

## Präambel (nach Julia Cameron: Der Weg des Künstlers)

**Kreativität blüht an einem Ort der Sicherheit und Anerkennung.  
Sie wächst unter Freunden.**

**Die Erfüllung unserer Kreativität ist ein Akt des Vertrauens.**

**Alle kreativen Ideen sind wie Kinder, die unseren Schutz verdienen.**

**Jemandes Kreativität zu verletzen, verletzt dieses Vertrauen.**

**Unterstütze bei der Beurteilung künstlerischer Arbeit das kreative Kind  
und beschäme es auf keinen Fall.  
Konzentriere Dich bei der Beurteilung auf die Stärken,  
statt auf die Schwächen.**

## Narratorium – ein Glossar zum Fooling:

Alles in männlicher Form, weil ich ein Mann bin. Sorry Girls, ihr werdet mich doch hoffentlich verstehen, oder?

**Text und Copyright:** Dirk David. Weiterverwendung bitte nur nach Rücksprache.

## Archetyp

Archetypen sind Figuren, die in vielen Kulturen erscheinen und dort ähnliche Bedeutung haben. König, Held, Narr/Clown, Mutter, etc.

Archetypen sind tief in der menschlichen Seele verwurzelt. Sie sind so etwas wie Urbilder. Der Psychologe Carl Gustav Jung hat sie dem kollektiven Unbewussten zugeordnet.

Der König als Archetyp repräsentiert eine Macht, die in der Lage ist, Ordnung zu schaffen. Diese Ordnung ist zum Wohle seiner Untertanen. Handelt der König eigennützig und missbraucht seine Macht wird er zum Tyrannen. Den Gegenpol zum König bildet der Narr. Er hat keinerlei Macht, lebt im „Hier und Jetzt“ und repräsentiert das Chaos. Er stellt die geschaffene Ordnung des Königs in Frage.

Der Narr löst die Probleme nicht. Er spielt mit den Drachen (Problemen). Damit hilft er dem Herrscher, seine geschaffene Ordnung offen für Veränderungen zu halten. Es ist Aufgabe des Königs Lösungen zu erkennen. Heutzutage ist normalerweise das Publikum der König.

## Being - Der Fluss des Lebens

Wenn Kinder spielen, dann tun sie nicht, als ob sie spielen, sondern sie spielen einfach. Sie sind ganz Spiel. Sie sind im „Being Space“ – im Raum des puren Seins. Die Kinder beobachten sich nicht selbst, sie haben also kein inneres Publikum. Sie haben keine innere Distanz zu dem was sie tun. Sie sind präsent im Moment. Wenn Du Kinder in diesem Zustand beobachtest und die Kinder Dich als Beobachter bemerken, kannst Du beobachten wie die Zentrierung im Sein zusammenbricht.

Achte mal in größeren Menschenmengen auf die Personen, die dir auffallen. Oft sind es diejenigen, die sich im „Being Space“ bewegen. Menschen, die ganz im Sein vertieft sind, haben eine besondere Präsenz. Sie sind mit allen Sinnen mit dem befasst, was gerade in diesem Moment tun.

Um diese besondere Präsenz zu erreichen üben wir Being.

Being als Übung meint, ganz im hier und jetzt mit mir zu sein, mit meinen Wünschen, Gefühlen, Gedanken, etc. Alles kann sein und seinen Ausdruck finden. Eine wunderbare Übung mit sich in Kontakt zu sein und sich dem Fluss des Geschehens zu überlassen. Being kennt kein Publikum, kein reales und auch kein inneres. Beim Being ist der innere Beobachter, der Teil meines inneren Publikums ist, so wenig wie möglich beschäftigt.

## Circle - der Kreis

Der Circle gibt dem Ensemble die Möglichkeit alle Mitglieder des Ensemble wahrzunehmen. Jeder weiß mit wem er es heute zu tun hat. Der Circle ist deshalb dem Solo vorbehalten. Der Circle lehrt, mich und andere wahrzunehmen und wertzuschätzen. Der Sprecher kreierte eine Bühne und macht alle anderen zu seinem Publikum. Das kannst Du übrigens überall probieren. Lass deinen inneren Player doch gelegentlich ein Gespräch führen.

**Circle Regeln:** Im „ich“ sprechen, die anderen beim Namen nennen, sonst entsteht ein „Du-ett“. Last not least beim Reden die anderen wahrnehmen. Sie sind dein Publikum.

## Charakter - siehe Voice

## Commentation Line - Das Spielgeschehen kommentieren

Auf der Commentation Line kann der Spieler über sein Spiel, über seine Situation, über seine Konflikte und Probleme sprechen. Hier kann er Kontakt und Anbindung ans Publikum finden und überprüfen ob sein Publikum noch mit ihm ist. Er kann es einladen, dem Narren weiter zu folgen.

Auch der Narr oder andere [Voices](#) können auf die Commentation Line kommen.

## Empty Space - Der leere Raum - Die leere Bühne

Jede Szene, jede Geschichte, jeder Archetyp, alles braucht einen Raum in dem sie Gestalt annehmen. Und der liegt hinter der Commentation Line.

Als Fool spiele ich im Empty Space, weil der Narr Geschichten aus dem Stehgreif spielt. Er spielt die Geschichten, die im Publikum sitzen. Er spielt sie aus dem Nichts. Stellvertretend handelt er aus dem Moment heraus. Er ist ein Improvisationskünstler. Wach und gegenwärtig.

Natürlich ist der leere Raum gar nicht leer. Im Gegenteil – er ist voller Geschichten, wenn du der Idee des kollektiven Unbewussten von C.G. Jung eine Chance gibst. Doch das findest Du am Besten selbst heraus.

## Fool - Narr

Der Fool ist ein Archetyp. Er symbolisiert die Null. Er ist Alles und Nichts zugleich. Er kann alles sein, weil er alles durchlebt oder kennengelernt hat. Die Freude und das Leid. Die Liebe und den Hass. Er hat keinen Weg und keine Erfahrung ausgelassen oder gescheut. Jetzt sitzt er auf dem Zaun und sieht zu wie sich das Rad des Lebens dreht. Der Narr gehört nur sich selbst. Er verurteilt nicht. Er plant nicht. Er ist einfach nur er selbst. Er ist spontan, präsent und reflektiert auf humorvolle Weise, was er sieht (Symbol: der Spiegel). Er löst die Probleme nicht, er spielt mit ihnen. Er scheut das Risiko nicht. Er würde sein Leben riskieren, um dem König/Publikum seine Eigenheiten zu spiegeln. Seinen Hochmut, Geiz, Machtgier, ... Doch bei allem ist ein Augenzwinkern dabei. Wir verstehen uns will er mir sagen.

Wenn wir über unsere Schwächen und Eigenheiten lachen können, wenn wir sie mit Anderen teilen können, anstatt sie zu verstecken, dann sind wir auf dem Weg zu mehr Lebensfreude und größerer innerer Freiheit. Er erinnert uns daran, dass Veränderung als Einziges dauerhaft Bestand hat.

Das Wort Narr kommt vom Lateinischen Wort "Narrare" (erzählen). Ein Narr ist ein Erzähler. Mit jeder Erzählung fügt er ein weiteres Kapitel zu unserer Lebensgeschichte hinzu. Wir sind, was wir über uns erzählen. So wie jede neue Erfindung eine neue Erzählung darüber ist, wie unsere Welt beschaffen sein könnte, kann das Spiel des Narren (seine Erzählung) dem Publikum die Augen öffnen, die Welt mit anderen Augen zu sehen. Vielleicht hilft er dem Publikum

auch nur die Geschichten zu erkennen, die es sowieso schon in sich trägt. In seinem Spiel zeigt sich der Spiegel der Erkenntnis. Damit ein solches Spiel möglich wird, ist es die Aufgabe des Spielers, den Spiegel des eigenen Bewusstseins so blank wie möglich zu putzen. Was nichts anderes heißt, als möglichst viel über mich selbst in Erfahrung zu bringen. Wenn ich mich selbst in meinem Spiegel des Bewusstseins nicht gut erkennen kann, wie will ich dann als Narr anderen den Spiegel vorhalten?

Nochmal etwas anders, auch wenn es sich doppelt:

Der Narr ist keine konkrete Spielfigur, sondern ein Bündel von Eigenschaften.

- Ein Chamäleon, wandlungsfähig
- kann die Sichtweisen des Menschen nachvollziehen und darstellen
- bereit große Risiken einzugehen
- kann Tabulos sein, wenn erforderlich
- Respektvoll und Respektlos je nachdem
- anpassungsfähig, wenn lebensnotwendig
- Offen
- Verwundbar, aber unzerstörbar
- zuhause ohne Heimat
- lebt im Hier und Jetzt um seiner selbst willen
- zeigt wie oder was ist
- selbstbewusst
- kommunikationsfähig
- spielfreudig, weiß wie gespielt wird, kennt die Regeln
- verbunden mit allen Bewusstseinssebenen
- tut absichtlich nichts, lässt geschehen
- stellt sich zur Verfügung
- ist im Fluss, eins mit sich selbst
- bereit in die Extreme zu gehen
- stellt Grenzen, Tabus und bestehende Ordnungen in Frage
- ungebunden, frei, steht außerhalb der Ordnung
- neugierig

Was sind Deine Stichworte?

## Feedbackregeln für Impro-Spieler/innen

Am Ende des Spiels geben die Zuschauer nach festgelegten Regeln Feedback. Das Feedback ist wertfrei und beinhaltet folgende Punkte:

### **1. Was habe ich beobachtet?**

Das hilft, Szenen, Situationen vor dem Vergessen zu bewahren. Ein Spieler, der gerade gespielt hat, weiß maximal noch 50% von dem, was auf der Bühne geschehen ist. Insbesondere vermeintliche Nebensächlichkeiten können so gerettet werden. Vielleicht hat sich eine Rolle zum ersten Mal gezeigt für nur zwei Sekunden.

## **2. Was hat mein Interesse geweckt? Was hätte ich gern mehr oder länger gesehen?**

Diese Ebene spricht die Beziehung zum Zuschauer an. An welchen Stellen des Spiels hat der Akteur sein Publikum erreicht?

Dieser Fokus ist besonders wichtig, wenn es um die Neugier und das Interesse des Publikums geht.

## **3. Wann und wie war der Zuschauer berührt oder involviert?**

Diese Ebene wird wichtig, wenn es eher um Gefühle und Biographisches eines Spielers geht. Also Selbstwertgefühl, Status, Liebe, .Erfolg, .Scham, ...

Häufig sind hier Solidaritätserfahrungen möglich. Wenn die Zuschauer mitteilen, welche Szenen sie selbst berührt haben, erfährt der Akteur, daß er mit seiner Geschichte nicht allein dasteht.

Anderen geht es ähnlich. Das entlastet und ermutigt.

Die Wertschätzung durch diese Form des Feedback bewirkt, daß immer mehr Rollen aus dem dunklen Keller entlassen werden. Andererseits lernt der Spieler viel darüber welche Geschichten, welche Darstellungsweisen sein Publikum berühren können.

Grundsätzlich gilt für alle drei Ebenen, daß ausschließlich über Phänomene geredet wird, die auf der Bühne anwesend waren.

Das hat seinen Hintergrund darin, daß es sich um einen sensiblen, kreativen Prozeß der Rollenentfaltung und Ensembleerweiterung handelt.

## **Der größte Feind der Kreativität ist der Kritiker:**

„Was mir noch gefehlt hat...“,

„Was ich noch gern gesehen hätte...“,

„Mir hätte es schneller besser gefallen“,

etc. Kritische Äußerungen behindern die Entfaltung vorhandener Potentiale. Rollen, die lange genug im Keller gesessen haben sind äußerst scheue Wesen. Ein falsches Wort und es dauert lange, lange, bis sie sich mal wieder zeigen.

## **Improvisation – Stehgreifspiel**

Des Fools Leib und Magenspeise. Das ganze Leben ist doch eine Art strukturierte Improvisation. Leer in den Empty Space zu treten ist pure Improvisation. Kein Thema, kein Vorhaben, nur wach und anwesend sein mit Herz, Hand, Hirn und Seele. Vertraue dem „großen Fool“. Ich habe noch nie erlebt, dass im „Empty Space“ etwas wirklich schlimmes passiert ist. Große Gefühle, ja - dramatische Handlungen mit Mordlust und Totschlag, ja - sogar ein paar nackte Brüste habe ich

schon erlebt, was mich damals tatsächlich ziemlich von der Rolle gebracht hat als Mit-Spieler, doch hey ich werd's niemals vergessen und ich schwöre: nochmal lasse ich mir diesen Anblick nicht entgehen. Ich hatte mich damals voller Scham und Schüchternheit abgewendet. Dumm gelaufen.

Am Ende bei der Besprechung der Szene stellte sich heraus, dass einige Zuschauer auch nicht wussten, ob sie nun hingucken dürfen so ganz offen oder lieber doch nicht. Well done pure little beginner Fool!

## Impuls

Einen Impuls, also einen Anstoß kann ich von innen bekommen, z.B. durch eine Voice, oder durch eine Assoziation. Er kann aber auch von außen durch Mitspieler oder Gegenstände erfolgen. Ich verheddere mich in meinem Kostüm, ich stolpere unwillentlich. Dem ersten oder offensichtlichen Impuls zu folgen lohnt sich. Das Spiel bleibt im Fluss. Impulse zu ignorieren führt zu inneren und oder äußeren Konflikten, im ungünstigen Fall zu Blockaden. Für erfahrene Spieler durchaus eine Wahl. Für Unerfahrene oft ein steiniger und unangenehmer Weg.

## Mask – Maske siehe Voices

## Person

Woher kommen all die Geschichten?

Na aus mir. Und aus dem Publikum.

Ich bin mein größter Fundus. All die Geschichten, die ich kenne. All das, was ich weiß, alle Situationen die ich erlebt habe, Menschen, die mir begegnet sind, Gefühle, die in meinem Herzen wohnen. Ein schier unerschöpfliches Reservoir. Mein bewusster Teil.

Und dann sind da noch die Geschichten, die ich nicht erinnern kann, Gefühle von denen ich lieber nichts mehr wissen will, mein unbewusster Teil. Dieser Teil von mir ist noch riesiger. Alles, was ich je erlebt habe ist hier gespeichert. Und wenn ich mich drauf einlasse, dann kann ich diesen Bereich von mir auch anzapfen. Und da sind da noch die morphogenetischen Felder, also die Geschichten der ganzen Menschheit, die Mythen, die Sagen, die Götter, alles was je auf diesem Planeten passiert ist. Das ist immer präsent, immer da. Huh, unheimlich. So kann es sein, dass ich gespielt werde, dass ich einsteige in den Fluss der Geschichten und mich treiben lasse, solange mein Mut es mir erlaubt. Das sind oft die Geschichten, die im Publikum sitzen und hier und heute gespielt werden wollen. Hey, wieso kommt ausgerechnet jetzt eine Geschichte zum Thema Konkurrenz? Ich hab' s damit doch gar nicht. Wieso spiele ich den wilden Don Juan? Ich bin doch seit 15 Jahren treu? Sei sicher, dass Du in diesen Momenten Dein Publikum vorzüglich bedienst.

Wer mehr über morphogenetische Felder wissen will, der lese Rupert Sheldrake.

## **Play - Das Spiel, die Geschichte**

Ja oft fordert die Geschichte selbst viel vom Spieler. Sie will erzählt werden. Dann gibt es auch noch die Geschichten, die lieber nicht erzählt werden wollen, sie haben Angst, sie schämen sich oder glauben sie seien unwichtig oder bedeutungslos. Diese Geschichten sind oft die spannendsten. Dem Narren können diese Geschichten nichts anhaben. Er sitzt auf dem Zaun und sieht zu, wie die Räder des Lebens sich drehen. Dem Spieler machen sie dagegen das Leben gern schwer.

## **Player - Spieler**

Wer spielt die Geschichten? Mein Ensemble!

Der Spieler, dieser clevere alte Hase, der weiß, fühlt und spürt, wie eine Geschichte erzählt wird, wählt die passenden Archetypen, Rollen und Masken. Der erfahrene Spieler kennt sein Ensemble gut. Und er ist neugierig auf neue Ensemblemitglieder. Er hat den Mut, seinem Ensemble in unbekanntes Terrain zu führen.

Als Fool steht er mit einem Zwinkern in den Augen mit einem Fuß über dem Abgrund. Als Fool liebt er geradezu die Abgründe der menschlichen Seele. Er fühlt sich zuhause im Empty Space . No risk - no fun, könnte seine Devise sein. Der Spieler kennt die Spielregeln und weiß sie nutzen. In seinen besten Momenten kann er die Regeln auch brechen, um sie weiterzuentwickeln.

Der Spieler verkörpert nicht nur den Narren, er wird zum Narren. Er folgt der Zero-Energie und lässt sich auch in unbekanntes Terrain führen. So lernt der Spieler vom Narren. Willkommen in der Welt des Narren.

## **Pressing Zero - Der Dampfdrucktopf**

Der Spieler hat keine Wahl. Wenn er nicht spielt, platzt er. Pressing Zeros haben es in sich, da sich die Energie im Spieler mindestens schon auf Level 8 befindet. Pressing Zeros müssen gespielt werden, sonst besteht Gefahr für das ganze Ensemble.

## **Publikum**

Das Publikum ist das, was früher der König war. Entsprechend gestaltet sich das Verhältnis von Narr und Publikum. Verärgert der Narr sein Publikum zu sehr, dann heißt es: „Kopf ab, werft ihn zu den Krokodilen“. Eine feinfühlig Balance braucht der Narr, schließlich ist es seine Aufgabe, die vielgestaltige Wahrheit zu spiegeln. Das Publikum will sie hören, aber eben auch doch nicht. Wahrheiten tun auch weh. Das Augenzwinkern hilft dem Narren, diese Balance zu finden. Es ist alles nur ein Spiel. Nimm es ernst, aber nicht zu ernst.

In der Improvisation gibt es ein sehr feinspinniges Verhältnis zwischen dem Bühnengeschehen und dem zuschauenden Publikum. Das Publikum sieht nicht nur zu, es nimmt mit allen Sinnen wahr. Und es hat alle Zeit nur dies zu tun. Dafür ist es schließlich gekommen und hat (meistens) bezahlt. Anders der Spieler. Er ist mit der Impro schon ziemlich beschäftigt. Seine bewusste Wahrnehmung des Publikums ist eher eingeschränkt. Um so wichtiger für ihn, gut mit sich selbst in Kontakt zu sein.

Gemäß der Kommunikationsregel, dass wir nicht „nichtkommunizieren“ können, nimmt das Publikum alles wahr, auch das, was nicht offensichtlich gespielt oder gezeigt wird. Es nimmt atmosphärisch Konflikte oder Probleme des Spielers wahr. Auch die, die der Spieler möglicherweise noch nicht einmal selbst wahrnimmt. Ziemlich dumme Geschichte.

Wenn also der Spieler in der Impro seine Konflikte umschifft, fühlt ein Publikum sich vielleicht betrogen oder nicht ernst genommen. Es hat das Gefühl, dass da was nicht stimmt auf der Bühne, dass es das Gespielte irgendwie nicht als überzeugend empfindet usw..

Um mein Publikum mit einer Impro gut zu bedienen, ist es folglich sehr wichtig meine inneren Konflikte wahrzunehmen und wenn irgend möglich ins Spiel zu bringen. Das Ergebnis ist immer das Selbe. Das Publikum rückt auf meine Seite. Es fühlt sich ernst genommen mit seinen bewussten und unbewussten Gefühlen. Es genießt das Spiel. Es bleibt offen.

Für Fools:

Möglicherweise sitzen die Probleme, die ich auf der Bühne erlebe auch im Publikum, in diesem ganz besonderen Publikum. Das Publikum oder zumindest ein Teil davon will diese Konflikte sehen.

Wenn es sich nicht um Deine typischen Konflikte handelt. Wenn der Konflikt Dir selbst fremd ist oder ungewöhnlich erscheint, dann sei sicher, dass das Problem im Publikum sitzt. Spiel es aus und Du hast den Glanz in die Augen Deines Königs gezaubert.

### **Das Innere Publikum studieren ...**

ist essentiell für alle Spieler, die den Fool repräsentieren wollen. Ich kann viel von meinem inneren Publikum lernen. Was interessiert mein Inneres Publikum und wie reagiert es? Deshalb wird beim Fooling das Augenmerk auch stark auf das Publikum gelegt. Daraus hat sich eine unterstützende, nicht wertende Kultur entwickelt. Im inneren Publikum sitzen zentrale Voices, die mich als Spieler stark beeinflussen können. Ich denke z.B. an den Kritiker oder den Antreiber. Alle Stimmen, die mich von außen (exzentrisch) wahrnehmen, sind Teil meines inneren Publikums. Als ich die Soloperformance „Schwimmen“ entwickelte, hat mich mein inneres Publikum enorm unterstützt. Es hat mich motiviert solange weiter zu proben, bis es zufrieden war. Die Zufriedenheit meines inneren Publikums hat mich offener und freier mit Kritik des realen Publikums umgehen lassen. Das innere Publikum gut zu kennen, hilft mir, mit dem „echten“ Publikum in offenen Kontakt zu gehen.



## Voice/Mask – Stimme – Charakter – Maske – Rolle

Voices sind die inneren Stimmen, die der Spieler in sich während des Spiels wahrnimmt. Sie bilden in gewisser Weise einen Charakter, z.B. der Kritiker, der Dumme, der Beschützer, etc.. Jede Stimme kann eine Tür zu einer neuen Geschichte, zu einer neuen Maske sein.

Ein Charakter beschreibt, wen oder was der Player verkörpert. Der Diener, das Weichei, der Verräter, der Dieb, der Liebhaber, die Naschkatze, und so weiter. Ein Charakter wird zum Archetyp, wenn er in vielen Kulturen erkannt wird.

Aber nicht nur Personen können sich in einer Voice verkörpern - auch Gefühle sind möglich. Plötzlich taucht die Angst auf oder die Liebe oder Macht.

Der Spieler verkörpert die Gefühle selbst und verleiht ihnen Ausdruck. Dazu braucht er sich nicht eines Charakters zu bedienen.

Eine Maske ist das „wie“ einer Stimme. Sie bestimmt das Gefühl. Eine Mutter kann gut oder böse sein, der Kritiker kann unterstützend freundlich oder vernichtend abwertend sein. Die Schokolade kann lecker und süß oder ungesund fettmachend sein.

Body Masks sind die physischen Haltungen (Einstellungen) des Charakters. Body Masks können auch tänzerisch abstrakt sein oder absurd. Auf diese Art stehen sie für sich selbst.

Charakter + Maske = Rolle - der freundliche Diener, das verkommene Weichei, der hochnäsige Verräter, der leidenschaftliche Liebhaber, ....

## Zero - Die Leere, der "Stille Moment"

Der Moment, den der Spieler anfangs am meisten fürchtet. Nichts passiert. Gutes Theater ist doch, wenn etwas passiert, wenn etwas dramatisches passiert. Doch genau das ist ein Zero - ein kleines Drama. Die Tür schlechthin zu neuem unbekanntem Terrain. Beängstigend und aufregend zugleich. Jedes Zero ist eine Chance mehr zu erfahren, mehr zu lernen über den Augenblick des „Nichts“. Es gibt kleine Zeros, z. B. nach dem Ausatmen gibt es den Moment der Leere, bevor der Atem neu einströmt. Beobachte dieses Zero, experimentiere damit. Was wollte ich eben noch? Ein kleines Zero des Vergessens. Das Publikum liebt Zeros. Ein Zero ist immer echt, denn es kommt spontan und nicht willentlich. Willentlich kann ich einen Stopp oder eine Pause setzen, aber niemals ein Zero. Das Zero bringt mich immer in den Moment des Jetzt. Und da diese Situation jeder aus seinem Leben kennt, sehen wir es gern auf der Bühne.

Hello Zero, let me be your hero!