

Standorte 03

Eva Hippe / Lorenz Hippe

**Theater Direkt –
das Theater der Zuschauer**

Ein Beitrag zur kollektiven Kreativität

**deutscher
theaterverlag**

Weitere Titel in der Reihe "Standorte":

Malte Pfeiffer, "Theater des Handelns"

Strategien der Performance-Art als Methode in der Theaterarbeit mit Jugendlichen (Standorte 01, 2009)

Dagny Reichert,

"Gras wächst nicht schneller, wenn man daran zieht"

Ein Projektbericht zum Theater in der Grundschule auf Grundlage der Montessori-Pädagogik" (Standorte 02, 2009)

Karl-Heinz Wenzel, "B.E.S.T. – Das Praxisbuch"

Eine exemplarische Projektbeschreibung in 10 Phasen (Standorte 04, 2011)

ISBN/EAN 978-3-7695-0330-2

© Deutscher Theaterverlag Weinheim, 2011

www.dtver.de

Alle Rechte vorbehalten

Umschlaggestaltung: unit werbeagentur Weinheim

Satz und Druck: id gmbh Freiburg

Inhalt

| | Seite |
|--|-------|
| 1. VORWORTE | 8 |
| 1.1 Wie es zu diesem Buch kam - von Eva Hippe | 8 |
| 1.2 Wovon handelt dieses Buch und wie benutzt man es? | 8 |
| 1.3 Danksagung | 10 |
| 2. HINTERGRUND - Theoretische Bezüge und Entstehung des Instant Theatre | 10 |
| 2.1 Standortbestimmung des Begriffes "Kollektive Kreativität" | 10 |
| 2.2 R.G. Gregorys Weg <u>vor</u> der Entwicklung des Instant Theatre | 14 |
| 2.3 Die Runde - Abkehr von der Bühne | 17 |
| 2.4 Die Entwicklung des Instant Theatre | 18 |
| 2.5 Instant Theatre im Kontext - Aufbruch zu neuen Theaterformen | 21 |
| 2.6 Die Gruppe Word and Action/Dorset | 23 |
| 2.7 The Round Festival | 25 |
| 2.8 Auflösung der Gruppe | 26 |
| 2.9 Instant Theatre in Deutschland | 26 |
| 2.10 Publikumsbeteiligung heute - Theater Direkt im Vergleich | 28 |
| PRAXIS - Teil A | |
| 3. Die Umsetzung | 29 |
| 3.1 Verlauf einer Vorstellung | 29 |
| 3.1.1 Übersicht über die Phasen eines Theater Direkt | 29 |
| 3.1.2 Vorbereitung - Bevor die Zuschauer kommen | 30 |
| 3.1.3 Die Anordnung der Stühle - Zeichnung | 31 |
| 3.1.4 Einlass | 32 |
| 3.1.5 Begrüßung | 32 |
| 3.1.6 Vorrede an die Zuschauer | 33 |
| 3.1.7 Frageprozess | 34 |
| 3.1.8 Fragetechnik | 37 |
| 3.1.9 Besetzung der Rollen | 39 |
| 3.1.10 Grundregeln der szenischen Umsetzung | 41 |
| 3.1.11 Auftritt der Hauptperson | 42 |
| 3.1.12 Spielweise | 43 |
| 3.1.13 Sicherheit | 44 |

| | | |
|-----------|---|-----------|
| 3.1.14 | Publikumskontakt | 45 |
| 3.1.15 | Interventionen des Spielleiters | 45 |
| 3.1.16 | Ende des Spielteils | 46 |
| 3.1.17 | Zweiter Akt | 47 |
| 3.1.18 | Dritter Akt | 47 |
| 3.1.19 | Zusammenfassung und Schluss | 48 |
| 3.2 | Reflexion | 48 |
| 3.2.1 | Bewertung | 49 |
| 3.2.2 | Bilderliste | 49 |
| 3.2.3 | Themenliste | 49 |
| 3.3 | Wie geht es weiter? | 50 |
| 3.3.1 | Notation der Geschichten | 50 |
| 3.3.1.1 | Textbeispiel Verlaufsprotokoll | 51 |
| 3.4 | Tipps für Spielleiter | 65 |
| 3.4.1 | Übung: Einführung in die Fragetechnik | 65 |
| 3.4.2 | ABC möglicher Widerstände und Störungen | 66 |
| 4. | EXKURS - Wirkungen und Ergebnisse | 75 |
| 4.1 | Vorbemerkung | 75 |
| 4.2 | Wirkungen und Ergebnisse - ein Gespräch unter Geschwistern | 76 |
| 4.2.1 | Wieso machen die Zuschauer mit? | 76 |
| 4.2.2 | Bietet Theater Direkt eine besondere Chance für sozial benachteiligte Gruppen? | 78 |
| 4.2.3 | Welche äußeren Einflüsse spiegeln sich im Theater Direkt wider? | 79 |
| 4.2.4 | Welche Wirkung hat Theater Direkt? | 81 |
| 4.2.5 | Welche Rolle spielt eine ablehnende Bewertung? | 83 |
| 4.2.6 | Ist Theater Direkt gemeinsames Träumen? | 89 |
| 4.2.7 | Wie könnte man Theater Direkt weiterentwickeln? | 95 |
| | PRAXIS - Teil B Varianten, Workshop und Inszenierung | 97 |
| 5. | Varianten zur Grundform | 97 |
| 5.1. | Änderungen im Ablauf | 97 |
| 5.1.1 | Zwei Akte | 97 |
| 5.1.2 | Einakter | 97 |
| 5.1.2.1 | Textbeispiel Einakter "Der blaue Moment"..... | 98 |
| 5.1.3 | Nur der Geschichtsanfang | 98 |
| 5.1.3.1 | Textbeispiel Nur der Geschichtsanfang "Zora" | 99 |
| 5.1.4 | Ende in Kleingruppen..... | 100 |
| 5.1.5 | Nur Erfinden..... | 100 |

| | | |
|---|--|-----|
| 5.1.6 | Live-Hörspiel | 100 |
| 5.2 | Die nächste Geschichte | 101 |
| 5.2.1 | Traum | 101 |
| 5.2.2 | Nichts mit | 101 |
| 5.3. | Genres | 101 |
| <i>Besonders für Kinder und Familien geeignet</i> | | |
| 5.3.1 | Tiergeschichte | 102 |
| 5.3.1.1 | Textbeispiel Tiergeschichte "Die Geschichte von Fabius" | 103 |
| 5.3.2 | Märchen | 104 |
| <i>Besonders für ältere Kinder und Jugendliche geeignet</i> | | |
| 5.3.3 | Gruselgeschichte | 105 |
| 5.3.3.1 | Textbeispiel Gruselgeschichte "Riesenspinne" | 106 |
| 5.3.4 | Detektivgeschichte | 107 |
| 5.3.4.1 | Textbeispiel Detektivgeschichte "Claudia" | 107 |
| <i>Genres für fortgeschrittene Spielleiter</i> | | |
| 5.3.5 | Sage | 108 |
| 5.3.5.1 | Textbeispiel Sage "Die Sage vom Hochhaus" | 109 |
| 5.3.6 | Tragödie | 110 |
| 5.3.7 | Science Fiction | 111 |
| 5.4 | Geprobtes Vorspiel | 112 |
| 5.4.1 | Der Tag, an dem Gott vom Fahrrad fiel | 112 |
| 5.4.2 | Die Straße | 112 |
| 5.4.3 | Die Insel | 113 |
| 5.4.4 | Der Außenseiter | 113 |
| 5.5 | Räume | 114 |
| 5.5.1 | Die Tür | 115 |
| 5.5.1.1 | Textbeispiel Die Tür "Odysseus Mann" | 115 |
| 5.5.2 | Das Fenster | 116 |
| 5.5.2.1 | Textbeispiel Das Fenster "Mutter und Sohn" | 116 |
| 5.5.3 | Die Wendeltreppe | 118 |
| 5.6 | Sonstige Vorgaben | 118 |
| 5.6.1 | Titel | 118 |
| 5.6.2 | Etwas mit | 118 |

| | | |
|-----------|--|-----|
| 5.6.3 | Song | 119 |
| 5.6.4 | Der Gegenstand | 119 |
| 5.6.5 | Realismus | 119 |
| 5.6.6 | Eigene Version finden | 119 |
| | <i>Sonstige Vorgaben für fortgeschrittene Spielleiter</i> | 120 |
| 5.6.7 | Das unbekannte Werk | 120 |
| 5.6.7.1 | Textbeispiel Das unbekannte Werk "Stella und Alexander" | 121 |
| 5.6.8 | Die Reise | 122 |
| 5.6.8.1 | Textbeispiel Die Reise "Die Geschichte von RABEK YIWJÖ" | 123 |
| 5.6.9 | Das Geheimnis | 124 |
| 6. | Mit einer Geschichte weiterarbeiten | 125 |
| 6.1 | Workshop: Transformation einer Geschichte | 125 |
| | <i>Fünfzehn bis zwanzig Minuten</i> | |
| 6.1.1 | Dialog | 126 |
| 6.1.1.1 | Textbeispiel Dialog "The Minster and the Doorbell" | 127 |
| 6.1.2 | Song | 127 |
| 6.1.2.1 | Textbeispiel Song "Song of the Ruby-Red Ants" ... | 128 |
| 6.1.3 | Fotografieren | 128 |
| 6.1.4 | Wortcollage | 129 |
| 6.1.5 | Literarisches Quartett | 130 |
| 6.1.5.1 | Textbeispiele Literarisches Quartett | 130 |
| | <i>Dreißig bis fünfundvierzig Minuten</i> | |
| 6.1.6 | Monolog | 132 |
| 6.1.6.1 | Textbeispiel Monolog | 133 |
| | <i>Eine Stunde oder länger</i> | |
| 6.1.7 | Ballade | 133 |
| 6.1.7.1 | Textbeispiel Ballade "Dragon" | 134 |
| 6.1.7.2 | Textbeispiel Vorlage zur Ballade "Dragon" | 136 |
| 6.1.8 | Soundtrack - Tonspur | 137 |
| 6.1.9 | Metamorphose | 138 |
| 6.1.10 | Mandala malen | 139 |
| 6.1.11 | Die Präsentation der Ergebnisse | 140 |
| 6.2 | Projekt: Inszenierung einer Geschichte | 141 |
| 6.2.1 | Variante Oper / Musiktheater | 142 |

| | | |
|------------|---|------------|
| 7. | Anwendung des Theater Direkt in verschiedenen Bereichen und für verschiedene Zielgruppen ... | 144 |
| 7.1 | Fremdsprachenunterricht | 144 |
| 7.2 | Kindergarten | 146 |
| 7.3 | Menschen unterschiedlicher Herkunft | 147 |
| 7.4 | Private Feste | 148 |
| 7.5 | Theater und Theaterpädagogik | 148 |
| 7.6 | Vernissage | 149 |
| 7.7 | Vorgegebene Themen | |
| | - Wünsche der Veranstalter | 151 |
| 7.7.1 | Textbeispiel Wünsche des Veranstalters | |
| | "Die Frucht" | 152 |
| 7.7.2 | Textbeispiel Gewaltprävention "Mobbing" | 152 |
| 8. | Ausblick | 154 |
| 9. | Quellenangaben | 155 |
| 10. | Literaturverzeichnis | 160 |
| 10.1 | Publikationen aus dem Umfeld | |
| | von Word And Action und Theater Direkt | 160 |
| 10.2 | Weitere Literatur | 161 |
| 10.3 | Internetseiten (Stand Juli 2011) | 163 |
| 11. | Anhang | 165 |
| 11.1 | ABC der Spiel-Standards | 165 |
| 11.2 | Achtzehn Märchenkarten - Kopiervorlage | 185 |
| 11.3 | Arbeitsblatt Theater Direkt | 186 |
| 11.4 | Die Autoren | 188 |

1. VORWORTE

1.1 Wie es zu diesem Buch kam - von Eva Hippe

2009 begann mein Bruder mit seinem Handbuch "Und was kommt jetzt? Szenisches Schreiben in der theaterpädagogischen Praxis", in dem ein Kapitel auch dem Theater Direkt gewidmet sein sollte, und er fragte mich, ob ich mich daran beteiligen würde, was ich auch tat.¹ Endlich ein Anfang, darüber zu schreiben, über die vielfältige Praxis, die Hintergründe und das Potenzial der Methode. Und sehr schnell wurde klar, dass dafür ein Kapitel nicht ausreichte. Das vorliegende Buch zu schreiben wurde auch zu einer Reise in die Vergangenheit. Nachdem wir beide in der 1989 gegründeten Gruppe "Theater Direkt" zusammen gearbeitet hatten, trennten sich unsere Theaterwege ab 1993. Beide hatten wir bis heute unabhängig voneinander die Praxis des Theater Direkt in unseren Bereichen weitergeführt, nun ging es darum, die unterschiedlichen Erfahrungen, Auffassungen und unsere persönlich ausgeprägten Stilrichtungen in der Praxis zu einer Zusammenschau zu verbinden. Beide verbindet uns das - in englischsprachigen Ländern so gängige Verständnis vom "Community Artist", auch wenn sich unsere Arbeitsbereiche - Lorenz als Theaterwissenschaftler, -pädagoge und Autor, ich als Sprachenlehrerin, systemisch-phänomenologische Therapeutin und Energie Practitioner - deutlich unterscheiden. Es ist aber kein Zufall, dass Theater Direkt in der Arbeit einer unserer stärksten gemeinsamen Nenner ist und dass es uns doch - bei aller Unterschiedlichkeit - wie ich hoffe gelungen ist, ein gemeinsames Buch zu schreiben. Denn genau dazu hat Theater Direkt das Potenzial - gemeinschaftlich Visionen auf den Weg zu bringen, ohne die Verschiedenheit der Beteiligten zu verwischen.

1.2 Wovon handelt dieses Buch und wie benutzt man es?

*"Ein krankes Theater reflektiert ohne voran zu kommen.
Oder kommt voran ohne zu reflektieren." R.G. Gregory²*

Das 1968 erstmals durchgeführte Instant Theatre des englischen Theaterlehrers und Autors R.G. Gregory - in Deutschland eingeführt unter den Namen Theater Direkt und Theater

jetzt! - ist sowohl eine öffentliche Form des Improvisationstheaters als auch eine gruppeninterne kulturpädagogische Methode. Es konnte und kann sich seit fast vierzig Jahren als Methode der kollektiven Kreativität in einem Feld vielfältiger Anwendung behaupten und verbreiten.

In der Fachliteratur fehlt aber bis heute eine theaterpraktische Darstellung - eine Lücke, die durch das vorliegende Buch der Reihe "Standorte" geschlossen werden soll. In diesem Sinne verstehen wir es auch als Beitrag zur Auseinandersetzung mit den Paradigmen kollektiver bzw. kooperativer Kreativität, zu denen wir beispielhaft ein funktionierendes Modell aus der Theaterpraxis beisteuern.

Im ersten Teil erzählen wir, wie das Instant Theatre in England 1968 entstand, in welchen theaterhistorischen Kontext sich das Konzept des "Theaters der Zuschauer" einordnen lässt, wie es sich verbreitete, nach Deutschland kam und welche Anwendungsmöglichkeiten seitdem im deutschsprachigen Raum entstanden sind.

Im zweiten Teil skizzieren wir den Verlauf eines Theater Direkt, beschreiben zahlreiche Varianten zur Standardform, geben im "ABC der Störungen" Tipps für Spielleiter, sprechen über die Wirkung des Theater Direkt und stellen unterschiedliche Methoden vor, in einem Workshop oder einem Projekt mit der entstandenen Geschichte weiterzuarbeiten. Dieses Buch ist also auch ein Handbuch darüber, wie man Theater Direkt in der gruppeninternen und öffentlichen Praxis anwenden kann.

Erstmals werden in diesem Buch auch Textbeispiele aus über zwanzig Jahren Praxis veröffentlicht. Betonen möchten wir das künstlerische Potenzial dieser Methode, bei dem Theater zu einem dialogischen Miteinander mit offenem Ausgang wird, wobei die herkömmliche Aufgabenverteilung zwischen Künstlern (aktiv) und Zuschauern (passiv) neu definiert wird. Das entspricht unserem Anliegen, Theater als ein lebendiges und zeitgenössisches Medium zu erhalten oder neu zu entdecken.

Sicher kann kein Buch die Praxis ersetzen. Wir hoffen und wünschen uns aber, dass es sie begleitet, den Impuls des Theater Direkt weiter trägt und zu seiner Entwicklung und Verbesserung beiträgt. Allen, die erste Schritte mit dieser Theaterform gehen wollen oder die ihre bisherige Praxis ver-

tiefen wollen, wünschen wir ebenso viel Spaß, wie wir ihn immer hatten.

1.3 Danksagung

Unser Dank gilt allen Menschen und Institutionen, die mitgeholfen haben, Theater Direkt zu ermöglichen, so R.G. Gregory, Liz Reeve, Jeremy Hastings, Sarah Dennis, Mick Fealty, Dave Wood, Richard Swift, Pete, Richard Young, Tony Horitz, Chris Johnston, Nick und allen anderen von Word and Action; allen Mitgliedern von Gruppen und Teams, die als Mitspieler und Spielleiter unseren Weg begleitet haben oder auch weiter begleiten; allen Institutionen und Einzelpersonen, die unsere Arbeit ermöglicht haben; Albert Kaul und vielen anderen für wichtige Hinweise, Andreas Masche für die Unterstützung bei den Zeichnungen und viele hilfreiche Gespräche; allen, die hier nicht erwähnt werden, aber gemeint sind; der Lektorin und Verlegerin Gabriele Barth für das Vertrauen und die fachliche Unterstützung, sowie ganz besonders den Teilnehmerinnen und Teilnehmern von über tausend Veranstaltungen aus mehr als zwanzig Jahren. Danke!

2. HINTERGRUND

Theoretische Bezüge und Entstehung des Instant Theatre

2.1 Standortbestimmung des Begriffes "Kollektive Kreativität"

Kreativität, ein Begriff des Philosophen Henri Bergson³, der allerdings erst durch die Eindeutschung des amerikanischen "creativity" in unseren Sprachgebrauch übernommen wurde, gilt als eine der Schlüsselkompetenzen des 21. Jahrhunderts.⁴ Als Auslöser für die Kreativität eines Einzelnen gilt dabei, dass dieser in der Lage ist, sich verschiedene Anteile seiner Persönlichkeit ins Bewusstsein zu rufen und an der Lösung eines selbstgestellten Problems zu beteiligen. Die "Intuition", also der unbewusste persönliche Anteil, zusammengesetzt aus der Summe persönlicher Erfahrungen, Gefühle und Gedanken, der für Sekundenbruchteile in einem "Geistesblitz" als "Bauchge-

fühl" die Schwelle zum Bewusstsein überschreiten kann und die Richtung oder den Beginn einer neuen Idee aufzeigt, rückt dabei zunehmend auch ins Blickfeld naturwissenschaftlich orientierter Experimente. Personen, die erfolgreich neue Ideen entwickeln und umsetzen, nehmen dabei auch eine Überschreitung sozialer Normen in Kauf, weil sie das Glücksgefühl der Kreativität ("Flow") höher einschätzen als die Anerkennung durch andere:

*"Kreative Menschen scheinen sich bis zu einem gewissen Grad über diese Begrenzungen hinwegzusetzen. Damit lassen sie einen Reichtum zu, der, wie mir scheint, in uns allen steckt, nur dass die meisten von uns diesen Reichtum bereits im Keim ersticken."*⁵

Mihaly Csikszentmihalyi befragte in einer umfangreichen Studie zur Kreativität Einzelner zahlreiche Persönlichkeiten aus den unterschiedlichsten Fachbereichen, die sich durch ungewöhnliche Ideen und deren erfolgreiche Umsetzung ausgezeichnet haben.⁶

Dietmar Sachser wandte diese Untersuchungsmethode auch auf den Theaterbereich an und konnte das Phänomen des "Flow" auch dort belegen.⁷

Während die Kreativität des Einzelnen also besser beschrieben ist, fehlt für die gemeinsame Kreativität von Teilnehmern, Gruppen und Teams eine allgemein anerkannte Grundlagenforschung. Wie Stephan Sonnenburg beschreibt, nähern sich Vertreter verschiedener Fachrichtungen dem Begriff der Kreativität mit unterschiedlichen Modellen. Burows Ansatz des "Kreativen Feldes" kommt dem Geschehen des Theater Direkt dabei am nächsten:

*"Das Kreative Feld zeichnet sich durch den Zusammenschluss von Persönlichkeiten mit stark unterschiedlich ausgeprägten Fähigkeiten aus, die eine gemeinsam geteilte Vision verbindet"*⁸

Das Gelingen einer solchen gemeinsamen Vision lässt sich durch "Rahmenbedingungen für die Praxis" beschreiben, wie sie sich fast vollständig in der praktischen Durchführung des Theater Direkt finden:

- "(1) Ein anregender Ort bzw. Freiraum,*
- (2) wenige hilfreiche Verhaltensregeln,*
- (3) ein faszinierendes gemeinsam geteiltes Thema oder eine Vision,*

- (4) *eine vielfältig zusammengesetzte Gruppe,*
- (5) *ein offener Zeitrahmen,*
- (6) *eine vorurteilsfreie, nicht bewertende dialogische Denk- und Kommunikationsstruktur,*
- (7) *die Lust am Improvisieren,*
- (8) *geeignete Unterstützer im Hintergrund sowie*
- (9) *eine Struktur, die Selbstorganisation, Begegnung und Partizipation ermöglicht."*⁹

Die große Übereinstimmung der von Burow und Sonnenburg genannten Paradigmen mit der Praxis des Theater Direkt lässt darauf schließen, dass mit dieser Form des Improvisationstheaters ein kreatives Feld erzeugt wird und kooperative Kreativität so den entscheidenden Wesenszug dieser Methode bildet. Die nicht bewertende dialogische Denk- und Kommunikationsstruktur mit den einfachen Spielregeln "Alle Antworten sind wahr. Alles ist freiwillig" ist der Kern des Theater Direkt. Die Lust am Improvisieren und die gemeinsame Vision bilden bei dieser Form des Improvisationstheaters den Grundimpuls der Beteiligung. Selbst zu Punkt 5 "ein offener Zeitrahmen", der ja bei Theater Direkt durch die zeitliche Vorgabe von 60 bis 90 Minuten äußerlich nicht besteht, lassen sich Entsprechungen in der Vorrede des Spielleiters finden: "Wenn niemand etwas sagt und wenn später niemand in die Mitte kommt, um dort zu spielen, werden wir so etwa eine Stunde hier sitzen und uns den freien Platz in der Mitte anschauen." (Siehe 3.1.6 Vorrede an die Zuschauer). Das Modell des kreativen Feldes findet sich - geknüpft an unterschiedliche Theorien und mit jeweils eigener Begrifflichkeit - auch bei dem Psychoanalytiker C.G. Jung und dem Biologen Rupert Sheldrake. Der Begründer des Instant Theatre R.G. Gregory findet den "Pool", aus dem das gemeinsame Theaterstück geschöpft wird, am deutlichsten in den Schriften Carl Gustav Jungs reflektiert, namentlich beschrieben als kollektives Unbewusstes, das Jung als "Lagerstätte des psychischen Erbes der Menschheitsgeschichte" versteht.¹⁰ Besonders häufige, immer wiederkehrende psychische Muster formen sich nach Jung zu Grundmotiven, bzw. Archetypen, die strukturierend auf die kollektive und individuelle Psyche wirken. Die Archetypen erscheinen dem Bewusstsein als typische, häufig zu beobachtende Verhaltensmotive und Erscheinungsformen, die sich objektiv als kulturelle Gegenstände und/oder Rituale manifestieren. Die Motive verschiedener Märchen, My-

then und ihr Auftreten in der Kunst und im Traum über verschiedene Epochen, Sprachen und Kulturen hindurch werden von Jung als Beweis für die Existenz dieser Archetypen angesehen. Tatsächlich ließen sich in den dokumentierten Geschichten des Theater Direkt zahlreiche Archetypen finden und zuordnen. Manche Varianten in der Durchführung beginnen auch bereits mit der Auswahl vorhandener Archetypen (z.B. in den Genres "5.3.2 Märchen" und "5.3.3 Gruselgeschichte"). Als weiteres Merkmal ließ sich beim Theater Direkt immer wieder beobachten, dass mehrere Zuschauer gleichzeitig identische (zum Teil sehr spezifische) Antworten gaben - ein Phänomen, das C.G. Jung als "Synchronizität" bezeichnet.¹¹ Solche Übereinstimmungen gibt es auch im Vergleich von Geschichten verschiedener Gruppen im gleichen Zeitraum. Der Begriff Feld wird sowohl von Rupert Sheldrake bei seinem Konzept des morphischen und morphogenetischen Feldes benutzt wie auch beim systemischen Therapieansatz von Virginia Satyr und Bert Hellinger ("wissendes Feld"¹²) Bei der "systemisch-phänomenologischen Aufstellung" wird das entstehende Feld für das therapeutische Anliegen eines Klienten genutzt, indem er Personen für bestimmte wichtige Komponenten des Problems in der freien Fläche in der Mitte der Gruppe aufstellt und gemeinsam mit dem Therapeuten beobachtet, wie sich diese Personen zueinander verhalten und äußern und welche Veränderungen für eine Lösung notwendig wären (Lösungsbild).

Wie Tobias Brocher bereits 1971 feststellte, ist die dabei entstehende angstfreie Kommunikation auch der Beginn eines Lernprozesses:

*"Man könnte die einfache Regel aufstellen: Kommunikation ist die Anfangsbedingung eines Lernprozesses. Es ist Aufgabe jeder Lerngruppe, die Kommunikation der Mitglieder untereinander - wobei der Lehrende bei richtiger Anwendung der Methode ein Gruppenmitglied mit speziellen Kenntnissen ist und nicht mehr - optimal zu entwickeln. Vorbedingung hierfür ist die Verminderung von Angst."*¹³

Wie eine Gruppe gemeinsam zu neuen Ideen kommen kann, ist heute nur sehr vereinzelt Bestandteil traditioneller Bildungsarbeit. Kooperative Kreativität als Schlüsselkompetenz für private und öffentliche Bereiche rückt dabei aber - wie beschrieben - zunehmend ins Blickfeld sowohl der Grundla-

genforschung als auch der Entwicklung und Anwendung praktischer Systeme, die für den Erwerb und die Umsetzung dieser Schlüsselkompetenz dringend gebraucht werden. Hier sehen wir Theater Direkt mit allen Varianten und Möglichkeiten der Weiterarbeit als ein funktionierendes Modell kooperativer bzw. kollektiver Kreativität, dessen Entwicklung, Praxis und Wirkungsweise wir im Folgenden vorstellen.

2.2 R.G. Gregorys Weg vor der Entwicklung des Instant Theatre

Die Form der gemeinsamen Geschichtenimprovisation mit anschließender szenischer Umsetzung aus dem Moment heraus ist über vierzig Jahre alt. Bereits Ende der Sechziger Jahre des 20. Jahrhunderts entwickelte der ehemalige Lehrer, Theatermacher und Lyriker R.G. Gregory in England erste Versuche des Instant Theatre, laut Gregory eine eigenständige Theaterform, geeignet, dem Publikum die Kontrolle über das Geschehen im Theater zu übertragen:

*"Das ist ein Theater ohne festgelegten Text, das sich ganz der Stimmung des Publikums hingibt und das (einmal aufgeführt) niemals wiederholt werden kann."*¹⁴

In seinem - im Selbstverlag der Gruppe Word And Action WANDA Publications - erschienenen Buch "The World Of Instant Theatre" beschreibt Gregory seinen Weg weg von den Institutionen Schule und Theater, die er zunehmend als hinderlich und als der Kreativität "ganz normaler Menschen" (im Unterschied zu "gebildeten Experten") gegenüber feindlich eingestellt sieht:

*"Wie kann es eine solche offensichtlich unvorbereitete Aufführung wagen, sich mit den tief durchdachten Kunstwerken des etablierten Theaters (das beste des freien Theaters mit eingeschlossen) (...) zu messen? Ich bezweifle, ob ich diese Frage für die Art von Menschen, von denen ich mir vorstelle, dass sie diese Frage stellen, befriedigend beantworten kann. Dennoch ist irgendwas mit dem Theater irgendwo schief gegangen und die vielen, die sich ihm immer noch verbunden fühlen, können das unguete Gefühl über seinen gegenwärtigen Zustand nicht abschütteln."*¹⁵

Fundamental und gefühlsbetont begreift er die Kritik gegenüber den etablierten Institutionen auch aus der eigenen Biografie

heraus. Als Kind der Kriegsgeneration aus einer Arbeiterfamilie, der Vater Matrose, der auf den Docks von Southampton angestellt war, die Mutter seit der Geburt der Kinder Hausfrau, empfand er seine bereits als Jugendlicher entstehende Leidenschaft für Theater und Literatur als einen Umstand, der ihn von den Eltern (und den meisten in seiner Umgebung) trennte, eine Trennung, die er überwinden wollte und die er als das Ergebnis einer zunehmenden Entfernung der allgemeinen Bevölkerung von einem Theater beschreibt, das doch früher - zu Shakespeares Zeiten - zu ihnen gehörte:

"Irgendwoher hatte ich GK Chestertons Zitat aufgeschnappt, dass Shakespeare 'das Leben andauernd vor Augen hatte und es im Ganzen sah'. (...) Ich fühlte, dass die Kultur, aus der Shakespeares Stücke entstanden waren, die gleiche Kultur war, die mich umgab. Auf vielen Ebenen spürte ich eine Verbindung: zur Sprache, zum allgemeinen Gefühl, zu seiner Weisheit und seiner Sicht auf die Welt. Dennoch war die Trennung zwischen der Welt meines Vaters und der Shakespeares unvorstellbar groß. Sie hatten sich Lichtjahre voneinander entfernt."¹⁶

Mit sechzehn beschließt Gregory, Theaterautor zu werden. Seine Suche nach einer Verbindung zwischen den "einfachen Leuten", zu denen er sich ganz bewusst zählt und Kultur, bringt ihn bald dazu, die bürgerliche Form des Theaters zu verlassen. Während seiner Studienzeit in Southampton inszeniert er mehrere Produktionen einer - in England verbreiteten - "College Theatre Group". Die Abhängigkeit von der Illusionen erzeugenden Guckkastenbühne erzeugt in ihm ein frühes Unbehagen: *"Ich inszenierte das Jubiläumsstück im Dezember 1950 - "Die Hexe von Edmonton" von Ford, Rowley, Dekker u.a. und machte gleich beim ersten Mal eine Erfahrung, die mich ahnen ließ, dass die Dinge im Theater irgendwie falsch liefen. Für jede College-Produktion musste die Bühne neu hergerichtet und alle technischen Geräte neu installiert werden. Für "Die Hexe von Edmonton" sagte ich für acht Uhr morgens eine Kostümprobe an, in der Überzeugung, wir hätten dann noch einen ganzen letzten Tag für die Probe einer Produktion, bei der es bisher schon einige Probleme gegeben hatte. Unglücklicherweise war bei der technischen Vorbereitung aber eine Panne aufgetreten, und so konnten wir nicht vor dem späten Nachmittag mit einem Durchlauf beginnen. Diese Abhängigkeit eines*

*Stückes von der Bühnentechnik war absurd und gab mir auf einer tieferen Ebene zu denken."*¹⁷

Weitere Erlebnisse lassen in Gregory drei Überzeugungen wachsen, die später zum Grundstock des Instant Theatre werden sollen:

*"Drei Grundsätze - Stück geht vor Bühnentechnik, Kleidung statt Kostüme und das Wiedererstarken einer poetischen Sprache - entfernten mich bald von dem Theater, das ich bisher kennengelernt hatte."*¹⁸

Bald nach seinen ersten Theatererfahrungen kam der angehende Lehrer über seinen Dozenten Ron James in Kontakt mit der Schultheaterbewegung ("The School's Drama Movement"), die sich in den Fünfziger Jahren in Großbritannien verbreitete. Die Wahrnehmung des "Hier und Jetzt" wurde dort als Schlüssel zum Verständnis früherer wie zukünftiger Zustände verstanden.

*"Das passierte zu einer Zeit, als ich zum ersten Mal im Klassenraum auf Kinder traf, die den selben Hintergrund hatten wie ich, von denen ich mich aber durch meine Bildung weit entfernt fühlte."*¹⁹

Auch von klassischer Wissensvermittlung rückt Gregory bald ab und wendet in seinen ersten sechs Jahren im Schuldienst im Englischunterricht bald Methoden an, die von schriftlichen Übungen im Textbuch wegführen und den Schülern ermöglichen sollen, sich selbst auszudrücken:

*"Der Rest der Englischstunden beschäftigte sich mit freier Rede, verbunden mit einem Schwerpunkt auf "Intensivem Schreiben". Bei dieser Form der nicht-prosaischen Textproduktion erhielt jede Idee eine eigene Zeile, und das Ziel war, eine Idee oder ein Bild unmittelbar auszudrücken, nicht notwendigerweise in ganzen Sätzen. Der Inhalt der Texte wurde nicht in Frage gestellt, für mich ein weiterer wichtiger Schritt hin zur Annahme von Ideen frei von kritischer Beurteilung."*²⁰

Zusätzlich zum Unterricht experimentierte Gregory in Aufführungen des "School Drama Clubs" mit verschiedenen Bühnenformen, die ihn bereits zu der später benutzten Sitzordnung des Instant Theatre führte:

"... eine kreisförmige Spielfläche, die an zwei Seiten von Zuschauern begrenzt war, eine Spielfläche an einer Längsseite des Spielortes mit zwei Zuschauerblöcken hin zur Spielfläche (und einem Mittelgang) und eine rechteckige Fläche mit Zu-

*schauern auf allen vier Seiten mit Eingängen an allen vier Ecken. Am Ende dieses Experimentes hatte ich die Form gefunden, die zu mir passte und in der ich seitdem arbeite."*²¹

2.3 Die Runde - Abkehr von der Bühne

Bereits Ende der Fünfzigerjahre hatte Stephen Joseph die Idee des "Theatre-in-the-Round" ins Leben gerufen, dessen Theatergruppe alle Aufführungen in der Mitte des Publikums spielte. Gregory schließt sich diesem Ansatz an und führt ihn weiter. Insbesondere die Form der Guckkastenbühne wird von Gregory als Ausdruck von Machtstrukturen abgelehnt, da sie die Zuschauer manipuliere, statt sie zu beteiligen und das Geschehen vor der hinteren Wand, abgegrenzt durch eine gedachte vierte Wand zwischen Bühne und Zuschauerraum zeigt, als sei das Gezeigte eine absolute Wahrheit, die für sich selbst steht. Die beschriebene Form einer Raum- oder Arenabühne in der Mitte des Raumes, umgeben von vier Seiten des Publikums (the round) sieht er in Abgrenzung zur Guckkastenbühne als herrschaftsfreien Raum. In der Runde bilden die Zuschauer selbst den Hintergrund einer Darbietung. Das Publikum sieht nicht nur, was ihm in der Mitte präsentiert wird, sondern auch zugleich die Wirkung des Theaters - gespiegelt in den Gesichtern der Zuschauer gegenüber. Das Geschehen wird auf diese Weise zugleich gezeigt und reflektiert, die Reflexion ein sichtbarer Teil der Darstellung. Die Runde ist dabei für Gregory eine Metapher für ein gleichberechtigtes Miteinander zwischen Künstlern und Publikum, die Abschaffung der Guckkastenbühne entsprechend ein Symbol für das Ende einer ästhetischen wie auch der gesellschaftlichen Herrschaft einer Elite:

"Die Runde sagt

Es gibt keinen Gott der Autorität

Menschen müssen sich ihre Erlösung erarbeiten umgeben von Menschen

(...)

Da das Ritual den Menschen gehört

Muss es in ihrer Mitte statt finden

Wo alle (symbolisch) die gleiche Sicht haben

Die Runde ist groß und klein zugleich

Sie kann sich blitzartig hin und her bewegen

Ihre technischen Möglichkeiten sind einfach - sie zerstört Aura

*In der Runde erhält jeder Zuschauer sein Gesicht zurück. Die Runde konzentriert, während sie entspannt.*²²

Dass sich Zuschauer und Akteure im gleichen, gleichmäßig beleuchteten Raum befinden, symbolisiert für Gregory ebenfalls einen Zustand der Gleichberechtigung, der im konventionellen Theater nach seiner Auffassung nicht besteht:

*"Die Zuschauer werden immer noch im Dunklen gelassen (auch im übertragenen Sinne) und der Raum, den der Schauspieler bewohnt, wird während der gesamten Vorstellung vor den Zuschauern geschützt, beleuchtet und so präsentiert, dass sich das professionelle Recht des Schauspielers, den wichtigsten Platz des Raumes einzunehmen, darin spiegelt."*²³

Das "Zur Verfügung Stellen" des Raumes, die Aktivität und Kontrolle des Publikums über die dargebotene und dargestellte Kunst wird für Gregory zur politischen Handlung:

*"Das ist der Beginn einer Revolution von innen nach außen. Zuschauer sind Menschen. Menschen sind Zuschauer von politischen und ökonomischen Aufführungen, die in ihrem Namen veranstaltet werden, über die sie aber keine Kontrolle haben und an deren Texten sie nicht beteiligt sind."*²⁴

2.4 Die Entwicklung des Instant Theatre

Die Verwandtschaft des Instant Theatre mit afrikanischen Erzählformen (African Storytelling), bei der ein Erzähler in der Mitte steht, umringt von Zuhörern, die die Geschichte lautstark unterstützen und durch Zurufe vorantreiben, ist leicht erkennbar. Bereits 1965 ging Gregory für zwei Jahre nach Kampala in Uganda, um dort als Englischlehrer zu arbeiten. Auf der Suche nach einer nicht-manipulativen, nicht-direktiven Pädagogik experimentierte er dort mit "education in the round", also mit Kommunikationsformen im Unterricht, bei denen der Lehrer sich nicht vor der Klasse, sondern mitten unter den Schülern befindet. Dabei verändern sich nicht nur die Räume, in denen Schule statt findet, sondern auch die Rolle des Lehrers grundlegend:

*"Der Lehrer war jetzt nicht mehr die Quelle alles Wissens, sondern eher der ermutigende Unterstützer."*²⁵

Wichtiger Bestandteil des Unterrichts wird die kreative Produktion, die an die Stelle von Übungen tritt. Die Schüler stellten Zeitungen her, schrieben Stücke, Romane und Gedichte, or-

ganisierten Debatten und verschickten Briefe.²⁶ Am Ende solcher Projekte gehörte das Ergebnis den Schülern und nicht den Lehrern und es war die gesamte Gruppe mit den Beiträgen der einzelnen Schüler, die es erreicht hatte. Was heute zu den Grundzügen praktizierter Reformpädagogik zählt, war in den Sechzigerjahren des Zwanzigsten Jahrhunderts neu und umstritten. Nach Gregorys Rückkehr nach England arbeitet er noch einige Jahre als Theater-Lehrer an einer Grundschule in Shropshire, bevor er sich auch von den pädagogischen Institutionen abwendet. Zunehmend empfindet er auch die Möglichkeiten der Beteiligung von Schülern wie auch des Publikums an der Produktion von Stücken als unzureichend: *"1968 war ich bereit, den radikalen Schwenk zu einer ganz anderen Theaterform zu vollziehen. Ich begriff, dass ein Publikum so lange nicht der Urheber eines Stückes wird, so lange die Zuschauer nicht den Inhalt des Stückes kontrollieren, und ich begann mit der Ausarbeitung von Spielregeln innerhalb einer Vorstellung, die erkennbar bewirkten, dass das Stück ohne die Anwesenheit des Publikums nicht würde entstehen können."*²⁷

Mit einigen Kollegen seiner Schule und weiteren Mitstreitern aus Shropshire führt Gregory eine Reihe von Aufführungen durch, bei denen die Zuschauer eigene Stücke erfinden:

*"Mein erster Anlauf mit dem Instant Theatre war mit einer Gruppe jüngerer Kinder in einer kleinen Schule in der Nähe von Market Drayton. Ich glaube, es passierte abends oder nach der Schule in der dunklen Jahreszeit. Ich weiß noch, dass ich das Thema eines Kinderreimes benutzte, erinnere mich aber nicht mehr, von welchem. Ich war überrascht, wie leicht der Frageprozess verlief, gleich beim ersten Versuch wusste ich, dass ich es mit einer wesentlichen und lebensfähigen Form zu tun hatte."*²⁸

Ein anderes Experiment aus dieser Zeit arbeitet mit einem Vorspiel. Dabei erschreckt ein "Polizeipräsident" die beteiligten Schauspieler mit der Drohung, sie für immer einzusperrern, wenn sie nicht bis morgen ein fertiges Stück vorzuweisen hätten. Die Schauspieler wenden sich an die Kinder mit der Bitte um Hilfe und lassen sich von ihnen die erste Szene eines Stückes erfinden. Als der Chef wiederkommt, haben sie bereits die erste Szene fertig. Der Polizeipräsident besteht aber darauf, die Szene gespielt zu sehen, bleibt dann, weil er von der

Darstellung so begeistert ist und erfindet gemeinsam mit den Schauspielern und den Zuschauern das Ende des Stückes, worauf die Theatergruppe weiterzieht, um das Stück "den anderen Polizisten zu zeigen".²⁹

Zeitgleich experimentiert Gregory mit einer anderen Form der Beteiligung, dem "Argument Drama":

*"Von Anfang an war das Instant Theatre mit einer fröhlichen, ausgelassenen Atmosphäre verbunden. Ich wollte zugleich auch nach einem (...) Weg der Beteiligung suchen, bei dem nicht Spaß, sondern Kampf der auslösende Moment sein sollte."*³⁰

In einer geprobtten Szene, die bei der Begrüßung des Publikums zunächst verdeckt gespielt wird, ohne dass die Zuschauer zunächst wissen, dass es sich um Theater handelt, platzt während der Begrüßung und Ankündigung des Stückes "Othello" durch die Theatergruppe eine Darstellerin als Gregorys Frau in das Geschehen und beschimpft ihn, weil er ihr kein Essen gekocht habe, bevor er zum Theater gegangen sei.³¹

Die Szene der beiden zeigte dann einen sich entwickelnden Ehestreit, bevor die Theatergruppe erneut abbrach und erklärte, dass es sich um eine vorbereitete Szene handele, die man jetzt mit Freiwilligen aus dem Publikum nachspielen wolle, da der psychologische Realismus die vorherrschende Theaterform sei. Nachdem einige Freiwillige die Szene mit eigenen Worten improvisiert hatten, meldeten sich als Zuschauer getarnte Darsteller zu Wort, um eine Diskussion über Realität und Realismus zu beginnen, die dann zwischen den Zuschauern und den Akteuren heftig geführt wurde (siehe auch 5.4.4 Der Außenseiter).

Bei der Spielweise des Instant Theatre bezieht sich Gregory auf die mittelalterlichen "mummers" - umherziehende Schaussteller, die in England volkstümliche und mythische Stücke für das einfache Volk aufführten. Die Praxis der "mummers", auch Gegenstände darzustellen, wird in Shakespeares Sommersnachtsraum in der Probe der Handwerker parodiert:

*"Some man or other must present Wall; and let him have some plaster, or some loam, or some rough-cast about him, to signify wall; and let him hold his fingers thus, and through that cranny shall Pyramus and Thisbe whisper."*³²

2.5

Instant Theatre im Kontext - Aufbruch zu neuen Theaterformen

Mit der Ablehnung etablierter Bühnenformen steht das Instant Theatre in einem Kontext zu anderen Theaterexperimenten, deren Ursprung bereits in die ersten Jahrzehnte des Zwanzigsten Jahrhunderts reicht. Zu Beginn der Zwanzigerjahre entwarf der Wiener Arzt Jakob Levy Moreno das "Stegreiftheater", bei dem die Zuschauer zu Akteuren ihrer eigenen Lebensgeschichte werden sollten, eine Idee, die später - nach Morenos Auswanderung in die USA - zum Vorbild für die erste Form der Gruppenpsychotherapie, das psychoanalytisch orientierte Psychodrama wurde und im amerikanischen "Playback Theatre" auch öffentlich wieder aufgegriffen wurde. Morenos Stegreiftheater war ursprünglich nicht therapeutisch gedacht, sondern als "totales Theater" formuliert, das das herkömmliche Theater der Probe und Reproduktion ersetzen und die Rolle des Zuschauers neu definieren sollte. Seine Vision beinhaltet die Abschaffung des Autors, wie auch des geschriebenen Stückes - Forderungen, die der Praxis des "Instant Theatre" sehr nahe kommen:

*"Beteiligung des Publikums an einem Theater ohne Zuschauer. Jeder ist ein Teilnehmer, jeder ein Darsteller. Darsteller und Publikum sind jetzt die einzigen Schöpfer. Alles ist improvisiert, das Stück, die Handlung, die Motive, der Text, die Verwicklung und Lösung der Konflikte. Die alte Bühne ist verschwunden, an ihre Stelle tritt die offene Bühne, die Raumbühne, der Raum des Lebens selbst."*³³

Auch Moreno greift also das Prinzip der Guckkastenbühne an, das er durch ein Raumkonzept überwinden will, in dem es keinen Zuschauerraum mehr gibt, sondern nur noch Spielflächen, wie es R. Hönigsfelds Entwurf 1923 mit kreisförmigen, sich nach außen wie Blütenblätter verzweigenden Haupt- und Nebenschauplätzen zeigt.³⁴

Bertolt Brecht entwarf zwischen 1929 und 1933 mehrere Stücke ohne Zuschauer; ein Theater, in dem es nur noch Akteure gab, die als "Chor" Teil einer musikalischen Inszenierung wurden und verband diese Texte und deren Aufführungen mit Schulklassen in den "Schriften zum Theater" später zur "Lehrstücktheorie", deren Wiederentdeckung Anfang der Sieb-

ziger Jahre in Westdeutschland starken Einfluss auf die Entwicklung der deutschen Theaterpädagogik hatte.³⁵ Im Zeitraum der Entstehung des Instant Theatre gab es in Europa und Amerika eine Vielzahl von freien Gruppen, deren Programm die Auflösung des bürgerlichen Theaters und eine Neuorientierung nicht nur zu anderen Ausdrucksmöglichkeiten, sondern zugleich auch zu neuen Lebensformen war. Bekannt ist das amerikanische Theaterkollektiv "The Living Theatre", gegründet von Julian Beck und Judith Malina. Die Mitglieder dieser Theaterkommune lebten auch zusammen und experimentierten vor allem mit außerwestlichen Formen des Ritualtheaters, die sie für ihre öffentlichen Präsentationen, (die sich mit dem Wort "Straßentheater" nur sehr unzureichend erfassen lassen) zu einer eigenen Form verbanden. In "Paradise now" forderten die Schauspieler das Publikum zu Liebe, Zärtlichkeit und schließlich auch zur gemeinsamen Sexualität auf.³⁶

Auch in Deutschland war "Mitmachtheater" in Mode. Paul Pörtners "Mitspiele" waren für einige Zeit Mitte der Sechziger Jahre eine am Stadttheater akzeptierte Form der Publikumsbeteiligung.³⁷ Die Berliner freie Gruppe Rote Grütze, die ihre Kinder- und Jugendtheaterstücke aus Workshops mit Kindern und Jugendlichen entwickelte, hatte mit "Darüber spricht man nicht" ein jahrzehntelang nachgespieltes Erfolgsstück zur sexuellen Aufklärung, bei dem kleine und große Zuschauer nicht nur direkt angesprochen, sondern auch zu Mitmach- und Mitfühllaktionen animiert werden.³⁸ Mit Augusto Boals Theater der Unterdrückten, entstanden zur Zeit der Diktatur in Brasilien und Argentinien, wurde die Partizipation des Publikums zum wesentlichen Motor eines politisch motivierten Theaters. So können beispielsweise im - 1973 in Boals erstem Exil in Argentinien entwickelten - Forumtheater die Zuschauer die Lösung von gezeigten Szenen selbst erarbeiten und dann die "Probehandlung" auf eine Lösung gesellschaftlicher Probleme anwenden.³⁹

Die gesellschaftlichen Veränderungen rund um das Jahr 1968 hatten auch starken Einfluss auf die pädagogische Praxis. An die Stelle von Erziehung und Training tritt dabei ein umfassendes Konzept von Bildung durch Erfahrung. In seiner einflussreichen Schrift "Pädagogik der Unterdrückten" beschreibt Paulo Freire den Weg hin zu einer Pädagogik, der Kinder und Jugendliche befähigen soll, sich nicht anzupassen, indem sie

Selbstbewusstsein entwickeln und Methoden kennen lernen, sich gegen gesellschaftliche und persönliche Unterdrückung erfolgreich zur Wehr zu setzen.⁴⁰

In England entstand etwa zeitgleich zu Gregorys Versuchen einer nichtdirektiven Pädagogik das - vor allem mit Dorothy Heathcote - verbundene Drama in Education. Die Wurzeln des Drama in Education und des Instant Theatre sind die gleichen: Anstelle von Wissenvermittlung und Leistungsüberprüfung sucht der - im Zentrum des Unterrichts vor der Klasse stehende - Lehrer nach Möglichkeiten, die Schüler unmittelbar erlebte ganzheitliche Erfahrungen machen zu lassen. Bei Drama in Education verwickelt der Lehrer seine Klasse in die Dramatisierung eines gesellschaftlich-historischen Ereignisses, schlüpft dabei in verschiedene Rollen, zieht weitere Beteiligte als "Fremdspieler" hinzu und lässt alle Schüler selbst Rollen entwickeln und spielen, um so das Ereignis gemeinsam zu durchleben. Für die inhaltlich lenkende Rolle des Lehrers hält Heathcote ein umfangreiches Repertoire an Methoden zur Verfügung, wie etwa das Stellen gezielter Fragen, das Aufbauen von Druck und ein Wechsel der Ebenen.⁴¹

Wenn auch die Ansätze des Instant Theatre "Partizipation des Publikums" und "Auflösung der Guckkastenbühne" zum Entstehungszeitraum der Sechziger und Siebziger Jahre also sehr gut passen, bildete sich dennoch eine eigenständige Form aus, deren Praxis wir im Folgenden beschreiben und die sich gut von den genannten Formen unterscheiden lässt.

2.6 Die Gruppe Word and Action/Dorset

In der freien Gruppe "Word and Action/Dorset", angesiedelt in der südenglischen Provinz im Städtchen Wimborne, finden Gregory und seine Gruppe 1972 einen Ort, von dem aus sie mit ihren Aktivitäten Kreise in die Region ziehen. Nicht die Anerkennung von Experten ist das Ziel der Gruppe, sondern das Wirken vor Ort, sie verstehen ihre Kunst als "Community Arts". Die Gruppe W&A ist zunächst - so Gregory - Gemeinschaft zur kreativen Erforschung der Sprache⁴², wobei der gemeinsame Nenner die Runde ist und grundsätzlich keine Bühne benutzt werden soll. Interaktive Formen wie Instant Theatre und Argument Drama sowie nicht interaktive Aufführungen wie Poetry in Action und Inszenierungen dramatischer

Vorlagen bilden dabei zunächst gleichberechtigte Bestandteile. Bei Poetry in Action werden eigene oder andere Gedichte aufgeführt, wobei das Gedicht oder Teile des Gedichtes durch körperliches Spiel interpretiert werden.

In der Anfangszeit experimentiert die Gruppe auch mit verschiedenen Formen des Instant Theatre, zum Beispiel mit zwei Spielleitern, bevor sich die hier beschriebene Aufteilung, Sitzordnung und eine Spieldauer von 60 Minuten etabliert. In der ersten Phase des Instant Theatre beginnt eine neue Geschichte meistens mit einem Wort aus dem Publikum. Bald entstehen in der Praxis aber weitere Vorgaben und Variationen, darunter auch etliche mit lokalem Bezug wie die "Dorset Smugglers", "Dorset Ghosts" und "Dorset Myths and Legends"⁴³. Die Möglichkeiten, in einem Workshop mit einer Geschichte weiterzuarbeiten - beeinflusst durch die Praxis des "Creative Writing" - werden nach und nach in einem Fundus zusammengefasst. Unter dem Dach von W&A finden auch weitere Aktivitäten statt, wie die Women's Group sowie die Publikation der Literaturzeitung "South Magazine".

Der Einsatz des Instant Theatre im Sprachunterricht ("English as a foreign language") bietet die Möglichkeit internationaler Tourneen, die der Gruppe eine finanzielle Basis geben. 1983 gründete sich für diesen Zweck eine zweite Company (Word and Action/Dorset 1983). Zwischen den Jahren 1983 und 2004 bereisten Teams von Word and Action fast alle europäischen Länder und besuchten auch Kanada und Japan. Bereits 1990 schätzte Gregory die Zahl der Vorstellungen auf über 8000.⁴⁴ Der Lerneffekt im Sprachenunterricht wurde dabei in der Selbstdarstellung besonders hervorgehoben:

*"Das Instant Theatre ermöglicht den Schülern anregende Erfahrungen in englischer Sprache. Eine Stunde lang sprechen und denken sie in Englisch, lernen durch Zusammenarbeit, stärken das Selbstvertrauen der bereits vorhandenen Sprachkenntnisse und benutzen die Geschichte als Impuls für die weitere Arbeit."*⁴⁵

Zeitweilig lebten etwa fünfzehn Personen in der Company, teilweise vor Ort und teilweise auf Tournee. Die Aufnahme neuer Mitglieder in die Gruppe war denkbar einfach: Wer Vegetarier und Nichtraucher ist oder wird und sich zur Mitarbeit entscheidet, darf bleiben. Neue führen normalerweise gleich mit auf internationale Tournee, begleiteten die Veranstaltungen

als zweiter Schauspieler und protokollierten die Geschichte fürs Archiv. Mehrere Jahre lang besaß und mietete die Gruppe in Wimborne mehrere Häuser und gründete mit WANDA Publications (gebildet aus den Buchstaben Word AND Action) einen eigenen Verlag, in dem nicht nur Gregorys Buch "The World of Instant Theatre" erschien, sondern auch zahlreiche der entstandenen Geschichten publiziert wurden⁴⁶ sowie das Begleitmaterial des jährlich stattfindenden "The Round Festival". Um die Kosten so gering wie möglich zu halten, aber auch aus Überzeugung wohnte das Team einer Tournee nie im Hotel, sondern möglichst bei Freunden des jeweiligen Landes, die ihnen Kontakte vermittelt hatten. Über die Jahre entstand so ein mehr oder weniger stabiles System "lokaler Agenten", die regelmäßig öffentliche und geschlossene Veranstaltungen der Gruppe buchten. Transportkosten für Technik oder Bühnenbild entstanden ebenso wenig wie Probezeiten. Sobald eine Gruppe und ein Raum mit Sitzmöglichkeiten für alle organisiert war, konnte das Theater beginnen, oft mit zwei oder drei Vorstellungen hintereinander. Die Unabhängigkeit von staatlicher Förderung gehörte ebenso zum Profil der Gruppe wie ihr Zentrum in der kulturellen Provinz abseits von London. Dennoch gab es immer ehemalige Mitglieder von Word and Action, die auch innerhalb von Institutionen ihre Erfahrung weitergaben oder in ihre bisherige Theaterarbeit einfließen ließen, so Chris Johnston in London mit den Gruppen "Insight Arts" und "Fluxx" und viele andere.

2.7 The Round Festival

"The Round Festival", initiiert von "Word and Action" vereinte in den Achtziger und Neunziger Jahren zahlreiche englische und europäische Gruppen, die mit dieser Bühnenform und ganz unterschiedlichen Spielweisen experimentierten.

"Das Round Festival wurde ins Leben gerufen, um die Debatte über Bühnenformen wiederzubeleben."⁴⁷

Seit 1991 fanden mehrere Round Festivals statt, die zunächst wechselnd zwischen Worcester und Wimborne, später an verschiedenen Orten (u.a. in London) durchgeführt wurden. Das Round Festival sollte Gruppen und Einzelpersonen, die mit diesem Spielraum arbeiteten und experimentierten, Gelegenheit zum Austausch und zur gemeinsamen Vertiefung geben.

Das nicht-elitäre Anliegen war dabei Teil des Programms: *"Sein Stil ist betont informell und nicht auf Prestige bedacht. Es wendet sich an Einzelne und Gruppen, die ein echtes Interesse daran haben, neue Konzepte der Präsentation und der Beziehung zwischen Zuschauern und Darstellern zu erproben. Jeder lädt sich selbst ein. Es gibt keine Auswahl eines zentralen Komitees, wer teilnehmen darf und wer nicht. Unerfahrenheit ist kein Hindernis für die Teilnahme."*⁴⁸

In der Zeitschrift "The Round Organ" wurden Beiträge der (auch internationalen) Festivalteilnehmer veröffentlicht und die Ziele der in Ergebnis und Arbeitsweise sehr unterschiedlichen Gruppen zum Teil kontrovers diskutiert.

2.8 Auflösung der Gruppe

2003 zog sich Gregory von der Gruppe "Word and Action/Dorset" zurück, die sich etwa 2004 auflöste, zuerst die 83 Company, später auch Word And Action Dorset. Die Webseite von WANDA Publications wurde 2005 geschlossen. Einzelne, wie z.B. Tony Horitz, setzten in ihren Institutionen die Arbeit in Dorset fort, andere nahmen das Instant Theatre mit, wie zum Beispiel Pag Naylor in England oder Peter Graham in Neuseeland.⁴⁹

2007 verließ Gregory Wimborne und zog zurück nach Shropshire, wo er sich nach dem Schreiben zahlreicher eigener Stücke verstärkt der Lyrik zuwandte.

2.9 Instant Theatre in Deutschland

Auf der Suche nach neuen Formen des Lernens und der kreativen Arbeit mit Gruppen im gesellschaftlichen Kontext lernte 1986 Eva Hippe Word and Action auf einer internationalen Fachtagung "English as a foreign language" in Brighton kennen und begleitete sie anschließend auf mehreren Tourneen. R.G. Gregory war 1988 Gast des Symposiums für Animationstheater an der damaligen Hochschule der Künste Berlin bei Hans Wolfgang Nickel⁵⁰ und 1990 Gastdozent am Institut für Angewandte Theaterwissenschaft in Gießen. Ensembles von Word and Action besuchten in den Achtziger und Neunziger Jahren regelmäßig Deutschland, wo wir und viele andere für sie Vorstellungen organisierten. 1989 gründeten wir

(mit Stefania Prato, Patrick Steinbach, Wolfgang Jauernig und Ursula Erben) in Neu-Isenburg die freie Gruppe "Theater Direkt", die bis 1996 in wechselnder Besetzung Veranstaltungen und Workshops in deutscher Sprache durchführte. Mehrmals waren wir teilnehmende Gruppe des Round Festivals und spielten auch Theater Direkt mit englischen Schülern in deutscher Sprache während einer England Tournee. Außerdem gab es eine regelmäßige Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Deutsche Sprache und Kultur bei Sommerkursen "Deutsch als Fremdsprache" in Frankfurt/M. In Neu-Isenburg veranstaltet Eva bis heute vor Ort und außerhalb Theater Direkt, entwickelte neue Formate und integrierte Elemente des Instant Theatre als festen Bestandteil in ihren kreativen Sprachunterricht für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Lorenz ging 1992 nach Berlin, um als Theaterpädagoge zu arbeiten, wo er Theater Direkt regelmäßig bei Theaterworkshops und bei Kursen der politischen Bildung einsetzte. 1993 eröffnete ein Team von Word and Action die 1. Internationalen Schülertheatertage am Hans Otto Theater Potsdam. Mehrmals war Theater Direkt auch öffentlicher Bestandteil eines Theaterspielplans, so zwischen 1998 und 2000 am Kulturzentrum Waggonhalle in Marburg sowie zwischen 2002 bis 2006 unter dem Namen Theater Jetzt! als offener Workshop für Gruppen im Kinder- und Jugendtheater zwinger3 des Theaters der Stadt Heidelberg. Dort wurde es mit einer Theaterführung verbunden und unter Lorenz Leitung gemeinsam mit wechselnden Mitgliedern des Ensembles über hundert Mal gespielt. Viele Teilnehmer an Workshops und ehemalige Mitglieder der verschiedenen Teams nahmen die Methode mit in ihre Praxis und verknüpften sie mit ihren jeweiligen Schwerpunkten. Schätzungsweise entstanden allein in Deutschland zwischen 1989 und heute mehrere tausend Geschichten, von denen einige hundert dokumentiert sind. Wie schon in England, wo die Methode Eingang in die pädagogische und theatrale Praxis gefunden hat, wandten und wenden bis heute Theaterpädagogen, Lehrer und Sozialarbeiter Theater Direkt als Warm Up, zur Stückentwicklung oder im Fremdsprachenunterricht an. So entstand im deutschsprachigen Raum eine vielfältige Praxis in verschiedenen Zusammenhängen, mit Aufführungen an den unterschiedlichsten Orten für verschiedene Zielgruppen: In Kindergärten und Schulen, in der offenen Psychiatrie, sonder- und heilpädagogischen Einrich-

tungen, in Kirchen und Gemeindezentren, in Seniorengruppen und - Zentren, im Strafvollzug, bei öffentlichen und privaten Festen, in Banken und Museen, zur Eröffnung von Konferenzen und Vernissagen, in Sprachlerngruppen, in der Gewalt- und Suchtprävention, der politischen Bildung, im Kinder- und Jugendtheater, Lehrerfortbildungen und innerhalb theaterpädagogischer Ausbildungsgänge wie an der Theaterpädagogischen Akademie der Theaterwerkstatt Heidelberg und dem Institut für Theaterpädagogik der Fachhochschule Osnabrück/Lingen.

2.10 Publikumsbeteiligung heute - Theater Direkt im Vergleich

Heute steht der Begriff der Partizipation wieder im Blickpunkt vieler künstlerischer Aktivitäten. Künstler(gruppen) wie Vanessa Beecroft, Christoph Schlingensiefel, Rimini Protokoll oder Tellervo Talleinen und Oliver Kochta-Talleinen mit dem Projekt "Beschwerdechor" ⁵¹ haben ganz verschiedene Möglichkeiten der "Bürgerbeteiligung" zum Kennzeichen ihrer Projekte gemacht. Die Unterschiede des Theater Direkt zu anderen heute bestehenden Formen der Publikumsbeteiligung im Theater sind gut erkennbar. Sind es beim Improvisationstheater nach Formaten Keith Johnstones die Schauspieler, die über den Inhalt ihrer Szenen spontan entscheiden (bei gelegentlicher Beteiligung der Zuschauer) übernimmt bei "Theater Direkt" eine beliebige Gruppe oder ein öffentliches Publikum die inhaltliche Kontrolle über eine Geschichte. Anders als in Boals "Theater der Unterdrückten" betreten die Zuschauer/Teilnehmer hier durch ihre Geschichten fiktive Räume, in denen sich die Realität verwandelt widerspiegeln und weiterentwickeln kann, ohne dass sie offensichtlich mit gesellschaftlichen oder persönlichen Problemfeldern konfrontiert werden. Der Umgang mit der eigenen Phantasie bleibt spielerisch, die Anwendung auf die eigenen Lebensumstände jedem selbst überlassen, auch das ein wesentlicher Unterschied zum - aus dem Psychodrama und dem Stegreiftheater entstandenen - Playbacktheater. ⁵²

Im Drama in Education entstehen zwar (im pädagogischen nichtöffentlichen Kontext) fiktive Szenen. Die Entstehung dieses Materials erfolgt allerdings durch eine Vielzahl von inhalt-

lichen Impulsen des Spielleiters, der das Ergebnis damit bewusst beeinflusst - ein elementarer Unterschied zum Theater Direkt, bei dem der Spielleiter - wie beschrieben - keinen inhaltlichen Einfluss nehmen darf, damit das "Theater der Zuschauer" entstehen kann.

PRAXIS - Teil A

3. Die Umsetzung

3.1 Verlauf einer Vorstellung

Im folgenden Kapitel skizzieren wir den typischen Verlauf eines Theater Direkt (Instant Theatre) - von Anfang bis Schluss. Die hier beschriebene Grundform bezieht sich auf einen Dreiakter mit einer Dauer von ca. 60 bis 90 Minuten für mindestens zehn, höchstens 100 Personen ab vier Jahren für einen Spielleiter mit ein oder zwei zusätzlichen Spielern im Team, alternativ auch für einen Spielleiter allein mit Gruppen bis zu 40 Personen.

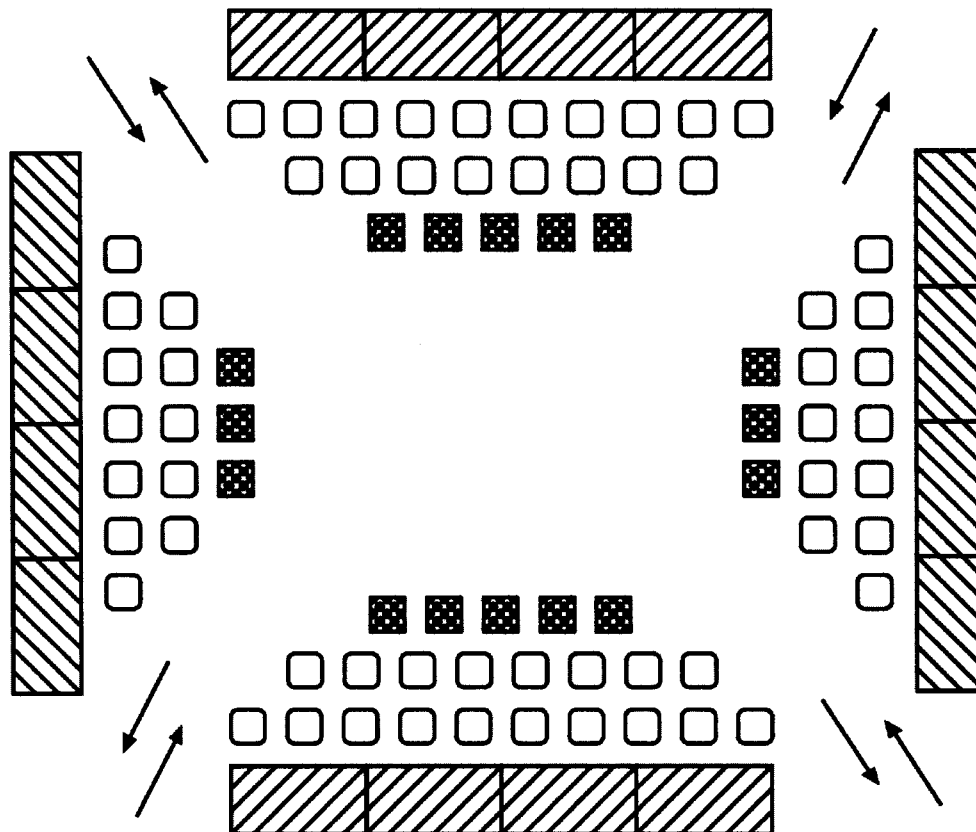
3.1.1 Übersicht über die Phasen eines Theater Direkt

Vorbereitung
Anordnung der Stühle
Einlass
Begrüßung
Erfinden des ersten Aktes
Rollenbesetzung
Spielteil des ersten Aktes
Erfinden des zweiten Aktes
Rollenbesetzung
Spielteil des zweiten Aktes
Erfinden des dritten Aktes
Rollenbesetzung
Spielteil des dritten Aktes
Verabschiedung
Nachgespräch
Dokumentation

3.1.2 Vorbereitung - Bevor die Zuschauer kommen

Bevor die Gruppe oder das Publikum den Raum betritt, ordnet der Spielleiter Stühle der möglichst gleichen Sorte, ggf. Tische und Sitzmatten zu einem symmetrischen Rechteck mit Platz für Auf- und Abgänge an allen vier Seiten und einer leeren Spielfläche in der Mitte. Als Standardproportion hat sich eine 3 x 5 oder 5x 8 Aufteilung (analog zum "goldenen Schnitt") bewährt (siehe Zeichnung 3.1.3). Die Zahl der Stühle an den Längs- bzw. an den Querseiten sollte jeweils gleich sein, die Reihen sich jeweils gegenüber stehen und die Auf- und Abgänge an den vier Ecken gleich groß sein und breit genug, dass mindestens zwei Personen nebeneinander hindurchgehen können, damit keine Seite wichtiger, enger oder gemütlicher wirkt. Die Aktionsfläche soll der Publikumsgröße angepasst sein, soweit der Raum das zulässt. Das Publikum sollte kompakt, aber nicht zu gedrängt sitzen und eine möglichst gleichmäßige Sicht auf die Spielfläche und die jeweils anderen Seiten haben. Aus diesem Grund werden die Stühle der zweiten Reihen auch - nicht wie sonst bei einer Guckkastenbühne üblich - "auf Lücke" gestellt, sondern jeweils direkt hintereinander, damit jeder Zuschauer zwei Möglichkeiten hat, an der vor ihm sitzenden Person vorbeizuschauen und den Raum zu überblicken. Das Licht im Zuschauerraum sollte gleichmäßig verteilt sein und von oben kommen, damit niemand geblendet wird. Scheinwerfer, Tontechnik, Bühnenelemente, Requisiten und Kostüme sind nicht erforderlich. Der Spielleiter sollte auch dafür sorgen, dass sich außerhalb des Zuschauerraumes mit Spielfläche keine weiteren Sitzgelegenheiten befinden und dass alle ihre Jacken und Taschen ablegen können, bevor sie sich hinsetzen. In der Regel reicht eine halbe Stunde für diese Vorbereitung aus, bei größeren Räumen und Gruppen kann es auch länger dauern. In diesem Fall kann man hinter der zweiten Reihe die Stühle durch stabile Tische, sowie vor den ersten Reihen mit Matten oder Kissen ergänzen, so dass jeweils absteigende Reihen entstehen.

3.1.3 Anordnung der Stühle - Zeichnung



Für 16 Personen: Nur Kissen (durch Stühle ersetzen)

Für 26 Personen: Nur die 1. Stuhlreihe

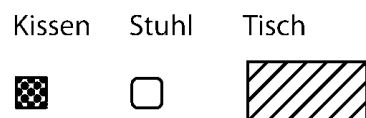
Für 60 Personen: 1. u. 2. Stuhlreihe

Für 76 Personen: Kissen u. 2 Stuhlreihen

Für 100 Personen: Stuhlreihen u. Tische

Für 116 Personen: Kissen, Stühle, Tische

Anmerkung: Kissen können auf Lücke liegen, da die dahinter Sitzenden über die Köpfe hinweg sehen können.
Stühle nicht auf Lücke stellen.
Seitenein- und -ausgänge jeweils der Publikumsgröße anpassen.



3.1.4 Einlass

Wenn die ersten Teilnehmer/Zuschauer eintreffen, begrüßt sie der Spielleiter und lädt sie ein, sich im aufgestellten Zuschauerraum hinzusetzen, wo sie wollen, ohne die Stühle zu verrücken. Dabei weist er darauf hin, dass die ersten Reihen auf jeden Fall besetzt sein müssen und kann zusätzlich größere Gruppen freundlich darum bitten, sich zu verteilen. Wollen sich Zuschauer außerhalb des Zuschauerraumes hinsetzen oder stellen oder durch ein Fenster zuschauen, weist er darauf hin, dass dies bei Theater Direkt nicht möglich ist, aber auch nicht nötig, da die Teilnahme freiwillig ist. Während die Zuschauer nach und nach ihre Plätze einnehmen, geht der Spielleiter hin und her, begrüßt und weist auf freie Plätze hin. So nimmt er auch innerlich Kontakt mit dem Publikum auf, stellt fest, welche Altersgruppen vertreten sind, welche verschiedenen Gruppen erkennbar sind, in welcher Stimmung sich die Teilnehmer wohl gerade befinden, ob sie aufgeregt, gelangweilt oder vorsichtig sind und "hört" auf diese Weise in die Gruppe hinein. Dabei sind folgende innere Fragen hilfreich: "Welche Atmosphäre nehme ich bei dieser Gruppe wahr? Gibt es Spannungen zwischen verschiedenen Kleingruppen? Gibt es spürbare Themen? Fallen mir einzelne Personen besonders auf? Gibt es erkennbare Außenseiter?" Handelt es sich um eine Kinder- oder Jugendgruppe mit erwachsener Begleitung, begrüßt er auch die Erwachsenen persönlich und bittet sie, sich im Zuschauerraum verteilt zu setzen und sich zu entspannen, da sie wie alle anderen gleichberechtigt für sich selbst entscheiden, ob sie mitmachen wollen oder lieber nur zuschauen. Spätestens jetzt entscheidet der Spielleiter, ob er die hier beschriebene Grundform benutzt oder als Variante eine zusätzliche Vorgabe auswählt (siehe 5. Varianten zur Grundform).

3.1.5 Begrüßung

Wenn alle da sind und sitzen, beginnt das Theater Direkt mit der Vorrede an die Zuschauer. Der Spielleiter stellt sich dafür an einen der Seiteneingänge und ist so von allen gut zu sehen und zu hören. Bei einer zahlenmäßig großen Veranstaltung ist es notwendig, zu stehen, präsent und klar zu sprechen und die Teilnehmer auf allen vier Seiten gleichberechtigt zu erreichen.

Spürt er bereits jetzt eine Unruhe oder eine starke Energie auf einer Seite des Zuschauerraumes, kann er sich auch gezielt dorthin stellen oder während der Eingangsrede dorthin wechseln. Bei einer Veranstaltung mit weniger Publikum oder einem Workshop kann sich der Spielleiter auch in eine erste Reihe setzen und dort die Vorrede beginnen. Der Spielleiter stellt sich und (falls vorhanden) sein Team vor und fragt, wo sich größere Gruppen befinden (z.B. falls mehrere Schulklassen zusammen gekommen sind). Falls nötig, bittet er kleinere Gruppen einer zusammengehörenden Gruppe mit anderen kleineren Gruppen die Plätze zu tauschen, bis sich das Publikum nicht mehr in Blockformationen gegenüber sitzt. Während dieses Prozesses erspürt der Spielleiter weiter die Gesamtstimmung des Publikums, sucht zu möglichst vielen Blickkontakt, hört in die Gruppe hinein und dehnt seine "Fühlerantennen" bis zur letzten Reihe aus. Er erklärt, dass er alle einladen möchte, Autoren eines eigenen Stückes zu werden, dass aber die Teilnahme freiwillig ist und niemand gezwungen wird, etwas zu sagen oder mitzuspielen.

3.1.6 Vorrede an die Zuschauer

Der folgende Text hat sich als Eingangsrede bewährt. Es kann den Einstieg erleichtern, ihn wörtlich zu übernehmen. Mit der Zeit findet jeder Spielleiter seinen eigenen Stil, wobei die Formulierungen der Grundregeln erhalten bleiben sollten:

"Herzlich willkommen zum Theater Direkt. Ihr alle kennt ein Theater, bei dem auf einer speziell beleuchteten Bühne mit Bühnenbild, Requisiten und Musik ein inszeniertes Stück von Schauspielern aufgeführt wird. Das Publikum sitzt dabei im dunklen Zuschauerraum und schaut zu. Später wird es wieder hell und die Zuschauer klatschen. Je länger und lauter sie klatschen, desto besser hat es ihnen gefallen. Dann geht man wieder nach Hause. Hier und heute, bei Theater Direkt ist das anders. Hier gibt es keine Bühne, keine Requisiten und keine spezielle Beleuchtung. Es gibt nur den freien Platz in der Mitte mit den vier Ein- und Ausgängen und die Menschen, die darum herum sitzen. Ich bin auch nicht hier, um für Sie oder euch etwas vorzuspielen. Ich habe keinen Text auswendig gelernt und keine Rolle einstudiert. Sondern ich bin heute hier, um mit

Ihnen und mit euch ein Theaterstück zu erfinden, das es bisher noch nicht gibt. Ich möchte Sie und euch einladen, selbst die Autorinnen und Autoren und, wenn wir genügend Informationen für einen ersten Akt haben, später auch die Schauspielerinnen und Schauspieler eines eigenen Stückes zu werden. Eines Stückes, das es vorher noch nie gegeben hat, und das es so auch nie wieder geben wird, denn ihr werdet es erfinden. Bevor aber jetzt die ersten aus dem Fenster springen oder sich am Stuhl festbinden, kann ich Ihnen und euch versichern: **Alles, was hier passiert, ist freiwillig.** Niemand wird an den Haaren in die Mitte gezogen und muss dort etwas Peinliches machen. Ihr seid auf dieser Seite genauso sicher, wie auf dieser Seite, in der ersten Reihe genauso wie in den Reihen dahinter. Allerdings: Wenn niemand etwas sagt und wenn später niemand in die Mitte kommt, um dort zu spielen, werden wir so etwa eine Stunde hier sitzen und uns den freien Platz in der Mitte anschauen. Denn es gibt keinen Plan B. Ich habe nichts vorbereitet oder mit jemand abgesprochen, was in diesem Fall passieren könnte. Ich weiß genauso wenig wie ihr und Sie, was jetzt gleich hier passieren wird. Aber ich kann euch beruhigen: So lange ich Theater Direkt mache, ist das noch nie passiert. Das liegt daran, dass die Spielregeln so einfach sind. Und die gehen so: Ich stelle Fragen. Wenn jemand etwas sagen möchte, könnt ihr die Antwort entweder laut rein rufen (oder euch melden und warten, bis ich euch drannehme). Wenn ich die Antwort höre, gehört sie zur Geschichte. **Es gibt keine falschen Antworten.** Alles, was jemand sagt und ich höre, ist wahr und gehört zur Geschichte. Eine einmal gegebene Antwort, die ich gehört habe, kann auch nicht zurückgenommen werden. Ihr seid die Autoren. Ihr müsst mir erklären, wie die Antworten zusammenpassen. Alles, was ich weiß ist, dass die heutige Geschichte eine Hauptperson hat. Das ist niemand von uns, sondern eine neue Person, die wir erfinden. Können wir anfangen? Dann geht es los. Meine erste Frage ist ..."

3.1.7 Frageprozess

Wenn die Regeln erklärt sind, beginnt der Frageteil, das gemeinsame Geschichten erfinden. In der Grundform, in der nur feststeht, dass die Geschichte eine Hauptperson hat, stellt der Spielleiter als erstes die Frage: "Wer ist die Hauptperson in

unserer heutigen Geschichte? Ist es eine Frau, ein Mann, ein Junge oder ein Mädchen?" - und bewegt sich in der Spielfläche an einer der ersten Reihen entlang, um die Frage ins Publikum zu tragen. Hat er eine Antwort gehört, bleibt er stehen, wiederholt die Antwort wörtlich und verständlich für alle und stellt sofort die nächste Frage, während er sich weiterbewegt, vergleichbar mit der sich öffnenden und schließenden Linse einer Kamera bei einem Schnappschuss. Die Bewegung des Spielers zeigt dabei den Teilnehmern, dass er ihrer Energie folgt, ihnen "entgegenkommt", um ihre Antworten aufzunehmen.

Auf diese Weise entwickelt sich die Geschichte aus den offenen Fragen des Spielers und den Antworten des Publikums, die diese laut in den Raum rufen. Bei Schulklassen, die an Melden gewöhnt sind (und wenn der allgemeine Geräuschpegel Reinrufen nicht zulässt), können sich die Zuschauer auch melden und die Antwort sagen, wenn sie dringenommen werden, eine Spielregel, die den Charakter des Spiels deutlich verändert und deshalb eher zusätzlich ergänzend und nicht alternativ zum Reinrufen aufgenommen werden sollte. Dabei gelten die - in der Vorrede an die Zuschauer - genannten Regeln: "Alle Antworten sind wahr. Jede Antwort, die der Spieler hört, kommt in der Geschichte vor. Eine einmal gegebene und gehörte Antwort kann nicht zurückgenommen werden. Eine bewertende Auswahl der Antworten ist nicht möglich. Alles ist freiwillig. Niemand darf zu etwas gezwungen oder überredet werden, das er selbst nicht will. Würde niemand etwas sagen, würde auch nichts geschehen."

Der Spieler bewegt sich von Antwort zu Antwort durch den Raum, wobei er immer wieder die Richtung ändert. Hat der Spieler mehrere Informationen zusammen, bleibt er sichtbar und hörbar für alle an einem Seiteneingang stehen und rekapituliert: "Es handelt sich in der Geschichte also um den 25-jährigen Hans, dem der rechte obere Schneidezahn fehlt und der sich an einem Sonntag im Sommer abends um zehn Uhr in einer alten dunklen Höhle befindet, während draußen ein Gewitter tobt..." und schließt dann die nächste Frage an: "Und was passiert jetzt, damit die Geschichte beginnt?" Aus dem Dialog zwischen Spieler und Gruppe entsteht so der Handlungsstrang einer Geschichte, die der Spieler zusammenfasst, ohne eigene Ideen und Vorschläge beizutragen. Die Regel "Jede Antwort, die ich höre, ist wahr" ist dabei von großer

Bedeutung. Antworten die Zuschauer zu leise oder ist es insgesamt zu laut, kann der Spielleiter die Antwort nicht annehmen, weil er sie eben nicht gehört hat. Hat er sie einmal gehört, ist sie wahr und gehört zur Geschichte. Oberste Regel ist dabei, dass er Inhalt und Entwicklung der Handlung nicht bewusst beeinflussen darf. Daher darf er keine Fragen stellen, die auf eine bestimmte Antwort hinweisen oder die man nur mit "ja" oder "nein" beantworten kann ("geschlossene Fragen"). So sollte er zum Beispiel fragen: "Welche Farbe hat die Katze?", statt: "Ist die Katze schwarz?" oder "Und die Katze war dann doch bestimmt schwarz, oder?" Seine Aufgabe besteht darin, sich auf die Bilder der Gruppe/des Publikums einzulassen. Er bringt lediglich die Dramaturgie, die Struktur der Geschichte mit, in dessen Mittelpunkt ein neu zu erfindender "Held", also der Protagonist, die Hauptperson der Geschichte, steht. Weil er den Inhalt der Geschichte nicht kennt, sollte er alle Fragen mit der freundlich interessierten Neugier eines Forschers aufnehmen, der ein unbekanntes Land erforscht. Er sollte immer zeigen, dass er selbst nicht weiß, wie die Geschichte weitergeht und auch keine bestimmte Absicht verfolgt. Er sollte gleichzeitige Antworten nicht übergehen, aber auch nicht selbst beantworten, sondern an die Gruppe zurückspiegeln und Widersprüche so lange durch das Publikum klären lassen, bis ihm selbst der Verlauf der Handlung klar geworden ist. Antworten auf die Frage: "An welchem Tag beginnt die Geschichte?" zwei Teilnehmer gleichzeitig mit "Dienstag" und "Donnerstag", fragt er zurück: "Wie konnte es zugleich Dienstag und Donnerstag sein?" Jemand aus der Gruppe wird vielleicht antworten, dass sich die Hauptperson geirrt hat, und nur glaubte, es sei Dienstag, obwohl es in Wirklichkeit Donnerstag war und so die Geschichte entwickeln. Der Spielleiter wiederholt die Antworten, fügt sie in die bereits bestehende Handlung ein und fasst von Zeit zu Zeit zusammen, damit er selbst und alle anderen sich das entstehende Bild vorstellen können. Die Exposition des neuen Stückes (Wer - Wann - Wo - Was passiert - Was passiert als nächstes - Wetter) bildet den ersten Akt, der vom Spielleiter noch einmal zusammengefasst wird, indem er den eben entstandenen Anfang des neuen Stückes zusammenhängend als spannende Geschichte erzählt. Dabei kann er die ursprüngliche Reihenfolge der Antworten verändern, möglichst wörtliche Formulierungen verwenden und die Gruppe bitten,

ihm zu helfen, wenn er etwas vergisst. Dafür sucht er sich wie zu Beginn wieder einen festen Platz an einem der Seiteneingänge und versichert sich, dass ihm alle zuhören.

3.1.8 Fragetechnik

Eine einfache Abfolge von offenen Fragen erleichtert es dem Spielleiter, die Geschichte der Gruppe entstehen zu lassen. Das Erinnern von Details ist dabei leichter, als die meisten denken, denn die festgelegte Reihenfolge der Fragen unterstützt das Gedächtnis. Das erste Fragenkapitel mit der Überschrift WER führt eine zentrale Hauptperson ein, deren Perspektive während der gesamten Geschichte beibehalten bzw. immer wieder aufgenommen wird. Die Fragen zum WER sind nur wenige: Wer ist die Hauptperson unserer neuen Geschichte? Ist es ein Junge, ein Mädchen, ein Mann oder eine Frau? Es sollte niemand sein, den wir kennen oder der so heißt, wie jemand, den wir kennen! Wie alt ist die Person? Wie heißt sie? Oft kommen Informationen zum Aussehen, zum Charakter und zu besonderen Vorlieben des "Helden", ohne dass danach gefragt wurde. Wenn der Spielleiter sie gehört hat und sie Teil einer Antwort auf eine gestellte Frage sind, werden sie mit aufgenommen. Nach dem WER folgt das WANN. Das bezieht sich auf den Zeitpunkt, an dem die Geschichte beginnt: "Zu welcher Jahreszeit beginnt die Geschichte dieser bestimmten Person?" "An welchem Tag der Woche?", "Zu welcher Tageszeit - war es morgens, mittags, abends oder nachts?", "Wie spät war es genau zu Beginn der Geschichte?" In einer einfachen Variante kann man auch nur nach der Jahreszeit und der Tageszeit fragen. Bei zwei unterschiedlichen Antworten fragt der Spielleiter immer: "Wie konnte es gleichzeitig das eine und das andere sein?" und delegiert so den Widerspruch an die "Autoren", die aufgefordert sind, eine Begründung zu finden. Oft sind es gerade diese Verknüpfungen von zwei oder mehr unterschiedlichen Antworten, die die Phantasie anregen. Selten führt es zu innerem Widerstand der "Inneren Kritischen Stimme" ("Das ist doch total unlogisch"), der aber auch produktiv bleiben kann, wenn er dazu führt, dass sich ein Teilnehmer aktiver beteiligt. Da es einem Einzelnen dank der Spielregeln unmöglich ist, die gesamte Geschichte zu kontrollieren, sinkt die Hemmschwelle, eigene Antworten zu geben, die selbst

dann zur Geschichte beitragen können, wenn man sie selbst als wertlos empfindet. Erst nach dem WANN folgt das WO. Das ist wichtig, damit die Konzentration auf eine Hauptperson erhalten bleibt. Das Erfragen des Ortes, an dem sich die Hauptperson zu dieser bestimmten Zeit befindet, folgt dem "Zwiebel- oder Kameraprinzip". Ist die erste Antwort auf die allgemeine Frage WO ein kleiner Ort, zum Beispiel eine Kammer oder ein Bett, fragt der Spielleiter nach der Umgebung, also dem Zimmer, der Wohnung, dem Haus, dem Ort, dem Land usw. Ist die Antwort auf die erste Frage ein großer Ort ("Im Weltall", "Auf dem Mars"), zielen die Fragen wie in einem Zoom immer genauer auf den Ort, an dem sich die Hauptperson befindet: Wo genau auf dem Mars? Wie heißt der Krater? Wo genau im Krater? Landet die erste Antwort in der Mitte, muss zunächst der genaue Ort gefunden werden und dann die nähere und weitere Umgebung. Die Frage nach dem WETTER rundet die Information über den Ort ab und schafft Möglichkeiten, die Atmosphäre der Geschichte spürbar zu verändern. Erst wenn der Spielleiter weiß, WER sich WANN und WO bei welchem WETTER befindet, beginnt die Handlung: WAS PASSIERT ZU DIESER ZEIT AN DIESEM ORT, WO SICH DIE HAUPTPERSON BEFINDET, DAMIT DIE GESCHICHTE BEGINNT?

Die beschriebene Fragenreihenfolge für den Anfang der Geschichte, die Exposition des Dramas ist abgeschlossen, sobald sich für den Spielleiter ein weitgehend schlüssiges Bild ergeben hat, Antworten auf alle Hauptfragen gesammelt, Widersprüche geklärt und ein bis zwei weitere Handlungen des Protagonisten ("Züge") erfragt wurden: WAS PASSIERT ALS NÄCHSTES? Neben den erwähnten Hauptfragen muss der Spielleiter auch jeweils herausfinden, ob sich der "Held" allein an dem Ort befindet, oder ob noch andere Personen bei ihm waren. Falls ja, erfolgt auch hier ein kurzes WER. Außerdem klärt er: "WIE KAM ES DAZU, dass sich die Hauptperson an einem bestimmten Ort aufhält oder etwas Bestimmtes tut?" Die Frage WIE KAM ES DAZU ist eine Variable, die immer dann eingesetzt wird, wenn das durch die Teilnehmer entwickelte Bild noch unklar oder unlogisch erscheint. Wird das Gefühl einer Person beschrieben, kann der Spielleiter vertiefend fragen KONNTE MAN DAS GEFÜHL VON AUSSEN ERKENNEN ODER KONNTE MAN ES NICHT ERKENNEN? Falls ja, fragt er weiter WORAN KONNTE MAN ES ERKENNEN? Falls

nein, fragt er WIE KAM ES DAZU, DASS MAN ES NICHT ERKENNEN KONNTE? Ebenso kann der Spielleiter die äußere Handlung vorantreiben, indem er fragt WAS MACHT DIE PERSON IMMER, WENN SIE DIESES GEFÜHL HAT? Die genaue Klärung der Fragen kann auch verhindern, dass die Geschichte beliebig wird. Jedes Detail ist wichtig und kann der Geschichte eine völlig neue Wendung geben. Die wörtliche Wiedergabe der Antworten ist daher notwendig. Dieses wertfreie Aufnehmen ist die grundlegende Haltung des Spielleiters bei Theater Direkt und stellt ihn möglicherweise vor größere Schwierigkeiten als die Erinnerung der Handlung. Denn es bedeutet, dass er bereit ist, eine Geschichte anzunehmen, über die er keinerlei inhaltliche Kontrolle hat. Nicht der Spielleiter, sondern das Publikum/die Gruppe wird hier zum Autor.

3.1.9 Besetzung der Rollen

Beim anschließenden Spielteil zählt der Spielleiter zunächst alle in der Geschichte vorkommenden Rollen auf. Es gibt weder Requisiten noch Kostüme. Alles, was in der Geschichte vorkommt (Gegenstände, Körperteile, Gefühle oder Personen) wird von Menschen gespielt. Alle Elemente der Geschichte sind Rollen, haben Gefühle und können sprechen.

In der Aufführungspraxis der Gruppe Word and Action bestand das Theaterteam neben dem Spielleiter aus zwei weiteren Spielern, die Rollen übernehmen. Der erste Schauspieler übernimmt grundsätzlich die Hauptrolle. Der Spielleiter fragt aber - um das Grundprinzip der Freiwilligkeit zu demonstrieren - auch ihn: "Was möchtest du spielen?"

Der zweite Schauspieler übernimmt eine Rolle, die sich möglichst weit weg vom ersten befindet, gerne auch in einer Gruppe von Zuschauern, die er dann begleitet, ihnen bei der Vorbereitung und während des Spiels hilft und sie anführt.

Arbeitet der Spielleiter allein, kann er selbst die Hauptrolle übernehmen, um sicher zu stellen, dass jeder Zuschauer mindestens ein Mal in seiner Rolle angespielt wird und der Protagonist Gewicht erhält und für alle deutlich sichtbar wird. Während des Spielteiles wechselt er dann jeweils von der Hauptperson zum Erzähler der Geschichte. Bei spielerfahrenen und spielfreudigen Gruppen kann der Spielleiter auch die Hauptrolle vom Publikum übernehmen lassen und hilft dann

aus einer Nebenfigur heraus, die zur Hauptperson gehört, das Spielprinzip "möglichst alle beteiligten Rollen ansprechen" umzusetzen. Aber auch bei zwei Schauspielern kann der Spielleiter als dritter Akteur Rollen übernehmen.

Damit die gemeinsam erfundene Geschichte gespielt, also szenisch umgesetzt werden kann, müssen alle Rollen freiwillig besetzt werden. Die Freiwilligkeit ist bindend. Andere vorzuschlagen oder auf andere zu zeigen, hat keine Auswirkung. Daher gelten als Mindestanzahl zehn Personen, da bei kleineren Gruppen die Freiwilligkeit bei der Rollenbesetzung nicht mehr im gleichen Maße gewährleistet ist. Die Übernahme von mehreren Rollen durch einen Spieler ist aber meistens problemlos möglich. Der Spielleiter zählt zunächst alle Rollen auf, die in der Geschichte vorkommen bzw. erwähnt wurden, damit sich die Teilnehmer einen Überblick verschaffen können. Anschließend fragt er dann jeweils nach einzelnen Rollen ("Wer möchte ... spielen?") oder bittet einzelne Reihen oder das gesamte Publikum darum, bestimmte Rollen (z.B. das Wetter oder die Hausdächer einer Stadt) zu übernehmen. Hat sich jemand für eine Rolle gemeldet, kann der Spielleiter offen fragen: "Wie möchtest du ... spielen. Hast du eine Idee?" oder er schlägt eine Spielweise vor. Für häufig vorkommende Gegenstände und Vorgänge haben sich "Standards" entwickelt, also bestimmte wiederkehrende Spielweisen, die sich in der Praxis bewährt haben und auf die der Spielleiter zurückgreifen kann (siehe 11.1 ABC der Spiel-Standards). Grundsätzlich hilft es, wenn sich der Spielleiter die jeweiligen Elemente während Besetzung und Probe auch sinnlich vorstellt und sich von den entstehenden inneren Impulsen (Was sehe ich, was höre ich, was spüre ich körperlich?) innerhalb der erzählten Geschichte leiten lässt. Der Spielleiter kann auch sagen, wie viele Personen er jeweils für die Darstellung braucht, ggf. aber auch eine davon abweichende Anzahl akzeptieren. Meldet sich z.B. nur eine Person für einen großen Wald, kann er auch das akzeptieren bzw. in einer kleineren Gruppe nach einer Person fragen. Ist das zu besetzende Element mit einer Zahl verbunden (z.B. fünf Gäste) kann die Zahl der gestellten Personen ohne weiteres davon abweichen (einer spielt fünf Gäste). Melden sich zwei oder mehrere Personen für eine Rolle, bittet er sie, das entsprechende Element gemeinsam umzusetzen und sich zu-

vor (leise) zu verständigen, wie sie es spielen möchten. Er kann auch dafür einen Vorschlag machen.

Das Stück kann erst gespielt werden, wenn wirklich alle Rollen besetzt sind. Manchmal kommt es vor, dass beim Erfinden der Geschichte Tabugrenzen überschritten werden, die es den Teilnehmern schwer machen, bestimmte Rollen (z.B. "die Kotze" oder "das Liebespaar") zu übernehmen. Dann erklärt der Spielleiter, dass die Handlung nur gezeigt wird, also so getan wird, "als ob", dass aber alle Rollen besetzt werden müssen, weil es sonst nicht weitergehen kann. Er spiegelt das Problem an die Autoren zurück: "Es ist euer Stück. Der Kuss kommt in der Geschichte vor. Jetzt muss auch jemand den Kuss spielen, sonst können wir nicht anfangen." (Siehe auch 11.1. ABC der Spiel-Standards, Tätigkeiten, Küssen/Sex.) Wer eine Rolle übernimmt, betritt die Spielfläche und nimmt einen Platz und eine Haltung ein, die zu seiner Rolle passt. Bewegungen und Geräusche werden kurz am Platz geprobt.

Der Spielleiter stellt das Anfangsbild, er weist den Rollen, die bereits zu Beginn da sind, einen Platz zu und lässt Rollen, die erst später die Szene betreten werden, an einem der vier Eingänge warten. Die Phase der Besetzung kann sich in die Länge ziehen. Der Spielleiter sollte daher diesen Teil zügig durchführen, damit das Publikum nicht die Aufmerksamkeit verliert. Wenn alle Rollen besetzt sind, sich alle auf Position befinden und Haltung und Geräusch kurz geprobt haben, kann das Spiel beginnen.

3.1.10 Grundregeln der szenischen Umsetzung

Der Spielteil folgt dem Erzählstrang der Geschichte. Das gemeinsame Spiel vertieft das zuvor gemeinsam improvisierte Material und bereitet die Atmosphäre für den nächsten Erzählschritt vor. Alle Spieler improvisieren ihre Figuren nach dieser Vorgabe mit eigenem Rollentext, aber ohne den Verlauf der Handlung zu verändern. Dass die Improvisation der Figuren an die vorher erfundene Geschichte gebunden ist, ist eine Spielregel, die erfahrene Improvisationsspieler manchmal irritiert, den Laien im Publikum und der Gruppe insgesamt aber hilft, überhaupt mitzumachen. Der Spielleiter leitet den Spielteil ein und gibt auch weiterhin als Erzähler die Einsätze. Als Regel gilt: immer nur eine Aktion zu einer Zeit. Dazu muss der

Spielleiter Handlungen, die eigentlich gleichzeitig stattfinden, auseinanderziehen und in aufeinander folgenden Szenen stellen. Je kleiner die Gruppe ist, desto sinnvoller wird es, mehrere Bilder innerhalb eines Aktes zu stellen, damit durch Doppelrollen alle Elemente besetzt werden können. Handlungsorte innerhalb eines Bildes werden grundsätzlich nicht parallel zu den Zuschauerreihen, sondern in der Diagonale gestellt. Alle Aktionen finden innerhalb der Spielfläche statt. Akteure, die sich in ihren Rollen bereits auf der Spielfläche befinden, hocken sich hin oder bleiben zunächst sitzen, bis sie aufgerufen oder angespielt werden, damit die hinter ihnen sitzenden Zuschauer auch etwas sehen können. Die beteiligten Schauspieler des Teams wie auch der Spielleiter tragen neutrale sportliche Kleidung ohne auffällige Farben, keinen Schmuck und bequeme Schuhe, um jede Art von Rolle verkörpern zu können. Vor Beginn des Spielens und in Ruhephasen befinden sich die Darsteller immer auf dem Boden, nur wer auftritt, steht auf und ist so allein oder als aktive Gruppe für die Zuschauenden gut sichtbar.

3.1.11 Auftritt der Hauptperson

Sind alle Rollen besetzt und geprobt und alle Plätze eingenommen, sagt der Spielleiter das Spiel an: "Es war ein Freitag im November. Auf dem Friedhof von Castrop Rauxel befand sich auf einem Grab ein kleiner Hund ..." Der Darsteller der Hauptperson lässt sich bei der Entwicklung seiner Figur von der Atmosphäre der Geschichte leiten. Er beginnt die Szene von außerhalb, indem er mit den - von Zuschauern dargestellten - Teilen seiner Kleidung oder mitgeführten Gegenständen, körperlichen Besonderheiten, Gedanken und Gefühlen eine Runde dreht. Diesen Auftritt vor der eigentlichen Handlung nutzt der erste Spieler dazu, Körperlichkeit und Stimme der Figur zu etablieren, die Vorgeschichte zu erzählen und die seitlich an ihm hängenden Teile sowie weitere Zuschauer in der Rolle anzusprechen. Rollen, die eng mit der Hauptperson verbunden sind, werden dabei zu Teilen seiner Persönlichkeit, mit denen er in einen öffentlichen inneren Dialog tritt. Für die Ansprache der mit ihm verbundenen Teile kann der Spieler verschiedene Arten der Beziehung (Status) wählen (siehe 11.1 ABC der Spiel-Standards, Rollen in engem Kontext zur Hauptperson).

Er kann den ersten Auftritt auch zu einem Abstecher in die Reihen des Zuschauerraumes nutzen (und dadurch weiter weg sitzende Zuschauer stärker in das Geschehen mit einbeziehen) oder um den Zuschauerraum herumgehen. Erst wenn die Hauptperson auf diese Weise etabliert ist, geht der Spieler "in die Szene" und bewegt sich auf die Spielfläche zu, wo bereits weitere Zuschauer, die sich für eine Rolle gemeldet haben, als "lebendes Bühnenbild" auf ihn warten. Auch hier spricht er nach und nach jede Rolle mindestens einmal an und nimmt eine Reaktion entgegen.

Als Bild zur Übung der Spielweise kann man sich eine Lampe vorstellen, die man um den Hals in Brusthöhe trägt. Die Lampe leuchtet nicht den Spieler, sondern seine Mitspieler an. Sie hat einen Lichtkegel, der sich nach außen erweitert. So werden auch die Personen beleuchtet, die neben oder hinter dem Spielpartner stehen. Das Ansprechen aller Rollen erinnert die spielenden Zuschauer auch an die Regel "Alle Gegenstände können sprechen und haben Gefühle." Der Spieler der Hauptperson trägt auf diese Weise - bildlich gesprochen - das Geschehen der gemeinsamen Geschichte zu seinen Mitspielern und dem Publikum.

3.1.12 Spielweise

*"Die Runde ist die einzige Aufführungsform, bei der die Schauspieler ohne Rückendeckung durch die hintere Wand spielen. Dies stellt eine umfassende Herausforderung (...) auf allen Ebenen dar."*⁵³

Da die Figuren immer von Publikum umgeben sind, müssen die Spieler eines Theater Direkt zu jeder Zeit körperliche Aufmerksamkeit für das Geschehen rundum entwickeln und behalten, so als hätten sie "Antennen am Rücken", die die ganze Zeit auf Empfang gestellt sind. Der Auftritt der Hauptperson sollte deutlich machen: Das Erzählen ist zu Ende. Das Theater beginnt. Je größer und lebendiger er gelingt, desto besser wird der Wechsel spürbar. Bezogen auf die Tradition von Schauspieltechniken handelt es sich hier um eine Spielweise "von außen nach innen". Der Darsteller zieht die - von den Zuschauern erfundene - Figur sekundenschnell zu sich, gibt ihr eine Haltung, eine Stimme, einen Gang und weitere Besonderheiten und lässt sich dann von der - durch die Haltung entstehende

Atmosphäre - bei seiner Improvisation leiten. Diese körperorientierte Spielweise weist eine Nähe zur Commedia dell'Arte und dem - im zwanzigsten Jahrhundert nachfolgenden - Clowns- und Körpertheater wie auch zum epischen Theater nach Bertolt Brecht auf. Sie ist deutlich nicht realistisch. Eine Figur kann ihre Gedanken jederzeit aussprechen, laut denken und sich selbst kommentieren oder Zuschauer nach dem Fortgang der Handlung fragen - ein erprobtes Mittel, wenn der Spieler sich an einzelne Details nicht mehr erinnern kann. Sie kann ankündigen, dass sie gleich stirbt und auch nach ihrem Tod noch erklären, dass sie tot ist und wie sie sich fühlt. Sie kann nach dem "Nicht -sondern" Prinzip⁵⁴ erklären, was sie alles für Möglichkeiten hätte, um dann erst die zu zeigen, für die sie sich in der Geschichte tatsächlich entschieden hat, wobei sie dafür möglichst wörtliche Formulierungen der Zuschauer verwendet. Sie kann zuschauende oder mitwirkende Teilnehmer fragen, ob sie etwas, was sie in der Geschichte tun wird, tatsächlich tun soll und so die Handlung verzögern und dramatisieren. Sie kann sich von Zuschauern tragen lassen, auf Zuschauern sitzen und auch sonst den direkten Körperkontakt suchen. Vorgänge werden übertrieben und oft auch verfremdet, zum Beispiel verlangsamt oder mehrmals wiederholt. Sehr schnelle Aktionen, z.B. Schüsse oder Gewaltszenen sollten grundsätzlich in Zeitlupe gespielt werden. Spieler und Spielleiter können dazu während des Spiels Vorschläge machen. Durch seine körperliche übertriebene komödiantische Spielweise ermuntert der Darsteller auch die Zuschauer, sich mehr zu trauen und aus sich herauszugehen, ohne darüber nachzudenken, ob sie die Rolle "gut" oder "richtig" spielen.

3.1.13 Sicherheit

Der Spielleiter muss dafür sorgen, dass sich die Zuschauer/Spieler beim Spielen nicht verletzen. Hier einige Grundregeln für die Sicherheit:

Alle körperlichen Handlungen nur "so als ob" ausführen lassen. Auch während des Spiels bei Bedarf nachfragen, ob alles ok ist.

Bei Störungen unterbrechen und nachfragen.

Die Zuschauer zu einem fairen, respektvollen Umgang miteinander auffordern.

Spieler am Boden nie auf den Rücken legen lassen, sondern auf die Seite oder den Bauch.

Aufpassen, dass niemand auf Hände oder Haare tritt.

Gewaltszenen grundsätzlich in Zeitlupe spielen lassen, ggf. auch ohne sich zu berühren.

Einen Schauspieler des Teams oder sich selbst an die Spitze von Gruppen stellen.

Besonders darauf achten, dass "Massenszenen" nicht zu eng gestellt sind.

3.1.14 Publikumskontakt

Während des Spiels sollten die Spieler des Teams auch versuchen, Zuschauer anzusprechen und zu erreichen, die sich nicht für eine Rolle gemeldet haben. Einige Möglichkeiten für den Kontakt zwischen Hauptperson und Publikum sind:

Einzelne direkt in der Rolle ansprechen und in ein Gespräch verwickeln

Einzelnen oder dem ganzen Publikum Elemente (Gegenstände, Gefühle) aus der Handlung zeigen

Einzelne oder ganze Reihen in der Rolle berühren (z.B. indem sich die Figur auf einen oder mehrere Zuschauer setzt, nachdem sie um Erlaubnis gefragt hat)

Um das Publikum herumgehen, wenn die Hauptperson einen Weg zurücklegt und dabei spielen und erzählen.

3.1.15 Interventionen des Spielleiters

Während des Spiels wird der Spielleiter zum Erzähler der erfundenen Geschichte. Er leitet Szenen ein und beendet sie, kann aber auch zwischendurch in die Handlung eingreifen:

Auf Vorschläge eingehen

Öfter schlagen Zuschauer eine weitere Szene vor oder fragen nach der Vorgeschichte. Der Spielleiter kann dann auch diese Szene spielen lassen, vorausgesetzt, sie kommt in der Geschichte vor.

Einzählen

Vor einer (wiederholten) Handlung, zum Beispiel bei einer Explosion oder einem Vulkanausbruch, zählt der Spielleiter gemeinsam mit dem Publikum ein (3-2-1-los), um der Aktion größere Aufmerksamkeit zu verschaffen.

Interview

Fehlt einem der spielenden Zuschauer ein Impuls für eine Figur oder vergisst er wichtige Details, kann der Spielleiter als "Interviewer" von außen intervenieren und die Figur mit einem "unsichtbaren Mikrofon" befragen: "Guten Tag. Sind Sie der Felsen? Wie fühlen Sie sich? Was denken Sie über die Königstochter? Vielen Dank."

Korrigieren

Spielt oder sagt eine Figur etwas, das nicht oder so nicht in der Geschichte vorkommt, korrigiert der Spielleiter: "Aber sie ging nicht in das Haus, sondern blieb auf dem Stein sitzen."

Verstärken

Der Spielleiter unterstützt einen Freiwilligen aus dem Publikum bei seiner Rolle, indem er sich neben ihn stellt oder sich neben ihm bewegt, seine Haltung einnimmt und aus dieser Rolle heraus beginnt zu spielen, um den Zuschauer zu animieren, Stimme und Körper einzusetzen.

Wiederholung einfordern

Wird eine Szene zu schnell oder zu undeutlich gespielt, bittet der Spielleiter um Wiederholung, sorgt für klare Sicht der außen sitzenden Zuschauer, indem sich die anderen gerade nicht beteiligten Rollen hinknien oder hocken und gibt das Startzeichen für die Wiederholung.

Zurückspulen

Werden zwei Handlungsstränge gleichzeitig gespielt oder passiert eine Handlung zu schnell, zu undeutlich oder nicht entsprechend der Geschichte, lässt der Spielleiter "zurückspulen". Dazu springen alle beteiligten Figuren im Zeitraffer rückwärts, bis sie den Ausgangspunkt vor der betreffenden Handlung erreicht haben. Dann wird die Handlung langsamer und konzentrierter wiederholt.

3.1.16 Ende des Spielteils

Der Spielteil endet, wenn die in der Geschichte erzählte Handlung umgesetzt ist. Der Spielleiter kann das letzte Bild des ersten Aktes abschließend atmosphärisch zusammenfassen und so noch einmal alle beteiligten Rollen aufrufen: "Und während in der Stadt ein Sturm tobte und die Tiere im Zoo sich vor dem Wind unter den Bäumen versteckten, stand der kleine rote Hund auf dem Grabstein und breitete die Arme aus, um zu

fliegen. Und mit diesem Bild endet der erste Akt ... und der Vorhang fällt." Anschließend bedankt sich der Spielleiter bei allen Akteuren: "Vielen Dank, bitte setzt euch wieder hin, wir müssen jetzt herausfinden, wie die Geschichte weitergeht."

3.1.17 Zweiter Akt

Im zweiten Akt nimmt der Spielleiter den Erzählfaden wieder auf, indem er das letzte Ereignis des ersten Aktes noch einmal erzählt und dann fragt: "Und was geschieht als nächstes?" Anders als beim ersten Akt gibt es bei den folgenden keine festgelegte Reihenfolge der Fragen. Der Spielleiter bleibt bei der Hauptperson und überprüft ihre Beziehung zu den anderen Figuren: "Merkte der Hund, dass sich die Tiere versteckten oder merkte er es nicht? Und wenn nicht, wie kam es dazu?" Bei neu eingeführten Figuren muss der Spielleiter ein WER erfragen und auch herausfinden, in welcher Beziehung und in welchem Kontakt sie sich zur Hauptfigur befinden. Führt das Publikum eine Parallelhandlung ein, muss der Spielleiter klären, was in der Zwischenzeit mit dem Protagonisten passierte und wie dessen Geschichte weitergeht. In der Regel spitzt sich im zweiten Akt der Konflikt der Hauptfigur zu und die Dinge beschleunigen sich, nachdem im ersten Akt eine Ausgangsposition, ein Eingangsbild (Exposition) gefunden wurde, in der meistens noch nicht viel passiert. Aber auch hier hat der Spielleiter die Aufgabe, den Antworten des Publikums zu folgen. Entstehen in der Phantasie des Spielleiters eigene Ideen über den Fortgang der Handlung, kann er diese kurz bewusst wahrnehmen, um dann seine Aufmerksamkeit wieder auf die Antworten des Publikums zu lenken, ohne eigene Ideen einfließen zu lassen. Nach dem Erfragen des zweiten Aktes folgt wiederum ein Spielteil nach den gleichen Regeln wie oben beschrieben.

3.1.18 Dritter Akt

Der dritte ist auch der letzte Akt. Daher leitet ihn der Spielleiter nach einer Zusammenfassung des Schlussbildes aus dem zweiten Akt mit der Frage ein: "Was geschieht jetzt, dass die Geschichte zu Ende geht?" Dann folgt er (wie im zweiten Akt) der Handlung der Hauptfigur und fragt jeweils nach einem Bild:

"Ist das das Ende der Geschichte?" Dies tut er so lange, bis die Zuschauer ihm auf die Frage eindeutig mit Ja antworten. Hat er es nicht schon getan, fragt er jetzt: "Wie war das WETTER zum Ende der Geschichte?" - fasst den dritten Teil als Erzählung zusammen und setzt ihn dann gemeinsam mit den Teilnehmern im letzten Spielteil szenisch um. Das Schlussbild des dritten Aktes bildet das "Finale". Nicht selten platzieren die Zuschauer dort ein Lied, ein Fest oder einen gemeinsamen Tanz. Aber auch bei einem offenen Ende kann der Spielleiter das letzte Bild durch ein Freeze und das entsprechende Wetter, das dann vom ganzen Publikum gemeinsam gespielt wird, hervorheben und dann mit einem abschließenden Satz beenden: "Und so endet die Geschichte vom kleinen roten Hund, der keine Angst vor dem Wind hatte und zur Milchstraße flog, um auf dem Stern Alpha Centauri das Schaf Isabel zu heiraten."

3.1.19 Zusammenfassung und Schluss

Manche Spielleiter fassen nach dem Ende des dritten Aktes noch einmal das gesamte Drama zusammen. Andere verzichten darauf, lassen die Mitwirkenden aber noch einmal mit Ansage der jeweiligen Rolle zum Schlussapplaus auftreten. Abschließend bedankt sich der Spielleiter bei allen Teilnehmern für die Geschichte und das Mitspielen mit Sätzen wie z. B.: "Das ist das Ende der Geschichte vom fliegenden Hund. Vielen Dank, dass ihr diese Geschichte erfunden und aufgeführt habt. Das ist eure Geschichte. Von jetzt bis an das Ende der Zeit. Niemand hätte sie so erfinden können wie ihr. Vielen Dank dafür." Falls die Geschichte dokumentiert wird, weist der Spielleiter darauf hin und bietet, falls möglich, dem Publikum an, ihm die aufgeschriebene Geschichte zukommen zu lassen. Damit beendet er das Theater Direkt.

3.2 Reflexion

Falls zeitlich möglich, sollte (nach einer kurzen Pause) eine Gesprächsrunde über die gemachte Erfahrung und die entstandene Geschichte stattfinden. Hier sind einige Möglichkeiten dazu.

3.2.1 Bewertung

Die Teilnehmer sagen zunächst, was ihnen gefallen hat, was Spaß gemacht hat und was sie besonders in Erinnerung haben. Mit der positiven Rückmeldung zu beginnen ist höflicher und verhindert, dass die Kritik gute Erfahrungen überlagert. Anschließend sagen sie, was vielleicht langweilig oder unverständlich war oder keinen Spaß gemacht hat. Auf diese Weise können Teilnehmer auch Teile der Geschichte benennen, die ihnen nicht gefallen und die sie nachträglich ändern möchten. Außerdem können Listen mit Wörtern oder kurzen Sätzen erstellt werden: "Das Allerschönste. Das Allerschrecklichste. Was in der Geschichte verschwiegen wurde. Das Langweiligste. Was man aus der Geschichte lernen kann." Bei den Beiträgen kann auch die Spielregel "Koffer packen" verwendet werden: Bevor jemand etwas sagt, wiederholt er die Worte der anderen. So lässt sich meistens verhindern, dass alle das Gleiche wiederholen.

3.2.2 Bilderliste

Theater ist ein flüchtiges Medium. Was bleibt, ist die Erinnerung der Zuschauer, die aber im Gespräch mit anderen oder durch die eigene Bewertung überschrieben und verändert werden kann. Wenn mehr Zeit zur Verfügung steht oder die Geschichte Beginn eines längeren Prozesses sein soll, sammelt daher die Gruppe (auch vor einer Gesprächsrunde oder nach einer längeren Pause) alle Bilder, Sätze und Handlungen aus der Geschichte, an die sie sich erinnert und hält sie auf einem großen Blatt fest. Eine solche Liste kann Ausgangspunkt vieler verschiedener Methoden sein, mit der Geschichte weiterzuarbeiten.

3.2.3 Themenliste

Der Spielleiter fragt die Gruppe anschließend nach Themen, die nach Ansicht der Teilnehmer in der Geschichte vorkommen. Alles, was jemand sagt, wird notiert, so lange, bis niemand mehr etwas sagt. Fragt man Gruppen danach, ob sie denken, dass die so gesammelten Themen insgesamt mit ihrer Lebenssituation eher etwas zu tun haben oder eher nicht,

antworten sie mehrheitlich immer, dass diese Themen für sie eine Bedeutung haben. Das ist um so erstaunlicher, da dies auch Teilnehmer sagen, die im Gespräch zuvor der Geschichte eine tiefere Bedeutung abgesprochen hatten, weil sie ja nur durch "zufällige" und "absurde" Zurufe entstanden sei. Will man mit einer Gruppe ein gemeinsames Thema finden, ist ein Theater Direkt also eine gute Alternative zu der Frage: "Zu welchen Themen wollen wir ein Theaterstück entwickeln?" Das Themenfeld wird nach einem Theater Direkt mit Sicherheit anders aussehen und dennoch Themen enthalten, die für die Gruppe von emotionaler Bedeutung sind.

3.3 Wie geht es weiter?

Die erfundene Geschichte kann dann in einem gemeinsamen Workshop als Ausgangspunkt für weitere kreative Arbeit verwendet werden, Grundlage einer Stückentwicklung sein oder aber als Warm Up eines Gruppenprozesses für sich stehen, der dann mit einem anderen Thema weitergeht (siehe 6. Mit einer Geschichte weiterarbeiten). Will man mit dem Material weiterarbeiten, schreibt der Spielleiter oder ein Protokollant, der während des Durchgangs Stichworte notiert hat, die Geschichte anschließend auf.

3.3.1 Notation der Geschichten

Die meisten in diesem Buch dokumentierten Geschichten geben das **Ergebnis** des Frageprozesses, also die gemeinsam erfundene Geschichte, wieder. Dabei werden die Fragen und Klärungsprozesse zwischen Spielleiter und Publikum weggelassen. Ein **Verlaufsprotokoll** bildet dagegen auch den gesamten Erfindungsprozess ab. Schreibt man während einer Vorstellung mit, ist es kaum möglich, den gesamten Verlauf wiederzugeben. Die Abschrift einer Ton- oder Videoaufnahme ist dagegen vollständig, braucht aber auch mehr Zeit. Im Folgenden das Beispiel eines Verlaufsprotokolls der Variante "Nur der Geschichtsanzug", bei dem während der Vorstellung mitgeschrieben wurde. Die stichwortartigen Notizen wurden nachträglich aus dem Gedächtnis ergänzt.