

KAPITEL 5: FIGUREN

Figuren statt Geschichten

In der Regel herrscht bei unerfahrenen Spielern eine Fixierung auf Inhalte vor. Sie konzentrieren sich vollständig auf die ablaufende Handlung und versuchen, sie möglichst klug und vorrausschauend zu beeinflussen. Diese Haltung verführt dazu, sich eine Geschichte **auszudenken**, statt sie einfach entstehen zu lassen. Der Spieler bildet eine Absicht, einen bestimmten Plan wie die Geschichte auszusehen hat. Dadurch verschließt er sich dem konkret ablaufenden Geschehen.

Ein solches Vorausdenken kann nur negative Auswirkungen haben: Entweder die Geschichte nimmt den vorgesehen Lauf, dann spielt der Spieler ein überraschungsloses Spiel und man erkennt seine Absicht. Oder die Geschichte entwickelt sich in eine andere Richtung, dann ist der Spieler frustriert, kann vielleicht die Idee nicht loslassen oder wird unbewusst zornig auf seine Mitspieler (und zerstört dann seinerseits deren Ideen...).

Mein Vorschlag ist, die Fixierung auf den Inhalt weitgehend aufzugeben und sich zuerst dem Prozess des Figurenaufbaus zu überlassen. Die Figuren bilden die Pole des aufzubauenden Spannungsfeldes. Wird dieses Spannungsfeld richtig aufgebaut, so ist nahezu alles interessant, was innerhalb dieses Feldes passiert.

Wenn sich der Spielende ganz auf seine Figur konzentriert, bleibt er im Hier und Jetzt und macht brauchbare Angebote an seine Mitspieler.

Figuren als Angebote

Figuren sind - genauso wie Worte und Gesten - Angebote sowohl an die Mitspielenden als auch an die Zuschauenden und sollen bei diesen Inspiration und eine Flut von Assoziationen wecken. Dazu müssen sie den Kriterien für gute Angebote entsprechen, also in etwa dem goldenen Schnitt:

Zwei Drittel der Figur definiert der Spieler in Zusammenarbeit mit seinen Mitspielenden.

Ein Drittel bleibt offen und wird von den Zuschauern innerlich gefüllt.

Wer seine Figur überdefiniert, lässt sowohl den Mitspielenden als auch den Zuschauenden nicht genug Freiheit und versucht, sie zu kontrollieren.

Wie bei jedem Kontrollangebot löst dies Reaktanz aus. Wer seine Figur unterdefiniert, liefert keinen Kristallisationskern für die Phantasie und Kreativität der Mitspielenden. Es kommt also wieder einmal darauf an, Angebote zu finden, die Assoziationen auslösen ohne den Anderen festzunageln.

Figuren sollte man immer in Zusammenarbeit mit den Mitspielenden erschaffen und sich dabei die Arbeit etwa halb und halb teilen. Hervorragende Figurenangebote entstehen aus Statusverhalten und Keith Johnstone stellt diesen Begriff völlig zu Recht in den Mittelpunkt seiner Theorie. Wenn ein Spieler sich beim Betreten der Bühne für einen bestimmten Status entschieden hat, wird er diesen auch in seiner Haltung und Bewegung ausdrücken. Damit hat er oder sie das erste Drittel bereits definiert. Die genaue Zuschreibung sollte man den Mitspielenden überlassen.

Also beispielsweise:

Spieler A betritt die Bühne in gebücktem Tiefstatus.
B kommt mit leichtem Hochstatus.

A: Oh, Doktor Fresenius, so früh schon auf!

B: Ja, Arnold, mein Guter! Man hat mich gerufen. Ein Notfall.

A: Herr Doktor, bitte verzeihen Sie mir, aber...ähm...

B: Was denn noch?

A: Ich war's. Ich...äh...hab' Sie rufen lassen. Ich...ich wollte mit Ihnen sprechen...

usw.

Die Spielenden definieren sich selber nur sehr undeutlich, sie machen in erster Linie **körperliche** Angebote. Den Anderen dagegen definieren sie **verbal** und geben ihm einen Namen. Hinzu sollte irgendein beschreibendes Detail kommen, ein Kristallisationspunkt für die Phantasie. Oben definiert A seinen Mitspieler nicht nur als Doktor, sondern äußert seine Verwunderung, dass er schon so früh auf ist (schläft er gern lang?). B spricht Arnold als „mein Guter“ an, was ebenfalls schon Rückschlüsse auf die Figur zulässt.

Man könnte die Drittelung also folgendermaßen darstellen:

Spielende(r)	Mitspieler	Zuschauer
Körperliches Angebot (Status!)	Name und irgendein Detail	Eigene Assoziationen

Auf diese Weise entstehen Figuren wie von selber. Körperliche Angebote sind immer gut, weil sie offene Angebote sind. Neben Status eignen sich noch charakteristische Gesten oder ein bestimmter Gang, um ein Figurenangebot zu machen. Mit der weiteren Ausgestaltung der Figur durch Zuschreibungen helfen wir unseren Mitspielern sozusagen in die Figur hinein wie wir ihnen in einen Mantel helfen würden. Das Ganze darf keinesfalls ein Machtkampf werden. Es macht zwar Spaß, jemanden in eine Rolle zu zwingen, die er oder sie nicht mag, aber die Rache kommt mit absoluter Sicherheit!

Vor Betreten der Bühne muss der Spielende also nur über Status und körperliche Angebote entscheiden. Alles Weitere überlässt er dem Spiel. Auf diese Weise wird das Auftreten leicht und niemand muss vorher eine Idee haben.

Die Figuren entstehen also in Wahrheit erst auf der Bühne und entwickeln dann ihre Beziehungen zueinander bis sie alle miteinander verwoben sind.

Das Figuresystem

Der größte Fehler ist, die Figuren einfach nebeneinander zu stellen und voneinander unabhängig zu entwickeln. Dann haben sie keinen inneren Zusammenhalt, wirken zufällig, ihre Begegnung erscheint sinnlos und es entsteht kein Spannungsfeld. Damit die Figuren sich auf einer tiefen Ebene aufeinander beziehen, müssen sie aus einer gemeinsamen Quelle schöpfen.

Beispielsweise entstehen fast immer interessante Szenen, wenn wir als Vorgabe eine Familienszene haben. Diese Vorgabe scheint zu bewirken, dass alle Spieler einen inneren Zusammenhalt der Figuren konstruieren, der weit über die Beziehungsverhältnisse (Vater-Sohn, Bruder-Schwester usw.) hinausgeht. Die Personen einer Familien bilden nämlich - und das bilden die Spielenden intuitiv ab - ein **System**. Sie sind gemeinsam gewachsen und befinden sich in gegenseitigen Abhängigkeiten und Statusgemeinschaften. **Sie sind nicht zufällig beieinander!**

Dagegen haben wir sehr oft Szenen auf einer Parkbank, in denen sich zwei völlig Unbekannte begegnen. Es braucht dann eine gewisse Virtuosität, um eine Beziehung herzustellen und eine Geschichte zu entwickeln, die über eine Liebesgeschichte oder über einen Streit, wer auf der Bank sitzen darf, hinausgeht. Die Figuren befinden sich nicht im selben System.

Natürlich kann man dieselbe Szene auch so spielen, dass ein wunderbarer,

magischer Zusammenhang entsteht. Unbewusst bauen die Spielenden dabei ein System auf.

Im Theater gibt es keine zufälligen Begegnungen. Jede Figur ist notwendig. Es gibt keine überflüssige Figur.

Wenn dem Zuschauer klar wird, dass jede Figur im Stück absolut notwendig und wichtig ist, erlebt er ein wenig Sinnhaftigkeit und Schicksal. Ein gegebenes Versprechen wird gehalten. Ein Kreis schließt sich. Dies ist ein sehr befriedigendes Erlebnis.

Die Figuren eines Stücks bilden die Elemente eines Systems, die alle miteinander verbunden sind wie die Mitglieder einer Familie.

Damit die Figuren ein gemeinsames System bilden können, muss sehr schnell klar werden, wer eigentlich die Hauptfigur ist.

Die Hauptfigur auswählen

Die Spieler erarbeiten eine „Plattform“. Dabei werden die großen ‚Ws‘ geklärt:

Wo? (Wo spielt die Szene)

Wer? (Welche Figuren spielen?)

Was? (Was tun die Figuren?)

Innerhalb der Plattform sind die Figuren gewöhnlich mit irgendeiner Routine beschäftigt. Sie tun etwas Alltägliches, etwas, das sie immer tun und nicht hinterfragen. Die Welt ist in Ordnung. Gleich wird eine dieser Figuren aus der Ordnung fallen und ihre bisherige Welt verlassen. Eine Figur wird vom Bekannten ins Unbekannte gehen. Diese Figur ist die Hauptfigur.

Die Zuschauenden identifizieren sich mit der Hauptfigur. Sie geben ihr einen Teil ihrer eigenen seelischen Energie mit auf den Weg. Die Hauptfigur geht stellvertretend für Alle vom Bekannten ins Unbekannte und wird dabei auf die Probe gestellt. Sie erlebt Dinge, die wir selber vermeiden - aber umso lieber bei anderen beobachten!

Alle anderen Figuren entstehen im Grunde aus der Hauptfigur.

Die Hauptfigur ist also der Schlüssel für viele zu treffende Entscheidungen. Wenn sie nicht klar gewählt ist, werden die anderen Figuren willkürlich und die Begegnungen sinnlos. An irgendeinem Punkt bricht die Geschichte dann zusammen, während die Spielenden verzweifelt versuchen, ihr einen Zusammenhalt zu geben.

Improvisationstheater bleibt deshalb oft an der Oberfläche, weil es keine

Möglichkeit zur Identifikation schafft. Schlimmer: Es ist oft den Spielenden selber nicht mal klar, wer die Hauptfigur ist. Die Zuschauenden müssen erleben, wie Spieler eine interessante Figur plötzlich aufgeben oder eine andere Figur plötzlich zur Hauptfigur wird. Oder wie zwei Spieler darum kämpfen, Hauptfigur zu werden. Oder wie ein Spieler sich weigert, zur Hauptfigur zu werden, weil er Angst vor der Verantwortung hat.

Was wir am häufigsten bei Anfängern sehen ist Folgendes: Mehrere Spieler kämpfen darum, die Hauptfigur zu sein - und sobald sich einer durchgesetzt hat, steigt er wieder aus.

Kein Wunder, dass die Zuschauenden vorsichtig sind, sich mit einer Hauptfigur zu identifizieren! Es ist, als würden sie in einen Zug steigen, der nicht losfährt. Oder als würde ihnen jemand ein tolles Abenteuer versprechen und dann anfangen, Zeitung zu lesen...

Solange Improvisierer mit ihren Hauptfiguren nicht viel bewusster umgehen, haben sie keine Chance, die Zuschauenden auf weiterführende Reisen mitzunehmen.

Die Hauptfigur ist das Gefährt, in das alle einsteigen sollen.

Alle beteiligten Spieler müssen dafür sorgen, dass dieses Gefährt verlässlich aussieht, dass die Zuschauenden möglichst vollzählig einsteigen und dass es erst losfährt, wenn alle drin sind...

Der erste und elementare Schritt ist, sich gemeinsam zu entscheiden, wer die Hauptfigur ist. In manchen Plattformen ist dies leicht zu erkennen, in manchen überhaupt nicht. Dann muss die Gruppe eine eindeutige Entscheidung treffen - und zwar zu einem möglichst frühen Zeitpunkt!

Wer ist also die Hauptfigur?

Es gibt in der Dramaturgie eine Menge Definitionsversuche, von denen sich glücklicherweise keine ganz durchsetzen kann. Hier einige Definitionen, die ich auf Dramaturgie-Seminaren aufgeschnappt habe (es gibt vermutlich so viele wie es kreative Dramaturgen gibt...):

„Die Hauptfigur ist die, die am meisten leidet!“

„Die Hauptfigur ist die, deren Innenleben am meisten ausgebreitet wird!“

„Die Hauptfigur ist die, die am Anfang am undeutlichsten ist!“

„Die Hauptfigur ist die, deren Welt in die Brüche geht!“

„Die Hauptfigur ist die, die am meisten Entwicklungsmöglichkeiten hat!“

Ich füge noch einen eigenen Versuch hinzu:

„Die Hauptfigur ist die, der wir am sehnlichsten eine Entwicklung wünschen!“

Wie dem auch immer sei, worauf es hier ankommt, ist, ein Gespür dafür

zu bekommen, welche Figur die Zuschauenden am ehesten als Identifikationsfigur wählen werden. Dazu muss man nicht die eine oder andere Definition teilen. Eigentlich braucht man gar keine Definition, sondern Training. Durch das Training wird die Übereinstimmung mit den anderen Gruppenmitgliedern und mit dem Publikum immer größer.

Grundübung: Hauptfigurwählen

Die Gruppe beginnt eine Szene und etabliert dadurch eine Plattform. Dann wird das Spiel eingefroren. Jeder Spieler und jeder Zuschauer hat ein paar Sekunden Zeit, um sich für eine Hauptperson zu entscheiden. Dann zählt der Übungsleiter bis 3 und alle zeigen auf die Figur, die sie für die Hauptfigur halten.

Das macht man so lange, bis die Übereinstimmungen größer werden.

Man kann sich die Entscheidungen auch bewusst machen mit der Nachfrage: „Warum hast du diese Figur gewählt?“ Oftmals ist das schwer zu begründen. Es sind unbewusste Wahlprozesse am Werk. Man sollte sich nicht in Begründungen verbeißen und nicht über sie diskutieren. Wie gesagt, es gibt keine gesetzmäßige Definition!

Wenn Spielende regelmäßig von den Gruppenentscheidungen abweichen, müssen sie sich eben anpassen, denn es geht nicht um Minderheitenstatements sondern darum, eine möglichst große Mehrheit mitzunehmen. Sie können Ihre abweichende Meinung behalten, aber für das Spiel müssen sie sie hinstellen. Die Mehrheit bestimmt die Entscheidung für die Hauptfigur.

Die Entscheidung klarmachen und die Hauptfigur aufladen

Während des Spiels wird selbstverständlich nicht abgestimmt. Die Entscheidung fällt in voller Aktion und wird von den Zuschauenden nicht bewusst wahrgenommen. Da es immer zu Unstimmigkeiten kommen kann, müssen die Spielenden den anderen Spielern ihre Entscheidung klarmachen. Das heißt, sie beginnen damit, eine Figur als Hauptfigur anzuspielden - in der Hoffnung, dass die Mitspieler mitziehen.

Man sollte das Spiel oft anhalten und sich fragen:

Ist eine Hauptfigur ausgewählt worden?

Ist die Mehrheit bereit, „in diese Hauptfigur einzusteigen“?

Ist wirklich jedem Mitspielenden die Entscheidung klar?

Ist die Hauptfigur gewählt, so muss sie aufgeladen werden. Sie muss für alle Beteiligten sehr deutlich sein, denn sie ist die Figur, mit der sich der

Zuschauer identifizieren soll. Steigen die Zuschauenden nicht in dieses Gefährt, dann erleben sie die ganze Geschichte von außen. Es bleibt eine gewisse innere Distanz zum Geschehen.

Die Hauptfigur muss also so aufgebaut werden, dass sie zur Identifikation einlädt.

Entsprechende Ergebnisse fanden Sozialpsychologen als Antwort auf die Frage, von welchen Personen wir Verhalten übernehmen, welche für uns also zu sogenannten Modellen werden. Die immer wieder in Experimenten gefundene Antwort:

Das Modell darf nicht total überlegen sein.

Es darf natürlich auch kein Versager sein.

Es muss bestimmte Aspekte haben, die wir an uns verändern wollen. (Schwächen)

Es muss bestimmte Aspekte haben, die wir uns an uns selber wünschen. (Stärken)

Gleichzeitig muss es schon einen Schritt weiter sein als wir.

Es sollte attraktiv sein

Es sollte einen höheren Status haben als wir selber.

Es sollte beim anderen Geschlecht erfolgreich sein.

Wir haben es also mit einem kleinen Paradox zu tun: Die Hauptfigur muss uns ähneln und gleichzeitig einem Ideal entsprechen. Sie darf nicht zu weit von der Wirklichkeit der Zuschauer entfernt sein.

Ein solches Modell werden wir mit größter Aufmerksamkeit verfolgen, weil wir uns wertvolle Informationen für unser eigenes Leben davon versprechen.

Beim Aufladen der Hauptfigur müssen die anderen Figuren die Hauptfigur mit Eigenschaften und Besonderheiten ausstaffieren. Beispiel:

A: Herr Jonas, Sie sind immer so freundlich zu mir!

Hauptfigur: Oh, das freut mich, dass ich...

A: Ja, Sie haben so eine besondere Art von Höflichkeit, die es kaum noch gibt.

Hauptfigur: Tja, ich...

B: Herr Jonas, was ist denn mit Ihrem Haar passiert? So wirr...

Hauptfigur: Ich, ich schlafe nicht so gut in letzter Zeit...

B: Ihre Hose ist offen.

Hauptfigur: Oh...äh...danke...

usw.