ihrer Eingebung und ihrem Gefühl vertrauen.

Sind jedoch alle Spieler mit derselben Struktur vertraut, kann dies das Zusammenspiel erleichtern. Ziehen alle an einem Strang und leiten ihre Hauptfigur durch die verschiedenen Stadien der Heldenreise, kann sich ebenfalls eine wunderbare Geschichte ergeben. Schwierig wird es erst, wenn die Spieler unterschiedliche Strukturen kennen. Dieser Fall ist vergleichbar mit einem Improspiel, zu dem die Spieler unterschiedliche Regeln kennen. Dann versucht jeder, seine Regel durchzusetzen und verunsichert damit die Anderen. Die Handlung wird eingebüßt und das verwirrte Publikum verliert das Interesse. Das Spielverständnis untereinander ist daher ein wesentlicher Faktor. Spielregeln sollten zu Beginn einer Szene von dem Spielleiter erklärt werden. Ebenso sollten auch die Geschichtsstrukturen unter den Spielern abgesprochen werden⁵⁹.

Entscheiden sich die Improvisierer für eine Struktur, so sollten sie diese als Hilfe begreifen. Konzentrieren sich die Spieler zunächst auf das Versprechen ihrer Geschichte, so ergibt sich daraus ein logischer Verlauf ihrer Szene. Kennen

⁵⁹ Ein Beispiel bildet die improvisierte Oper. Manche Spieler singen einfach drauflos. Einigen sie sich aber darauf, den Musiker zunächst eine Ouvertüre spielen zu lassen, dann Rezitative und Arien folgen zu lassen und schließlich mit Duetten zu enden, ergibt sich gleich eine ganz andere Wirkung. Die Oper wird strukturierter, ähnelt mehr der „richtigen“ Oper und macht es den Spielern leichter, einen Überblick über die Handlung zu bekommen.

sie ihr Ziel, ist es leicht den Weg dorthin über die Etappen der Heldenreise zu gestalten. Dabei ist es unwichtig, ob es sich um eine freie Improvisation oder ein strukturiertes Improspiel handelt, da unpassende Figuren und Stationen von den Spielern leicht ausgelassen oder variiert werden können.

Sobald die Zuschauer die Haupthandlung erfasst haben, funktioniert die Heldenreise auch in Zusammenarbeit mit dem Publikum. Ähnlich wie bei der Langform „Der rote Faden“ (vgl. Kap. 3.3.2), können die Spieler ihre Szene jederzeit unterbrechen und die Zuschauer nach der weiteren Entwicklung der Geschichte fragen. Sie können ihre Figuren näher charakterisieren lassen oder an Break-Momenten das Publikum entscheiden lassen, wie es weitergehen soll. Da auch die Zuschauer mit den gängigen Geschichtsstrukturen und den typischen Charakter-Motiven vertraut sind, weichen sie selten von der Haupthandlung ab.

Das Wissen über verschiedene Plots, den Aufbau einer Geschichte und über die Struktur der Heldenreise kann von den Improvisierern, die ihrer Unmittelbarkeit nicht vertrauen, sogar als „eine Möglichkeit der Kontrolle“ (Dixon 2000, S. 65) betrachtet werden. Die Strukturen stellen Modelle dar, die ihnen dabei helfen, die Anatomie einer Geschichte besser zu verstehen und so zu optimieren. Orientieren sich die Spieler an den bereits bestehenden Masterplots, können sie davon ausgehen, dass ihre Geschichten immer wieder funktionieren werden. Dabei ist es nebensächlich, ob sie die Vorgabe als Komödie oder Tragödie, klassisch oder modern umsetzen, die Geschichte nur der Unterhaltung dienen oder eine tiefere Sinnhaftigkeit, eine Aussage oder eine Moral implizieren soll. Sie müssen sich nur entscheiden.

7.1 Übungen

Bevor sich eine Gruppe an das Spielen einer Heldenreise macht, empfehlen sich Übungen, die das strukturierte Geschichtenerzählen fördern. Einige davon seien hier genannt⁶⁰.

Handlung und Beschreibung

In dieser Übung geht es um den Unterschied zwischen Handlung und Beschreibung beim Erzählen von Geschichten. Die Improvisierer tun sich zu zweit zusammen; einer ist der Erzähler, der andere der Regisseur. Sie entscheiden sich für einen Titel, dann beginnt der Erzähler mit der Geschichte. Die Aufgabe des Regisseurs besteht darin, den Erzähler immer wieder zu unterbrechen und Anweisungen zu geben. Gibt er das Kommando „Handlung“ ist Aktion angesagt, gibt er das Kommando „Beschreibung“ geht es um das atmosphärische Ausschmücken der Geschichte.

Ein-Wort-Geschichte

Hier können die Improvisierer zu zweit arbeiten, oder mit allen aus der Gruppe gemeinsam an einer Geschichte erzählen. Alle erzählen gemeinsam an einer Geschichte, es darf aber jeder reihum immer nur ein Wort sagen. Der nächste Improvisierer spinnt die Geschichte dann mit seinem Wort weiter. Dabei kann es sowohl passieren, dass Worte fallen, die andere auch im Kopf hatten als auch Worte, mit denen keiner gerechnet hat. In dem Fall müssen die Improvisierer sich sofort auf die neue Wendung der Geschichte einstellen. Es ist hilfreich sich zu Beginn vorzunehmen, die Geschichte nicht zu kompliziert zu machen, rechtzeitig ein Verb oder einen Artikel einzusetzen und die Sätze kurz zu halten.

⁶⁰ Viele der Übungen stammen aus Doug Nunn: Show ab! 1999 Planegg. S. 82ff. Inzwischen lassen sich die meisten Übungen aber auch auf www.impro-wiki.com finden.

Ein-Satz-Geschichte

Diese Übung funktioniert wie die Ein-Wort-Geschichte, nur dass jedem Improvisierer ein ganzer Satz zur Verfügung steht. Mit einem Satz haben die Teilnehmer natürlich mehr Kontrolle über den Prozess als nur mit einem Wort. Die Geschichten haben auch viel häufiger einen konkreten Inhalt, einen Helden oder eine Heldin, einen klaren Anfang, eine Mitte und ein Ende.

Positiv-Negativ-Positiv-Geschichte

Bei dieser Übung geht es ebenfalls darum, gemeinsam im Kreis eine Geschichte zu erzählen. Dabei gibt es drei Runden, jedem Improvisierer steht pro Runde wieder nur ein Satz zur Verfügung: In der ersten Runde soll ein positives Szenario aufgebaut werden. Das bedeutet nicht nur eine Welt, die aus schönen Dingen besteht, sondern in der auch die Handlungen und Situationen positiv sind. Ein Held und dessen Umfeld, Alltag, Beziehungen etc. werden eingeführt (Routine). In der zweiten Runde bekommt die Geschichte eine negative Wendung: Der Held gerät in tragische Lebensumstände, seine Beziehungen sind gespannt oder gehen auseinander, er schwebt in großer Gefahr. In der dritten Runde wird alles wieder gut, die Beziehungen des Helden stabilisieren sich, er besiegt seinen Gegenspieler, seine Frau und er kommen wieder zusammen etc. Dieses Positiv-Negativ-Positiv Modell ist eine große Hilfe fürs Improvisieren.

Das „Es war einmal“-Modell

Auch dieses Modell hilft den Improvisieren, beim Geschichtenerzählen nach einer gewissen Routine vorzugehen, denn es gibt ein ganz bestimmtes Muster vor: Die erste Person sagt „Es war einmal...“ (Plattform) und fügt eine Information hinzu. Die zweite Person fährt fort mit „Jeden Tag...“ (Routine) und gibt ihrerseits eine neue Information. Die dritte Person schließt an mit „Bis eines Tages...“ (Bruch/ Ruf ins Abenteuer). Alle folgenden Personen beginnen ihre Sätze mit „Und aufgrund der Tatsache, dass...“ (Schwellen/Prüfung) bis die

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

vorletzte Person sagt „Bis schließlich...“ (Auflösung) und die letzte in der Runde die Geschichte abschließt mit „Und seit diesem Tag...“ (Ende).

Treffen der Drehbuchautoren

Bei dieser Übung teilen sich wieder zwei Improvisierer das Erzählen einer Geschichte. Sie spielen zwei Autoren, die sich großspurig zum Essen treffen, um sich gegenseitig ihre genialen Ideen für ein neues Drehbuch mitzuteilen, das auf jeden Fall produziert und ein Riesenerfolg werden wird. Sie bekommen ein Genre vorgegeben und beginnen dann sofort damit, eine Geschichte zu entwickeln. A erfindet einen Ort, etabliert die Hauptfiguren etc. bis B übernimmt und seine Vorschläge einbringt. Das geht so lange hin und her, bis die Geschichte fertig erzählt ist und sich die beiden Drehbuchautoren zu ihrer brillanten Story und ihrem baldigen Erfolg gratulieren. Wichtig ist es, der Geschichte einen Titel zu geben, den Figuren eigene Namen, den Held und den Bösewicht zu beschreiben und einen Konflikt entstehen zu lassen, der dramatisch endet. Die Geschichte kann dabei auf 3-4 Minuten begrenzt werden.

Team-Monolog

Einen Monolog als Gruppe zu erzählen, stellt eine große Herausforderung dar und ist gleichzeitig eine sehr befriedigende Übung. Ungefähr sieben Improvisierer stellen sich in einem Halbkreis auf und bekommen ein Genre vorgegeben. Dann beginnt A einen Monolog aus der Sicht einer bestimmten Figur zu erzählen. Beispielsweise tritt A als buckliger Gärtner aus einem Krimi aus dem Kreis, gibt somit die Szene vor und bestimmt die Hauptfiguren. Dann geht A wieder zurück in den Halbkreis und B tritt als selber Charakter vor. So geht es immer weiter, bis alle sieben Personen an der Reihe waren. Natürlich muss die Geschichte bestimmten Regeln folgen, in dem sie alle wichtigen Elemente enthält, dem Genre entspricht und schlüssige und konstante Charaktere aufweist. Es ist unvermeidlich, dass jeder Improvisierer seinen

eigenen Stil einbringt und die Figur dadurch immer wieder leicht variiert. Wenn der Monolog gut ist, können sich daraus auch szenische Meisterwerke ergeben.

5-Satz-Struktur

Bei dieser Übung geht es weniger ums Schauspiel als um das Verinnerlichen des dramaturgischen Spannungsbogens, die Szenen werden mehr durchgesprochen als durchgespielt. Die Improvisierer stellen sich in zwei Reihen, A und B, hintereinander auf. Es kommt jeweils ein Spieler aus Reihe A und einer aus Reihe B dran. Im Wechsel „spielen“ sie sich durch ihre Geschichte.

1. A: Ort

Der Spieler aus Reihe A tritt nach vorne und bestimmt durch einen einzigen Satz nur den Ort („Im Schwimmbad.“)! Achtung: Positiv bleiben! Damit nicht schon im ersten Satz ein Problem entsteht, sollte es lieber heißen „Schön hier im Schwimmbad“ als „Brrr, ist das Wasser kalt.“

2. B: Beziehung

Der Spieler aus Reihe B kommt hinzu und definiert durch einen zweiten Satz die Beziehung („Hallo Herr Bademeister.“). Achtung: Auch hier nur die Beziehung definieren und noch kein Problem mitbringen!

3. A: Problem

Erst jetzt ist der Spieler aus Reihe A dran, mit einem Satz das Problem zu definieren. Hierbei ist es egal, ob das Problem bei A oder B liegt, es geht nur darum, dass es einen der beiden Spieler betrifft („Mist, ich habe meine Schwimmflügel vergessen.“).

4. B: Problem groß machen

Damit die Zuschauer die Geschichte interessiert, muss es immer „um Leben und Tod“ gehen. Daher darf an dieser Stelle ggf. auch mehr als nur ein Satz verwendet werden („Oh nein, wenn du keine Schwimmflügel hast und ins Wasser fällst, wirst du sterben!“).

5. A: Problem lösen

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

Hier sind immer beide Lösungsmöglichkeiten richtig, die Ja-oder-Nein-Frage darf sowohl mit „Ja“ als auch mit „Nein“ beantwortet werden. Der Held kann entweder gerettet oder in sein Verderben geschickt werden (Entweder: „Kein Problem, ich habe immer ein paar Reserveschwimmflügel da. Nimm diese hier.“ Oder: „Na dann schubse ich dich mal rein, es sind mir eh zu viele nervige Kinder hier.“).

Übertragen auf die Heldenreise stehen die 5 Stationen für:

- die Plattform (1 und 2). Der Held wird in seiner Alltagswelt gezeigt, eine Routine wird aufgebaut. Wir beginnen zunächst positiv.
- den Ruf ins Abenteuer durch das Problem (3).
- die Schwellenhüter, die das Problem groß machen (4).
- die entscheidende Prüfung, von der aus sich der Held (ggf. mit Elixier) auf den Rückweg macht (5).

Nachdem die 5 Stationen „durchgespielt“ wurden, stellen sich die Improvisierer in der jeweils anderen Reihe hinten an, um beim nächsten Durchlauf die anderen Aufgaben zu übernehmen.

Um die Szene zu verdichten ist es hilfreich, dass A direkt eine kleine Tätigkeit macht, die er mit dem Ort verbindet (im Schwimmbad z.B. mit Sonnencreme eincremen). Das Problem kann dann direkt mit der Tätigkeit verbunden werden („Oh nein, meine Sonnencreme ist alle und ich habe mir nur die Beine eincremen können!“). Und immer daran denken: Egal was es für ein Problem ist, es geht immer um Leben und Tod („Dann wirst du einen Sonnenbrand auf den Schultern bekommen, Hautkrebs kriegen und daran sterben.“). Bei jeder Szene kann die Ja-oder-Nein-Frage (wird A sterben müssen oder nicht) sowohl mit „Ja“ als auch mit „Nein“ beantwortet werden. Die meisten Improvisierer tendieren zu einem Happy End, aber manchmal kann ein tragisches Ende viel stärker sein. Vor allem, wenn sich das Publikum schon während der Plattform mit dem Helden identifiziert hat. Deshalb geht es in der nächsten Übung um den Bau der Plattform und die Etablierung der Figuren.

Die 5 Ws

Eine Heldenreise steht und fällt mit einer gut gebauten Routine. Je klarer diese gezeichnet ist, desto deutlicher wissen die Spieler was sie zu tun haben. Im Improvisationstheater wird jedoch häufig bereits an dieser Stelle geschludert. Die Übung der 5 Ws schult die Improvisierer darin, sich bereits zu Beginn alle wichtigen Fragen in Bezug auf ihre Figur zu stellen - und auch zu beantworten. Im Spiel achten sie dadurch mehr aufeinander und sind dichter zusammen. Bei den 5 Ws handelt es sich um folgende W-Fragen:

- **Wer** bin ich?
- **Wer** ist mein Spielpartner?
- **Welche** Beziehung haben wir zueinander?
- **Wo** sind wir?
- **Was** machen wir an diesem Ort?

Auch diese Übung ist eine Zweierübung. Als erstes geht es um die eigene Figur. Hier geht es um Charakterarbeit. Vielleicht entscheidet sich ein Spieler im Vorfeld, dass er gerne Held/Gefährte/Mentor usw. sein möchte und tritt in einer entsprechenden Figur auf (z.B. jung, dynamisch, aber mit einer kleinen Schwäche; oder schüchterner aber verlässlicher Freund mit einer bestimmten Stärke; oder alt, schwach, aber mit einem bestimmten Wissen). Gute Spieler erkennen die Intentionen und unterstützen sie, es kann aber auch passieren, dass man als Gefährte auftritt und plötzlich zum Helden wird – es ist halt alles improvisiert. Nichtsdestotrotz ist es für jeden Improvisierer hilfreich, mit einer Idee seiner Figur die Bühne zu betreten. Er hat sofort mehr Körperspannung und wirkt nicht nur präsenter auf der Bühne sondern auch interessanter.

Die zweite und dritte Frage beschäftigt sich mit dem Spielpartner. Improvisierte Geschichten sollten immer zwischen den Figuren auf der Bühne stattfinden. Daher sollten die Improvisierer möglichst schnell klären, in welcher Beziehung

sie zueinander stehen. Je besser sie sich kennen, desto leichter ist es, das Problem zwischen die Figuren zu legen.

Als nächstes geht es um den Ort. Eine Definition des Ortes ist vor allem deshalb wichtig, weil daraus Handlungsmöglichkeiten resultieren. Sobald ein Improvisierer weiß wo er sich befindet, hat er auch eine Idee, was er dort machen kann (letzte Frage). Schließlich will das Publikum nicht zwei Figuren zusehen, die nur dastehen und miteinander reden. Es geht um Tätigkeiten auf der Bühne, in denen sich zum einen vielleicht schon das Problem versteckt, und die zum anderen den Improvisierern die Möglichkeit geben, ihren Spielpartnern und natürlich auch dem Publikum den Raum und sogar ihre Gefühlslage zu zeigen. Wo befindet sich die Schreibtischschublade? Wasche ich das Geschirr wütend oder verträumt ab? Auch ein Gefühl macht eine Aussage über eine Figur und kann beispielsweise bei der Definition der Archetypen hilfreich sein. Bin ich eher sympathisch bei dem was ich tue, oder unsympathisch?

Routiniertes Spiel

Die Improvisierer bekommen die Aufgabe, nur eine Routine zu spielen. Probieren sich Improvisierer zum ersten Mal mit einer Langform aus, kann es vorkommen, dass bereits in der Routine etwas Außergewöhnliches passiert. Die Aufgabe besteht in diesem Fall darin, das Außergewöhnliche zur Routine zu machen. Fällt beispielsweise jemand von einer Leiter, passiert ihm am nächsten Tag ein neuer Unfall. So wird eine besondere Aktion zur Routine und eine Figur erhält gleich einen besonderen Charakterzug.

Nachdem die Routine eine Weile gespielt wurde, sollen die Improvisierer zusammenfassen wen es alles gab und wer der Protagonist sein könnte. Im nächsten Schritt kann dann gezielt bis zum Bruch gespielt werden (Ruf ins Abenteuer).

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

Je häufiger diese Übung gemacht wird, desto schneller sind sich die Improvisierer über einen möglichen Verlauf der ganzen Geschichte einig. Dann können sie zur nächsten Übung übergehen.

Freie Szenen

Hier soll in einer freien Szene eine komplette kleine Heldenreise improvisiert werden. Die Geschichte soll dabei allerdings nur 10-15 Minuten dauern. Es geht lediglich darum, den dramaturgischen Ablauf noch einmal zu festigen. Um auch hier noch einmal in den 5 Akten zu denken, kann der Ablauf wie folgt aussehen:

1. Baue die Routine (Gewohnte Welt)
2. Brich die Routine (Ja-oder-Nein-Frage)
3. Lege Steine in den Weg (Schwellenhüter)
4. Entscheide (Ja-oder-Nein-Antwort)
5. Was hat sich verändert? (Rückkehr mit dem Elixier)

Die Improvisierer sollten auf der Bühne Geschichten erzählen, in denen diese Punkte abgearbeitet werden. Bevor sie dies szenisch ausprobieren, können sie sich auch erst einmal zusammensetzen und eine Geschichte mündlich durcherzählen.

Die nächste Übung dient dem gemeinsamen, mündlichen Geschichtenerzählen.

Teamgeschichte

5 Spieler bilden ein Team, das gemeinsam eine Geschichte erzählt. Auf dem Boden werden 6 Linien aufgezeichnet/aufgeklebt, die erste ist die Startlinie, die letzte die Ziellinie. Dazwischen befinden sich die 5 Stationen: Routine, Bruch, Steigerung, Entscheidung und Nachklang. Die Spieler beginnen gemeinsam hinter der Startlinie und bewegen sich die ganze Zeit gemeinsam vorwärts, bis sie die Ziellinie erreicht haben. Da es für jede Station einen Erzähler geben muss, kann bereits zu Beginn die Reihenfolge festgelegt werden. Bei mehreren

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

Durchlaufen können sich die Spieler dann in unterschiedlichen Stationen ausprobieren.

Um die Übung noch spielerischer zu gestalten und um dem Team mehr Raum zu geben, können auch folgende Joker eingesetzt werden:

Teamberatung: Bevor der nächste Spieler weiter erzählt, beraten sich alle gemeinsam, in welche Richtung die Geschichte gehen soll, was also bei der jeweiligen Station zu erzählen ist.

Zuschauer fragen: Sollten die Spieler selbst nicht weiter wissen, oder sich einfach Input von außen geben lassen wollen, können sie zu Beginn der Station die Zuschauer nach dem Inhalt fragen (die Zuschauer sind immer schlau und wissen, was gebraucht wird).

Auswechseln: Ist ein Spieler mit Erzählen an der Reihe, hat aber eine Blockade, kann er sich von einem anderen Spieler auswechseln lassen.

Zurückspulen: Bemerkten die Spieler, dass sie nach der erzählten Station nicht weiterkommen, oder dass ihnen ein Fehler unterlaufen ist, können sie die Station noch einmal zurückgehen.

Neuer Versuch: Bemerkten die Spieler, dass die gesamte Geschichte hinkt, dürfen sie noch einmal von vorne beginnen.

THILE vorwärts

Das Spiel THILE wurde bereits in Kapitel 3.3.1 vorgestellt und taucht aufgrund seiner Struktur immer wieder in dieser Arbeit auf. Hier bildet es, in abgewandelter Form, die letzte vorgestellte Übung.

Beim THILE wird ein klassisches Drama in den 5 Akten Tod, Hoffnung, Intrige, Liebe und Einleitung rückwärts erzählt. Als Vorstufe der Heldenreise ist sowohl der klassische THILE eine gute Übung, aber auch das Spiel vorwärts. Unterbrochen durch die einzelnen Akte spielen die Improvisierer also die Geschichte in chronologischer Abfolge. Die Einleitung ist dabei gleichzusetzen mit dem Bau der Routine. Der Akt Liebe dient der Festigung der Beziehung,

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

wodurch das spätere Problem für den Helden wichtig wird (es geht um Leben und Tod!). In der Intrige zeigt der Antagonist sein wahres Gesicht, der Konflikt wird etabliert und zugespitzt. Im Akt Hoffnung wird eine kleine Möglichkeit für ein positives Ende der Geschichte eröffnet, doch der letzte Akt Tod besiegelt das Schicksal des Helden.

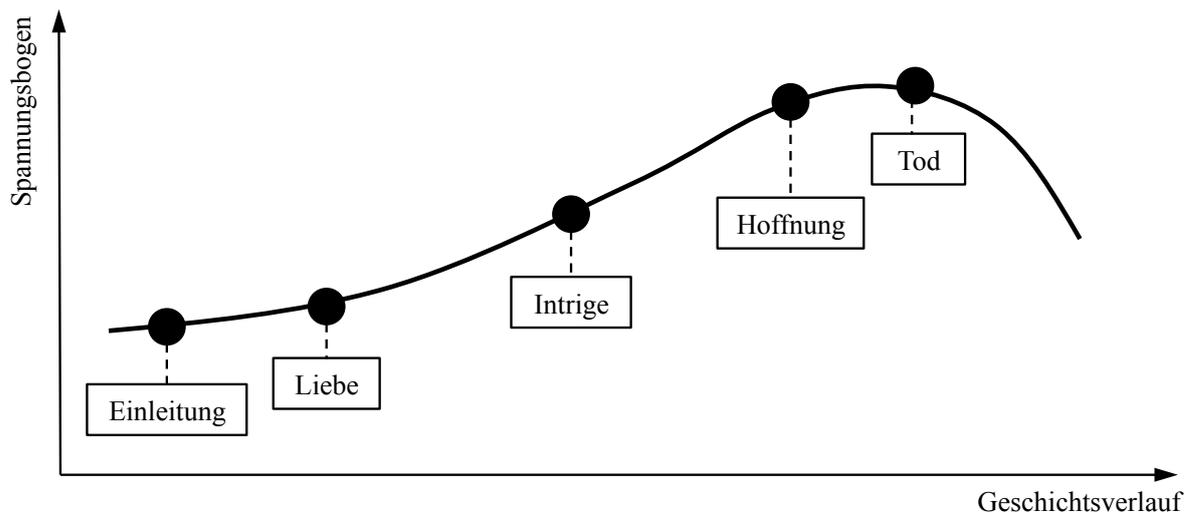


ABB. 13: DER DRAMATURGISCHE SPANNUNGSBOGEN BEI THILE.

Durch das Üben eines THILE in chronologischer Reihenfolge machen sich die Improvisierer mit der 5-Akt-Struktur vertraut. Haben sie die Dramaturgie dieser Erzählstruktur verinnerlicht, fällt ihnen das komplexe Spiel der Heldenreise leichter.

7.2 Stützpfeiler und Stolpersteine

Eine Heldenreise zu improvisieren stellt zunächst einmal eine große Herausforderung dar. Weil die Erzählstruktur sehr komplex ist, besteht immer wieder Gefahr, dass die Improvisierer aneinander vorbei spielen, zu lange brauchen, um das Versprechen der Geschichte zu finden, keine Entscheidungen treffen oder nicht klar genug sind und sich dann im Spiel verzetteln. Deshalb

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

seien hier noch einmal Stützpfeiler und Stolpersteine aufgezeigt, welche die Improvisierer beachten sollten, um sich das Spiel einer Heldenreise zu erleichtern⁶¹.

1. Die Heldenreise dreht sich um die Ja-oder-Nein-Frage/ das Versprechen der Geschichte. Wichtig ist, die richtige Ja-oder-Nein-Frage zu stellen. Diese muss genau definiert und für alle gleich sein. Dazu muss die Routine gut gebaut sein.
2. Die Routine besteht aus den Hauptcharakteren, ihren Beziehungen zueinander, dem Ort und dem Thema. Das bedeutet für die Improvisierer, die Charaktere in ihrer natürlichen Umgebung (Ort und Beziehung) zu zeigen. Das Problem, um das es gehen wird, wird thematisiert. Die Improvisierer müssen klare Entscheidungen treffen: Worum wird es gehen? Sind alle Mitspieler mit im Boot?
3. Während der Routine wird der Zuschauer in die Geschichte eingeführt. Alles, was später wichtig wird, sollte hier zum ersten Mal auftauchen. Alle späteren Figuren sollten einmal in der Routine aufgetaucht sein, wenn auch nur kurz.
4. Es ist hilfreich, bereits in der Routine Kleinigkeiten zu etablieren, auf die die Improvisierer später zurückgreifen können. Je mehr Kleinigkeiten im ersten Teil eingeführt werden, desto mehr kann im zweiten Teil aufgegriffen, wieder eingeführt und verknüpft werden. Dabei können sich die Improvisierer auch selbst beschenken: Hindernisse können auch in den Charakteren vorhanden sein (Macken, Schwäche des Protagonisten etc.).
5. Die Ja-oder-Nein-Frage muss das Leben des Protagonisten beeinflussen. Sie muss mit ihm verknüpft sein, muss aber nicht zwingend von ihm selbst gestellt werden.

⁶¹ Die Reihenfolge stellt keine Wertigkeit der einzelnen Punkte dar.

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

6. Es kann hilfreich sein, die Ja-oder-Nein-Frage an einem Ereignis festzumachen.
7. Der Held muss eine Entwicklung durchlaufen. Fast alle Figuren in der Geschichte haben einen solchen Verlauf, die Improvisierer müssen sich aber für den Verlauf des Helden entscheiden. Ihre Ideen sollten mit seiner Reise verknüpft sein.
8. Die Improvisierer müssen so schnell wie möglich klar machen, wer der Held ist. Meist wird aus einer der ersten Figuren der Held, weil man über ihn am meisten weiß (z.B. die erste Figur, die man in zwei Szenen sieht und die dabei am interessantesten ist).
9. Der Protagonist muss während der Geschichte auch der Protagonist bleiben!
10. Das Publikum muss am Anfang Vertrauen zum Protagonisten fassen können, um dann mit ihm zu leiden und sich mit ihm zu freuen. Damit das Publikum Vertrauen fassen kann, muss der Held Schwellenhüter besiegen.
11. Schwellenhüter können mit dramatischer Musik untermalt werden.
12. Der Protagonist braucht einen Antagonisten, dem er sich entgegen stellen kann. Der Antagonist kann das gleiche oder ein gegensätzliches Ziel verfolgen. In seiner Geschichte ist der Antagonist der Held.
13. Der Antagonist ist eine zentrale Figur, da er die Spannung erhöht. Er hat oft das gleiche Alter und das gleiche Geschlecht wie der Protagonist und ist ihm ebenbürtig.
14. Der Antagonist handelt, der Protagonist reagiert.
15. In den einzelnen Szenen sollten die Improvisierer auf unterschiedliche Spielenergien achten. Auf eine schnelle und actionreiche Szene sollte etwas Ruhiges folgen, auf eine traurige Szene wieder etwas Lustiges usw.

16. Die Improvisierer müssen bis zum Ende der Heldenreise konzentriert arbeiten und auch bei der Beantwortung der Ja-oder-Nein-Frage Disziplin bewahren.

Ziel sollte es sein, die Zuschauer mit Haut und Haar mit auf die Reise des Helden zu nehmen. Dazu müssen sie sich mit dem Protagonisten identifizieren. Gelingt dies, schauen sie gebannt zu wie der Held Hindernisse überwindet, um sich dem finalen Kampf zu stellen. Meist ist der Moment, indem die Ja-oder-Nein-Frage gestellt wird, und der Moment ihrer Beantwortung sehr emotional. Die Improvisierer erhalten hier die Chance, das Publikum, das überwiegend Spaß und leichte Unterhaltung gewohnt ist, auch einmal tief zu bewegen. Die gesamte Heldenreise kann eine Achterbahn der Gefühle sein. Und auch wenn sich das Publikum in der Regel wünscht, dass der Held am Ende sein Ziel erreicht und sich auf ein Happy End freut – ein „Nein“ kann eine ebenso richtige Beantwortung der Frage sein.

7.3 Die Spielweise Heldenreise – ein Vorschlag

Natürlich gibt es mehrere Möglichkeiten, wie eine Heldenreise gespielt werden kann. Hier möchte ich einen Vorschlag beschreiben, der aus meiner langjährigen Spielpraxis resultiert und dessen Umsetzung sich bereits bewährt hat. Dabei orientiere ich mich an der Spielweise meines Ensembles „Die Improkokken“⁶², welches aus acht Improvisierern besteht. Eine Heldenreise lässt sich sicherlich auch zu zweit oder sogar solo spielen, sie ist aber vor allem ein Format, das durch seine zahlreichen Archetypen und die verschiedenen Stationen von einer größeren Gruppe gespielt werden kann. In diesem Vorschlag halte ich eine

⁶² www.improkokken.de

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

Spieleranzahl von 4-8 für optimal. Die Moderation können die Improvisierer selbst übernehmen oder an einen externen Moderator delegieren.

Zu Beginn begrüßt der Moderator die Zuschauer und erklärt ihnen, worauf sie sich einlassen: eine längere, am Stück gespielte Geschichte von der Dauer etwa einer Stunde. Im Improvisationstheater ist das Publikum daran gewöhnt, die Szenen durch Vorgaben zu beeinflussen. Bei Langformaten findet das Einholen von Vorgaben oft nur in der Anfangsphase statt und die Geschichten werden dann durchgespielt. Um die Zuschauer auch im späteren Verlauf der Heldenreise einzubinden, kann an geeigneten Stellen unterbrochen werden. Der Vorteil liegt eindeutig darin, dass die Zuschauer ihre Ideen einfließen lassen können, sich am Verlauf beteiligt fühlen und die Geschichte weniger einstudiert wirkt. Der Nachteil kann in der Unterbrechung des Spielflusses liegen. Manchmal ist es für die Improvisierer bei langen und komplexen Geschichten leichter, ohne Unterbrechung zu Ende spielen zu können, ist die Geschichte erst einmal in Gang gekommen. Dies sollte jede Gruppe für sich entscheiden. Ich empfehle, die Heldenreise an passender Stelle zu unterbrechen. Zum einen wird das Publikum so immer wieder mit einbezogen und die Zuschauer können den Verlauf der Geschichte durch ihre Entscheidungen beeinflussen, zum anderen können sich die Improvisierer von den frischen Vorgaben inspirieren lassen. Das kann besonders dann hilfreich sein, wenn die Geschichte einmal ins Stocken gerät oder die Spieler sich verstrickt haben. Das Publikum sieht von außen mehr als man denkt und kann die Improvisierer zurück auf den richtigen Weg bringen. Diese Unterbrechungen sollten aber keinesfalls erzwungen werden. Entsteht kein geeigneter Moment kann es genauso gut sein, dass eine Heldenreise ohne Unterbrechung durchgespielt wird. Die improvisierte Heldenreise ist eine Geschichte des Augenblicks, deren Verlauf von Mal zu Mal individuell gehandhabt werden kann.

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

Die Improvisierer können sich das Spielen einer Heldenreise erleichtern, indem sie Fragen, die für alle geklärt werden müssen, bereits zu Beginn an das Publikum abgeben. Die zentralsten Fragen sind natürlich die Fragen nach dem Helden und seiner Aufgabe.

In diesem Spielvorschlag bestimmt das Publikum zunächst den Improvisierer, der die Rolle des Helden übernehmen soll. Auch die Besetzung von Gefährte, Mentor und Antagonist kann von den Zuschauern übernommen werden. Je früher die Spieler ihre dramaturgischen Funktionen kennen, desto schneller können sie entsprechend agieren.

Als nächstes wird die Aufgabe bestimmt, die der Held zu bewältigen hat. Zum einen nimmt das Publikum damit entscheidenden Einfluss auf die Spielgeschichte, zum anderen wird dadurch gewährleistet, dass die Improvisierer sich schnell auf das „Versprechen der Geschichte“ einigen, da dieses ja bereits der Vorgabe entspricht.

Da die Improvisierer wissen, dass sie mit dem Bau einer Plattform und somit mit Routinesituationen beginnen müssen, können wahlweise noch der Beruf des Helden eingeholt werden, oder ein Ort, an dem er sich häufig aufhält. Damit beginnt dann das Spiel (z.B. auf der Arbeit). In mehreren Szenen zeigen die Improvisierer nun den Helden in seinem Alltag: Zu Hause, auf der Arbeit, nach Feierabend mit seinen Freunden oder aber bei seinem Hobby. In den verschiedenen Szenen sollten die Improvisierer diverse Figuren einbauen, die später relevant werden könnten: Familie, Freunde oder auch einfach nur ein Postbote, der einmal kurz durchs Bild läuft, auf den man aber später wieder zurückgreifen kann (z.B. als Schwellenhüter). Elemente, die wieder eingebaut werden, wirken nicht wie Lösungen, die plötzlich aus dem Hut gezaubert werden, sondern erwecken bei den Zuschauern den Eindruck, als wären ihre späteren Funktionen bereits in der Routine geplant gewesen – und das kann durchaus etwas Magisches haben.

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

Trotz der Routine, sollte in jeder Szene eine neue Information gegeben werden. Es geht um die Lebenswelt des Helden, seine Werte, Ängste und Träume. Der Protagonist muss dabei nur vorwärts gehen, die übrigen Improvisierer müssen ihn ausstaffieren. Außerdem sollte die Schwäche des Helden in der Routine gezeigt werden. Entweder, der Spieler des Helden gibt ihm selber eine Schwäche, oder die Zuschauer wählen etwas aus. Wichtig ist, dass die Schwäche zur Routine gehört, ihr sollte also keine besondere Beachtung zuteil werden.

Ist die Routine gut gebaut, liegt alles Folgende bereits auf der Hand. Im Umkehrschluss bedeutet das: Müssen die Improvisierer nach dem Bruch suchen, ist die Routine nicht gut gebaut worden.

Für den Bruch kommen drei Dimensionen in Frage:

1. Die äußere Dimension, die sich auf das weite Umfeld des Helden bezieht.
2. Die Beziehungsdimension, die sich auf den engen Kreis des Helden bezieht.
3. Die innere Dimension, die sich auf Konflikte im Helden bezieht.

Die meisten Brüche beziehen sich auf die äußere Dimension. Diese und auch die Beziehungsdimension sind spielerisch am leichtesten umzusetzen. Die verschiedenen Dimensionen dürfen sich über das Hauptthema aber auch verstricken. Dies erfordert jedoch eine gewisse Erfahrung und Spielroutine. In vielen Geschichten handelt es sich dann um ein äußeres Problem, das neben der Hauptfigur auch noch andere Personen bis hin zur ganzen Welt betreffen kann und ein inneres Problem, das die Hauptfigur in sich selbst lösen muss. Oft hängt von der Lösung des inneren Problems ab, ob der Held im Stande ist das äußere Problem zu lösen. Aus diesen beiden Hauptproblemen (inneres und äußeres) leiten sich die beiden dramatischen Fragen (das Versprechen der Geschichte) ab, wie das innere und das äußere Hauptproblem gelöst werden können. Zu Beginn sollten es sich die Improvisierer nicht allzu schwer machen und die innere Dimension beiseite lassen.

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

Es folgt der Ruf ins Abenteuer. Spätestens hier wird der Antagonist eingeführt, denn sobald die Ja-oder-Nein-Frage gestellt ist, weiß der Antagonist, wogegen er arbeitet. Die Suche nach dem Antagonisten - sofern er nicht im Vorfeld durch das Publikum bestimmt wurde - wird durch die Frage erleichtert, an welcher Figur der Protagonist am ehesten scheitern kann, bzw. wen man dem Helden vom Gefühl her am wenigsten wünscht. Natürlich kann der Antagonist alles Mögliche sein, beispielsweise auch eine innere Angst des Helden, für die Bühne ist es jedoch gut, wenn es eine Person ist. Am einfachsten ist es, wenn sich der Antagonist in der äußeren Dimension befindet. Wie bereits beschrieben, ist der Antagonist dem Helden oft sehr ähnlich. Meist haben sie das gleiche Alter und das gleiche Geschlecht, aber das ist keine zwingende Regel. Für die Etablierung des Antagonisten gelten prinzipiell die gleichen Kriterien wie für den Protagonisten; auch der Antagonist kann Helfer und Gefährten haben, aber es muss die Geschichte des Helden bleiben! Spielerisch ist es schön, wenn der Bösewicht nicht einfach nur böse ist, sondern selbst ein Ziel verfolgt, das aus seiner Sicht völlig legitim ist. Entführt er beispielsweise die Prinzessin, dann vielleicht weil er selbst einsam ist oder sich unsterblich verliebt hat. Den Bösewicht zu spielen fällt leichter, wenn er nachvollziehbare Beweggründe hat. Um die Spannung zu erhöhen, sollte der Antagonist am Anfang mächtiger sein als der Held. Der Protagonist darf nur so etwas wie eine Chance haben, sein Ziel zu erreichen.

Für die Improvisierer ist es besonders wichtig, den Ruf ins Abenteuer eng mit dem Helden zu verknüpfen - am besten emotional. Wenn dem Helden die Aufgabe egal ist, ist auch das Publikum nicht wirklich an der Lösung interessiert. Je mehr es für den Helden um Leben und Tod geht, desto mehr leiden und freuen sich auch die Zuschauer mit ihm. Was auch immer also die Aufgabe ist, sie darf dem Helden auf keinen Fall egal sein! An diesem Punkt sollten alle Improvisierer mitarbeiten, ggf. Rückblenden einbauen und die Dringlichkeit für und die Bindung an den Helden erhöhen.

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

Ist der Held bereit, sich seiner Aufgabe zu stellen, tritt der Mentor auf den Plan. Dieser gibt sein Wissen an den Helden weiter und bereitet ihn auf seine Reise vor. Hier kann, in Anlehnung an Karatefilme, auch eine körperliche Ausbildung in Zeitraffer mit passender Musikuntermalung eingeschoben werden. Bevor der Mentor den Helden entlässt, gibt er ihm noch ein Geschenk mit, das ihm später einmal nützlich sein wird. Dafür kann beispielsweise auch ein realer Gegenstand aus dem Publikum eingesammelt werden. Für die Improvisierer bedeutet das, im späteren Verlauf der Geschichte eine Schwelle einzubauen, bei der der Held genau diesen Gegenstand brauchen wird.

Die eigentliche Reise hängt dann natürlich von der jeweiligen Aufgabe ab. Für seine Reise bekommt der Held mindestens einen Gefährten mit auf den Weg. Der Gefährte ergänzt die Fähigkeiten des Helden, indem er bestimmte Dinge besonders gut kann oder einen bestimmten Wissensbereich abdeckt, den der Held nicht hat. Auch hier gilt für die Mitspieler, die Fähigkeiten des Gefährten szenisch zu nutzen. Ist er beispielsweise besonders gut in Mathe, muss später eine knifflige Aufgabe gelöst werden, kann er besonders gut klettern, muss vielleicht etwas von einem Baum herunter geholt werden etc. Hat der Gefährte seinen Beitrag auf der Reise geleistet, kann er sogar geopfert werden. Er kann beispielsweise bei einem Unfall ums Leben kommen oder sich in einer gefährlichen Situation zwischen den Helden und die Gefahr werfen und sich somit selber opfern. Natürlich ist es für die meisten Zuschauer schöner, wenn alle Gefährten heile ans Ziel gelangen, aber auch der Tod eines Freundes hat seine dramaturgische Wirkung (man darf die Zuschauer auch mal traurig machen) - und die entscheidende Prüfung muss der Held ohnehin alleine bestehen.

Für die spielerische Umsetzung der Heldenreise ist es hilfreich, den Helden, den Gefährten und den Antagonisten mit jeweils einem festen Improvisierer zu besetzen. Alle anderen Rollen teilen sich die übrigen Spieler. Der Spieler des Mentors kann beispielsweise in einer anderen Rolle als Schwellenhüter

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

auftauchen oder als Gehilfe des Bösewichts. Da Improvisierer in der Regel ohne Kostüme und Requisiten arbeiten, ist hier eine deutliche Figurenarbeit besonders wichtig. Die Zuschauer sollten klar erkennen können, dass derselbe Improvisierer unterschiedliche Rollen übernimmt und nicht irritiert glauben, dass der Mentor plötzlich als böser Gehilfe auftritt! Dafür kann es hilfreich sein, dass jede einzelne Figur mit einer deutlichen Körperlichkeit (z.B. ein Hinkebein) und/oder einer Basisemotion ausgestattet wird (diese sollte sie auch nach anderen Gefühlsausbrüchen beibehalten). Für einen Improvisierer, der mehrere Rollen übernimmt, vereinfachen klare Rollenkennezeichen das hin und her Switchen zwischen den Figuren und für das Publikum ist der Figurenwechsel leichter mitzuverfolgen. Erkennen die Improvisierer an der Reaktion der Zuschauer, dass diese eine Nebenfigur besonders ansprechend finden, sollten sie sich darum bemühen, diese in verschiedenen Stationen der Heldenreise immer mal wieder auftauchen zu lassen (ohne dass sie dabei zum Held wird!). Sie sollten außerdem darauf achten, ihre Figuren auf neue Situationen emotional reagieren und sich auch verändern zu lassen! Die Improvisierer müssen sich ununterbrochen aufmerksam zuhören und konzentriert zusammenarbeiten, um keine Konfliktpotenziale zu verlieren - denn jeder Konflikt ist ein Geschenk!

Bei der entscheidenden Prüfung (wenn es nicht schon bei einer anderen Schwelle passiert ist, sollte spätestens hier das Geschenk des Mentors zum Einsatz kommen!) gibt es nun zwei Möglichkeiten, die dramaturgisch beide richtig sind: Der Held besteht sie oder der Held versagt. Der Held kann den Antagonisten also besiegen und glorreich nach Hause kehren, er kann aber auch scheitern, ja sogar sterben, wie es in der klassischen Tragödie üblich ist. In der praktischen Umsetzung bedeutet dies: Wenn der Antagonist gewinnen soll, muss das dem Publikum gut verkauft werden! An dieser Stelle besteht sogar noch einmal die Möglichkeit einer Unterbrechung, um das Publikum selbst über das Ende entscheiden zu lassen. Gute Geschichten haben immer eine stimmige und präzise Auflösung, ein starkes und eindeutiges Ende, nach dem das Publikum

verlangen wird. Sind sich die Spieler unsicher, wie ihre Geschichte enden soll und geben sie die Entscheidung nicht an das Publikum ab, sollten sie sich für ein Happy End entscheiden. Die meisten Autoren und Regisseure sind sich einig - wir kennen das aus Hollywood -, dass es bessere Schlüsse gibt, als den Helden am Ende verhaften, erschießen, ermorden, in Gefangenschaft geraten oder sonst wie sterben zu lassen (vgl. Field 2000, S. 45). Außerdem geht das Publikum nach einem Happy End glücklich nach Hause.

Geht es für die Improvisierer auf das Ende zu, ist der Merksatz „Schlüsse und Anfänge beziehen sich aufeinander“ (ebd.) hilfreich. In der Heldenreise kehrt der Held in seine gewohnte Welt zurück – allerdings verändert, schließlich muss die Reise etwas bei ihm bewirkt haben! War er vorher ängstlich, hat er jetzt an Mut gewonnen, war er vorher zögerlich bei Entscheidungen, trifft er diese nun mit Gewissheit. Die Improvisierer beziehen sich nun wieder auf ihre zu Anfang gespielten Routinesituationen, Orte und Figuren können wieder aufgenommen werden, der Kreis schließt sich⁶³. Die Improvisierer können die Veränderung des Helden besonders deutlich zeigen, indem dieser seine gemachten Erfahrungen und sein neu gewonnenes Wissen in seine gewohnte Welt einbringen kann. Vielleicht muss er eine Entscheidung fällen, die er vor seiner Reise anders getroffen hätte. In diesem Fall sollte er mutiger, sicherer und entschlosskräftiger auftreten als zu Beginn. War er sich beispielsweise vor seiner Reise nicht sicher, ob er seine Freundin wirklich liebt und auch heiraten will, sollte er sich dessen nun sicher sein und ihr einen Heiratsantrag machen. Vielleicht bringt er aber auch ein Wissen mit, das er mit anderen teilen kann. Er kann zum Beispiel gelernt haben wie man Felder richtig bestellt und nun sein Volk vor dem Verhungern retten. Der Held muss dem Publikum nun den Menschen zeigen, zu dem ihn die Reise gemacht hat. Er muss den Ansprüchen der gewohnten Welt gerecht werden, ohne in sein altes Selbst zurückzufallen. Alle offenen Fragen

⁶³ Hat man den Helden zu Beginn beim Angeln gezeigt, kann auch jetzt wieder einen Angel-Szene folgen, um die Geschichte rund zu machen. Wichtig ist, dass der Held nun seine Veränderung zeigen kann.

7. Die Umsetzung der „Heldenreise“ im Improvisationstheater

sollten spätestens jetzt beantwortet werden, damit die Geschichte wirklich rund wird. Das verlangt von den Improvisierern eine enorme Konzentration, da sie sich an alles erinnern müssen, was sie zu Beginn eingebracht haben. Dabei sollten sie durch die Fokussierung auf das Schicksal des Helden vor allem eventuell aufgeworfene Nebenhandlungen nicht vernachlässigen. Das Publikum wird es ihnen danken.

Die Etappe der Rückkehr stellt für die Improvisierer außerdem die letzte Möglichkeit dar, das Publikum zu berühren. Mit dem Gefühl, dass sie am Ende bei den Zuschauern auslösen, werden diese auch nach Hause entlassen. Das kann beschwingt, fröhlich, traurig oder auch nachdenklich sein. Je nach Heldenreise bieten sich verschiedene Schlüsse an, denen die Improvisierer nur noch folgen müssen. Sie sollten ihr Publikum nicht überrumpeln. Sie sollten sich aber bewusst sein, welche „Macht“ damit in ihren Händen liegt und dass sie ihre Geschichte besonders mit dem Ende zu einer unvergesslichen Reise für das Publikum machen können.

Und nun: Bühne frei für Geschichten des Augenblicks!

8. Fazit

Die Spieler des Improvisationstheaters erzählen ihre Geschichten aus dem Moment heraus. Wie durch die vorliegende Analyse von Strukturen und Dramaturgie herausgestellt wurde, greifen sie dabei alte und moderne Erzählformen aus Literatur und Film auf und adaptieren diese für das Theater. Indem sie sich mit den verschiedenen Geschichtsstrukturen vertraut machen, erweitern sie ihren Erzählhorizont und legen den Grundstein für gute Geschichten. In der Auseinandersetzung mit den verschiedenen Strukturen haben sich plausible Modelle des Handlungsspektrums, der Inszenierungsmöglichkeiten und Wirkungsweisen des Improvisationstheaters herausgebildet.

Die Betrachtung der unterschiedlichen Konzepte, Theorien, Methoden und Ansätze der freien Improvisation zeigt, dass es Formen und Formate gibt, die nach bestimmten Strukturen und Richtlinien arbeiten. Die Darstellungsmethoden der Improvisierer reichen von der Nachahmung ihrer Empfindungs- und Wahrnehmungswelt bis hin zur Gestaltung abstrakter Fantasiewelten und absurder Charaktere. Die Umsetzungsmöglichkeiten bewegen sich zwischen sehr geringen Strukturvorgaben (vgl. Spolin, Kap. 2.4) und einem komplett vorgegebenen Geschichtsablauf (vgl. Fox, Kap. 2.7). Je strenger die Strukturen gefasst sind, desto größer ist ihr Einfluss auf die Dramaturgie und desto geringer sind die Gestaltungsmöglichkeiten der Improvisierer.

Das Stegreifspiel richtet sich also nach den Strukturen, die bereits durch das jeweilige Format vorgegeben sind, und basiert auf dem Ideenreichtum der Spieler. Hinzu kommen zum einen die verschiedenen Techniken, die ihnen zur Verfügung stehen, um die äußere Form der Szene aktiv zu modellieren und somit die Dramaturgie zu beeinflussen. Zum anderen tragen die Zuschauer zur

Gestaltung der Szene bei, indem sie die Vorgaben liefern, nach denen sich die Spieler richten müssen. Im Gegenzug erhalten sie einen Einblick in die „Werkstatt des Erzählens“ (Lösel 2004, Klappentext). In dieser Werkstatt müssen die Improvisierer eine in sich schlüssige Geschichtsstruktur aufbauen, indem sie ihre dramaturgischen Grundkenntnisse anwenden.

Diese Grundkenntnisse entstammen überwiegend dem traditionellen Theater. Dazu gehört u. a. das Wissen über die drei Einheiten von Ort, Zeit und Handlung, an die das Drama (nach Aristoteles) gebunden sein sollte, wobei die einzige Einheit, die beinahe immer eingehalten wird, die der Handlung ist. Wie in diesem Zusammenhang festgestellt wurde, geht es in den Dramen des traditionellen Theaters um eine geschlossene Verbindung von Gegebenheiten im Rahmen des Geschehens. Die Geschichten sollten eine in sich geschlossene Einheit von Anfang, Mitte und Ende bilden, also einem dramaturgischen Aufbau von Ausgangssituation, Entwicklung und Auflösung folgen. Nach diesem Aufbau können sich auch die Improvisierer in jeder der von ihnen zu gestaltenden Szene richten. Der Anfang einer Geschichte sollte Erwartungen beim Zuschauer wecken, die dann in einem möglichst spannenden Verlauf von den Spielern erfüllt werden müssen.

Wie des Weiteren belegt wurde, geht es auch im klassischen Drama um die Schicksalsbestimmung des Helden. Die Spannung richtet sich auf die Steigerung und Klärung seiner inneren Widersprüche und auf die Möglichkeit eines Ausgleichs. Ein bewährtes Modell, die dabei eingesetzten dramaturgischen Funktionen zu analysieren, basiert auf Jungs Archetypen.

Woher die Grunderwartung des Zuschauers, der Held müsse kämpfen und leiden, um sein Ziel zu erreichen, kommt, bleibt hier unergründet und bietet die Möglichkeit für weitere Forschung. Ebenso bietet sich eine detaillierte Auseinandersetzung mit den typischen Eigenschaften des Helden aus psychologischer Sicht an. Eine weitere Frage, für die sich hingegen eine empirische

Untersuchung empfiehlt, ist die nach den „Auftritts-Absichten“ der Spieler, die mit der Heldenreise vertraut sind. Betreten sie die Bühne bereits mit der Absicht, eine spezielle dramaturgische Funktion zu erfüllen (zum Beispiel als Mentor) oder kommen sie ohne eine solche Absicht auf die Bühne und erschließen sich dann, dass sie einen bestimmten Archetypus verkörpern?

Geschichtsstrukturen und dramaturgische Kenntnisse nehmen im Improvisationstheater zwar Einfluss auf die Geschichten, ihre Verwendung wird vom Publikum aber bereitwillig akzeptiert. Ähnlich wie in der improvisierten Jazzmusik bedeuten Strukturen nicht, dass die Szenen nicht mehr improvisiert sind, sondern bestimmen lediglich die Art, nach der die Spieler ihre Geschichte erzählen. Wie herausgestellt wurde, wohnen einem jeden Menschen aufgrund der natürlichen Fähigkeit des Geschichtenerzählens bereits gewisse Geschichtsstrukturen inne. Des Weiteren geben die verschiedenen Erzählformen den Improvisierern Erzählstrukturen vor.

Als nahezu unerlässlich für den Ablauf einerseits und die Dramaturgie andererseits hat sich das so genannte Versprechen der Geschichte herausgestellt. Es bildet den Punkt, von dem ausgehend die Spieler ihre Geschichte entwickeln können und auf den sie sich bis zum Schluss immer wieder rückbesinnen müssen.

Wie festgestellt wurde, sollten sich die Spieler, die eine runde Geschichte kreieren wollen, einen Plot als Grundstruktur suchen und die Einteilung von Ausgangssituation, Entwicklung und Auflösung berücksichtigen. Plots sind Beispiele für Geschichtsstrukturen, die bereits eine bestimmte Dramaturgie besitzen. Die meisten Plots haben die Spieler verinnerlicht und wenden sie daher unbewusst an. Sie können aber auch bewusst erlernt werden, um jederzeit abrufbar zu sein und den Improvisierern so als Stütze dienen zu können. Innerhalb des Plots sollten die Spieler eine Plattform schaffen und mit einer Routinehandlung beginnen, die dann unterbrochen wird. Wie sich der einzelne

Handlungsablauf gestaltet, bleibt frei improvisiert, jedoch sollte es immer ein Versprechen zu Beginn der Geschichte geben, das es unter der Überwindung von diversen Hindernissen einzulösen gilt.

Die einschlägige Literatur zu *Strukturen und Dramaturgie im Improvisationstheater*⁶⁴ ist sich in dieser Hinsicht weitgehend einig. Die besonderen Ausprägungen der einzelnen Konzepte wurden vergleichend dargestellt.

Natürlich ist eine funktionierende Geschichtsstruktur allein noch kein Garant für eine gute Geschichte. Hinzu kommt das individuelle und spontane Spiel der Improvisierer, das sich nicht vorhersehen lässt. Da es keine Absprachen, keine Choreographien und keinen Texte gibt, wissen weder Spieler noch Zuschauer vor der Aufführung, welche Geschichten entstehen werden.

Eine Geschichtsstruktur, die im Zusammenhang mit Dramaturgie im Improvisationstheater immer wieder hervorsteht, ist die der Heldenreise. Ihr Handlungsgerüst bildet für die Spieler eine Vielzahl an kreativen Gestaltungsmöglichkeiten. Diese orientieren sich zum einen an den verschiedenen Etappen der Reise und zum anderen an den dramaturgischen Funktionen der verschiedenen Archetypen. Beide Elemente sind so vereinfacht dargestellt und flexibel handhabbar, dass sie sich besonders für das Stegreifspiel der Improvisierer eignen. Modelle, die zu komplex sind, lassen sich in der Praxis nur schwer anwenden. Da die Struktur der Heldenreise variabel ist, schränkt sie die Improvisierer in ihrem Spiel nicht ein, sondern bildet vielmehr eine Stütze.

Wird davon ausgegangen, dass sich die Spieler nur noch aus einem Fundus von verschiedenen Archetypen und Handlungsabläufen bedienen, wirft das die Frage auf, wie viel am Ende eigentlich noch improvisiert ist. Dieser Einwand ist

⁶⁴ Zu nennen sind hier vor allem von Keith Johnstone: *Improvisation und Theater*, Berlin 1993 und *Theaterspiele*, Spontaneität, Improvisation und Theatersport, Berlin 1998; von Randy Dixon: *Im Moment*, Theaterkunst Improtheater – Reflexionen und Perspektiven. Planegg 2000 und von Gunther Lösel: *Theater ohne Absicht*, Planegg 2004.

durchaus nachvollziehbar. Dennoch gibt es keine improvisierte Geschichte, die zweimal gespielt wird. In Anlehnung an Dixons Metapher des Ballspiels sind improvisierte Geschichten, die sich an einem fertigen Plot orientieren, bei denen der eigentliche Ablauf also immer gleich bleibt, nie identisch, da sich die Bedingungen ständig ändern. Selbst wenn die Improvisierer mehrfach zu derselben Vorgabe spielen, ändern sich immer wieder die Kombinationen der Spieler oder ihre Assoziationen zu der Vorgabe. Und weil deren Deutung nicht festgelegt wird, haben die Spieler unbegrenzte Umsetzungsmöglichkeiten. Ferner liegt es in ihrem eigenen Interesse immer wieder Neues zu kreieren. Zweimal dasselbe zu spielen würde als „abgedroschen“ und unbefriedigend empfunden werden.

Geschichten des Improvisationstheaters sind Geschichten des Augenblicks. In jeder Improvisation steht der Moment im Zentrum. Um Geschichten zu improvisieren, müssen die Spieler aus dem schöpfen, was auf der Bühne entsteht. Sie wissen nie, welche Figuren sie zum Leben erwecken, welche Geschichten sie kreieren oder womit sie von ihren Mitspielern konfrontiert werden.

Eine Geschichte wird zu etwas Besonderem, wenn sie Bedeutung erhält und eine bestimmte Wirkung erzielt – ganz gleich ob diese unterhaltsam, witzig oder tiefgründig ist. Strukturen sollten dabei als Hilfe begriffen werden und nicht als Dogma. Sie geben den Spielern eine Idee von einem runden Geschichtsablauf. Die Improvisierer sollten allerdings zu einem intuitiven Verständnis dieser Abläufe gelangen, um auf der Bühne frei agieren zu können. Sind sie plötzlich gezwungen, über die verschiedenen Strukturierungsmöglichkeiten nachzudenken, wird ihr spontanes Spiel eingeschränkt. Wollen sie ein Konzept auf der Bühne unbedingt „Eins zu Eins“ umsetzen, verlieren sie das Vertrauen in die Improvisation und ihre Fähigkeit zum Geschichtenerzählen. Daher sollten Geschichtsstrukturen so lange trainiert werden, bis die Spieler sie verinnerlicht

und auf der Bühne den Kopf frei haben, um sich von dem Moment inspirieren zu lassen. Auch in dieser Hinsicht herrscht in der gesichteten Literatur Einigkeit.

Es ist daher schlüssig, dass sich die Spieler um ein *intuitives* Verständnis von Dramaturgie bemühen sollten, da zu viel „intellektueller Ballast“ sie in ihrem Spiel ausbremsen kann. Um ein Grundverständnis von Geschichtsstrukturen zu bekommen und daran ihre Intuition zu schärfen, sollten sie sich detailliert mit der Dramaturgie verschiedener Plots auseinandersetzen. Auch besonders begabte Spieler und Geschichtenerzähler sollten sich nicht nur auf ihr Talent verlassen. Diese Spieler neigen dazu, immer wieder die gleichen Geschichten zu erzählen (nur mit anderen Gegenständen und Figuren o. Ä.) und begrenzen sich somit in ihrem Spiel. Wenn sie hingegen über den eigenen Erzählhorizont hinausschauen, ihre Standards verlassen und Neues kennen lernen (zum Beispiel Erzähltechniken von Regisseuren wie David Lynch, verschiedene Formen modernen Theaters), können sie tatsächlich auf ein großes eigenes Repertoire zurückgreifen und überhaupt erst auswählen. Machen sie sich mit den verschiedenen Geschichtsstrukturen und Charakter-Motiven vertraut, ist es ihnen möglich, ihr Publikum durch einen sicher improvisierten und abwechslungsreichen Abend zu führen.

Im Rahmen dieser Untersuchungen wurde klar, dass es darüber hinaus keine unumstößlichen Grundsätze des Stegreifspiels oder konkretere Regeln für die Dramaturgie als die hier dargestellten gibt. Da sich im Improvisationstheater nichts vorhersehen lässt, ist ein definitives Regelwerk nahezu unmöglich.

Aus der angestellten Analyse ziehe ich die Schlussfolgerung, dass Geschichten als gelungen empfunden werden, wenn sie ausgestaltete Charaktere und eine logisch aufgebaute und am Ende abgerundete Geschichtsstruktur beinhalten⁶⁵. Dies kann erreicht werden, indem die Spieler das erste Versprechen ihrer

⁶⁵ Damit sollen andere Möglichkeiten und Methoden jedoch nicht ausgeschlossen werden.

8. Fazit

Geschichte zu ihrem Hauptanliegen machen und die „Ja-oder-Nein?“-Frage am Ende beantworten. Dabei ist es unerheblich, ob es sich um die kürzeren Improspiele oder längere Formate handelt.

Abschließend kann daher festgestellt werden, dass Improvisierer, die mit den Archetypen, der Struktur der Heldenreise oder anderen Geschichtsstrukturen vertraut sind und diese intuitiv anstatt dogmatisch anzuwenden wissen, in der Lage sind runde, spannende und mitreißende Geschichten zu erzählen.

9. Literaturverzeichnis

Asmuth, Bernhard

Einführung in die Dramenanalyse. Stuttgart 1997.

Akademie Remscheid (Hrsg.)

Konzept Kreativität in der Kulturpädagogik. Grundlagen – Theorie – Praxis. Remscheid 1989.

Antler, Nadine

Theaterarbeit mit Jugendlichen als Element der Jugendkulturarbeit. Mögliche Wirkungen von Theaterarbeit mit Jugendlichen auf die SpielerInnen am Beispiel von Projekten in Würzburg – ein Vergleich (unveröffentlichte Diplomarbeit). Universität Erfurt 2001.

Aristoteles

Poetik. Griechisch/Deutsch. Stuttgart 2002.

Aye, Thomas

Praxis Schauspiel. Berlin 2003.

Boal, Augusto

Theater der Unterdrückten. Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler. Frankfurt am Main 1989.

Brauneck, Manfred

Theater im 20. Jahrhundert. Programmschriften, Stilperioden, Reformmodelle. Reinbek bei Hamburg 1986.

Brauneck, Manfred / Schneilin, Gérard (Hrsg.)

Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles. Reinbeck bei Hamburg 1992.

Brauneck, Manfred

Die Welt als Bühne 4. Band. Geschichte des europäischen Theaters. Stuttgart 2003.

Campbell, Joseph

Der Heros in tausend Gestalten. Baden-Baden 1978.

Deumer, Stefan

Improvisationstheater unter besonderer Berücksichtigung der möglichen Wirkung auf Jugendliche (unveröffentlichte Diplomarbeit). Universität Erfurt 2004.

Dixon, Randy

Im Moment. Theaterkunst Improtheater – Reflexionen und Perspektiven. Planegg 2000.

Duden

Die deutsche Rechtschreibung. Mannheim 2000.

Ebert, Gerhard

Improvisation und Schauspielkunst: Über die Kreativität des Schauspielers. Berlin 1979.

Ebert, Gerhard

Der Schauspieler. Geschichte eines Berufes. Berlin 1991.

Esslin, Martin

Was ist ein Drama. München 1978.

Esslin, Martin

Die Zeichen des Dramas. Theater, Film, Fernsehen. Reinbek bei Hamburg 1989.

Field, Syd u.a.

Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film. Ein Handbuch für die Praxis. München 2000.

Fox, Jonathan / Dauber, Heinrich

Playbacktheater – wo Geschichten sich begegnen. Internationale Beiträge zur Theorie und Praxis des Playbacktheaters. Bad Heilbrunn 1999.

Freytag, Gustav

Die Technik des Dramas. Stuttgart 1983.

Haselbach, Barbara

Improvisation, Tanz, Bewegung. Stuttgart 1979.

Hauptmann, Gerhart

Dramaturgie. In: Benno von Wiese (Hrsg.): Deutsche Dramaturgie vom Naturalismus bis zur Gegenwart (S. 110-111). Tübingen 1970.

- Jens, Walter (Hrsg.)
Kindlers neues Literatur-Lexikon. Studienausgabe in 21 Bänden.
München 1996.
- Johnstone, Keith
Improvisation und Theater. Berlin 1993.
- Johnstone, Keith
Theaterspiele. Spontaneität, Improvisation und Theatersport. Berlin 1998.
- Jung, Carl Gustav
Die Archetypen und das kollektive Unbewusste. Olten 1976.
- Kaiser, Georg
Formung von Drama. In: Benno von Wiese (Hrsg.): Deutsche
Dramaturgie vom Naturalismus bis zur Gegenwart (S. 95-97). Tübingen
1970a.
- Kaiser, Georg
Der Mensch im Tunnel. In: Benno von Wiese (Hrsg.): Deutsche
Dramaturgie vom Naturalismus bis zur Gegenwart (S. 97-98). Tübingen
1970b.
- Kerr, Alfred
Technik des realistischen Dramas. In: Benno von Wiese (Hrsg.): Deutsche
Dramaturgie vom Naturalismus bis zur Gegenwart (S. 1-7). Tübingen
1970.
- Krömer, Wolfram
Die italienische Commedia dell'arte. Darmstadt 1990.
- Larivaille, Paul
Commedia dell'arte. In: Brauneck, Manfred und Gérard Schneilin (Hrsg.):
Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles (S. 243-
246). Reinbeck bei Hamburg 1992.
- Lehmann, Hans-Thies
Theater. In: Brauneck, Manfred und Gérard Schneilin (Hrsg.):
Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles (S. 950-
952). Reinbeck bei Hamburg 1992a.

Lehmann, Hans-Thies

Theatertheorie. In: Brauneck, Manfred und Gérard Schneilin (Hrsg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles (S. 1011-1020). Reinbeck bei Hamburg 1992b.

Lösel, Gunter

Theater ohne Absicht. Planegg 2004.

Lenz, Silke

Improvisationstheater. Eine kreative Methode zur Förderung von Handlungskompetenzen (unveröffentlichte Diplomarbeit). Universität Erfurt 1999.

Martens, Gitta

Totales Theater als Spiel mit dem Unvorhersehbaren. In: Akademie Remscheid (Hrsg.): Konzept Kreativität in der Kulturpädagogik. Grundlagen – Theorie – Praxis (S. 185-206). Remscheid 1989.

Musil, Robert

Das neue Drama und das neue Theater. In: Benno von Wiese (Hrsg.): Deutsche Dramaturgie vom Naturalismus bis zur Gegenwart (S. 125-127). Tübingen 1970.

Nickel, Hans-Wolfgang

Animation. In: Brauneck, Manfred und Gérard Schneilin (Hrsg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles (S. 59). Reinbeck bei Hamburg 1992a.

Nickel, Hans-Wolfgang

Improvisation. In: Brauneck, Manfred und Gérard Schneilin (Hrsg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles (S. 429). Reinbeck bei Hamburg 1992b.

Nickel, Hans-Wolfgang

Mitspiel(theater). In: Brauneck, Manfred und Gérard Schneilin (Hrsg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles (S. 613-614). Reinbeck bei Hamburg 1992c.

Nunn, Doug

Show ab! Planegg 1999.

Paris, Volkhard / Bunse, Monika

Improvisationstheater mit Kindern und Jugendlichen. Organisation, Spielgeschichten, Spielanleitung. Reinbeck bei Hamburg 1994.

Petsch, Robert

Wesen und Formen des Dramas. Allgemeine Dramaturgie. Halle an der Saale 1945.

Pinthus, Kurt

Versuch eines zukünftigen Dramas. In: Benno von Wiese (Hrsg.): Deutsche Dramaturgie vom Naturalismus bis zur Gegenwart (S. 70-74). Tübingen 1970.

Reichel, Peter (Hrsg.)

Studien zur Dramaturgie. Kontexte – Implikationen – Berufspraxis. Tübingen 2000.

Rüster, Barbara

Psychodrama. In: Brauneck, Manfred und Gérard Schneilin (Hrsg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles (S. 759-761). Reinbeck bei Hamburg 1992.

Salas, Jo

Playback-Theater. Berlin 1998.

Sandhack, Monika

Dramaturgie. In: Brauneck, Manfred und Gérard Schneilin (Hrsg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles (S. 285-290). Reinbeck bei Hamburg 1992.

Schäfer, Eckard (Hrsg.)

Horaz. Ars Poetica/ Die Dichtkunst. Übersetzt und mit einem Nachwort von Eckard Schäfer. Stuttgart 1984.

Schweikle, Günther / Schweikle, Irmgard (Hrsg.)

Metzler Literatur Lexikon. Begriffe und Definitionen. Stuttgart 1990.

Seidensticker, Bernd

Mimus. In: Brauneck, Manfred und Gérard Schneilin (Hrsg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles (S. 609-610). Reinbeck bei Hamburg 1992.

Simhandl, Peter,

Theatergeschichte in einem Band. Berlin 1996.

Spolin, Viola

Improvisationstechniken für Pädagogik, Therapie & Theater. Paderborn 2002.

Stanislawski, Konstantin S.

Die Arbeit des Schauspielers an sich selbst. Berlin 1963.

Stanislawski, Konstantin S.

Die Arbeit des Schauspielers an der Rolle. Berlin 1993.

Sternheim, Carl

Gedanken über das Wesen des Dramas. In: Benno von Wiese (Hrsg.): Deutsche Dramaturgie vom Naturalismus bis zur Gegenwart (S. 99-100). Tübingen 1970.

Tobias, Ronald B.

20 Masterplots and how to built them. Cincinnati 1993.

Vaßen, Florian / Koch, Gerd / Naumann, Gabriela (Hrsg.)

Wechselspiel: KörperTheaterErfahrung. Frankfurt am Main 1998.

Vogler, Christopher

Die Odyssee des Drehbuchschreibens. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. Frankfurt am Main 1998.

Wellmann, Tina

Möglichkeiten und Formen des Theatersports. Die Betrachtung einer neuen Theaterform in Deutschland (unveröffentlichte Magisterarbeit). Universität Hannover 1999.

Wiese von, Benno (Hrsg.)

Deutsche Dramaturgie vom Naturalismus bis zur Gegenwart. Tübingen 1970.

Online-Quellen

Raki, Frank / Christpoh von Zastrow

Das Drei-Akt-Modell. Stand: 25.05.2004a.

<http://www.br-online.de/kultur-szene/thema/drehbuch/dreiakt.xml>

zuletzt eingesehen am: 04.08.2006

Raki, Frank / Christpoh von Zastrow

Das Geheimnis. Stand: 25.05.2004b.

<http://www.br-online.de/kultur-szene/thema/drehbuch/geschichte.xml>

zuletzt eingesehen am: 04.08.2006

Raki, Frank / Christoph von Zastrow

Die Heldenreise. Stand: 25.05.2004c.

<http://www.br-online.de/kultur-szene/thema/drehbuch/heldenreise.xml>

zuletzt eingesehen am: 04.08.2006

Raki, Frank / Christpoh von Zastrow

Die Archetypen. Stand: 25.05.2004d.

<http://www.br-online.de/kultur-szene/thema/drehbuch/archetypen.xml>

zuletzt eingesehen am: 04.08.2006

10. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1:	Kombinationsmöglichkeit eines Lotus.....	35
Abb. 2:	Das Pyramidenmodell nach Freytag.....	50
Abb. 3:	Die Drei-Akt-Struktur nach Syd Field.....	59
Abb. 4:	Das Versprechen der Geschichte.....	78
Abb. 5:	Der Hauptbogen der Geschichte.....	78
Abb. 6:	Der Hauptbogen und kleinere Spannungsbögen.....	79
Abb. 7:	Der Kreislauf einer Geschichte.....	80
Abb. 8:	Der Erwartungsrahmen des Zuschauers.....	81
Abb. 9:	Die Heldenreise als Dreieck.....	85
Abb. 10:	Ein Beispiel für eine Anfangsaufstellung der Figuren.....	91
Abb. 11:	Die Archetypen als Emanation des Helden.....	102
Abb. 12:	Der Verlauf der Heldenreise als Grafik.....	136
Abb. 13:	Der dramaturgische Spannungsbogen bei THILE.....	167

11. Tabellenverzeichnis

Tab. 1:	Die Reise des Helden als Modell in drei Akten.....	100
Tab. 2:	Die Heldenreise im Vergleich zum Entwicklungsbogen des Helden.....	145