



TINTENSTROM - Theater im Verborgenen

EDITION 1 - Gnothi Seauton / erkenne dich selbst.



Das Spiel beginnt!

48 Karten, die wie Boten unterschiedliche Aspekte und Rollen überbringen. Sie bieten Antworten für gestellte oder ungestellte Fragen.

TINTENSTROM ist ein geheimes Spiel zwischen realem Leben und Theater, zwischen Wirklichkeit und Traum, zwischen Verstand und Herz. TINTENSTROM öffnet eine verborgene Ebene bei diversen Anlässen (Party, Vernissage, Fest oder unterschiedlichen Gruppensettings). Während das eigentliche Geschehen weiterläuft, entwickelt sich ein heimliches Spiel.

Es gibt im Hinduismus den Begriff des Lila, der besagt, dass Schöpfung an sich ein Spiel ist, ein gemeinsames Spiel von Leben und Menschen, dem vor allem Freude, Freiheit und Spontaneität innewohnen. TINTENSTROM möchte unsere vernunftgeprägte Welt mit Spiel durchmischen. Weil TINTENSTROM im realen Leben spielt, verschwimmen die Grenzen bis hin zur Erkenntnis, dass wir sowieso alle SchauspielerInnen in einer „Divina Commedia /göttlichen Komödie“ sind und darin bereits unsere Rollen mit unvergleichlicher Eleganz und Natürlichkeit leben. Es sieht aus wie echt! In manchen Momenten lässt sich TINTENSTROM nicht mehr von Lila unterscheiden, sie sind eins.

Der Spielaufbau von TINTENSTROM orientiert sich an Gesetzmäßigkeiten des Spiels des Lebens. Wie zum Beispiel an der Tatsache, dass sich Evolution über Herausforderungen entwickelt, also gibt es auch Gegner und Herausforderungen im Spiel. Die SpielerInnen können gewisse Rollen für sich wählen oder per Zufall ziehen und bestimmte Aspekte miteinbeziehen. Die Aspekte bezeichnen Qualitäten, die - wie auch im echten Leben - hilfreich sind, um tiefer in das Spiel einzutauchen. Die SpielerInnen dürfen einander unterstützen, um leichter an das Ziel zu gelangen: Gnothi Seauton/erkenne dich selbst.

TINTENSTROM bezieht auch Stellung zum aktuellen Status quo unserer Gesellschaft, der wie ein kollektives Spiegelbild auf unser individuelles Inneres zeigt. Die Wurzel der Probleme unserer Gesellschaft ist die Beziehung des Menschen mit sich selbst. Jede(r) Einzelne ist das Zünglein auf der Waage und entscheidet mit, wohin sich das Ganze bewegt. Wollen wir eine schönere Welt?

Wollen wir spielen?



SPIELANGEBOTE

Orakelspiel

Individuell

- Zieh eine Karte, als Geschenk des Tages, (zu einer bestimmten Frage, Entscheidung, Qualität des Tages, etc. oder einfach als Überraschung, um die intuitive Ebene miteinzubeziehen)
- Spür, was der Aspekt oder die Rolle der Karte mit dir macht. Kennst du diesen Aspekt oder Rolle? Berührt dich etwas daran?
- Spür, ob dieser Aspekt oder die Rolle etwas mit dir zu tun hat?

Wenn ja: Versetz dich hinein, schlüpf wie ein(e) SchauspielerIn in die Rolle oder den Aspekt, sei sie, leb sie, geh eine Meile in ihren Schuhen. Je mehr du dich einlässt, desto mehr bekommst du auch. Beobachte. Wenn es dir gefällt, integriere die Erfahrung in deinem Universum.

Wenn nein: versuch trotzdem auch diese(n), dir fremden Aspekt oder Rolle, kennenzulernen. Wenn du wirklich keine Lust darauf hast, zieh eine andere Karte.

In Gruppen

- Beginn wie beim Orakelspiel, lass dir Zeit, um deine Rolle oder deinen Aspekt kennenzulernen. Trage die Karte sichtbar an deiner Kleidung (du kannst dafür auch eine kleine Holzkluppe nehmen).
- Sieh dich um
- Wo sind noch andere SpielerInnen?
- Folge deinen Impulsen, möchtest du:

Mal einfach nur beobachten?

Zuerst deine eigene Rolle oder Aspekt kennenlernen?

In deiner Rolle oder Aspekt agieren?

Mit anderen SpielerInnen interagieren?



„ Wir werden nicht aufhören, zu forschen... und am Ende all unserer Forschungen werden wir wieder da stehen, wo wir anfangen... und werden diesen Ort zum ersten Mal erkennen. “ T.S. Eliot

TINTENSTROM - *Theater im Verborgenen* hat ein Ziel: *Gnothi Seauton / erkenne dich selbst* stand schon seit Beginn unsere Kultur als Überschrift an der Kultstätte von Delphi, dem damaligen Mittelpunkt der Welt. Wie passend, denn auch TINTENSTROM ist ein Orakelspiel und auch hier geht es darum, sich wirklich zu begegnen ...

Die Rollen, Aspekte und Spielaufgaben wollen zu diesem Ziel führen. Doch nicht nur sie, auch Hinweise aus dem realen Leben können ein Spiegel für dich sein. Man zieht eine Karte, hat eine Begegnung, macht eine bestimmte Erfahrung oder Beobachtung. Ist es Zufall? Ich denke nicht.

Es wäre kein Spiel ohne **Gegner**. Hier sind vier Gegner, denen du dich stellen wirst müssen, willst du zum Ziel gelangen. Es sind dies Gegner, die auftauchen können, denen man aber nicht zwangsläufig begegnen muss:

Ablenkung

Wir leben in einer Gesellschaft, in der Ablenkung allgegenwärtig ist. Meistens bewegen wir uns in einem Arbeit-Essen-Unterhaltung-Schlafen Kreislauf. Kaum nähern wir uns einer tieferen Wahrheit, wirft etwas in uns ein Stöckchen in die Büsche und wir folgen der Ablenkung. Ablenkung möchte nicht, dass wir tiefer in das Spiel einsteigen.

Wissen

Sobald man glaubt, etwas zu wissen, seinen Namen zu kennen, wird es konzeptualisiert. Man sieht es nicht mehr als ein einzigartiges Phänomen, sondern nur mehr als Gewohntes. Etwas zu wissen, vertreibt die Magie des direkten Erlebens.

Angst und Kontrolle

Angst ist wie eine natürliche Grenze. Jedes Lebewesen wird damit konfrontiert, sollte es sein/ihr gewohntes Terrain verlassen wollen, um in etwas Neues aufzubrechen. Angst ist nur wie ein Alarmsignal, sollte es jedoch zur festen Grenze werden, verhindert sie natürliche Entwicklung, will nur am Gewohnten festhalten und über Kontrolle scheinbare Sicherheit erreichen.

Endgegner: Ernsthaftigkeit

Ein deutscher und ein österreichischer General unterhalten sich über den Ausgang einer Schlacht. Der Deutsche: "Die Lage ist ernst, aber nicht hoffnungslos. " Der Österreicher: "Die Lage ist hoffnungslos, aber nicht ernst. " Im Spiel des Lebens möchte der Endgegner die Lage gerne wichtig, bedrohlich und ernst aussehen lassen und er weiß, wie er das anstellen muss ...



Wisse, jenseits von richtig und falsch sind Aspekte nur dann Gegner, solange sie noch keine Freunde sind. Ablenkung ist ein Freund, solange sie offen in Zeiten ohne Ziel genossen wird. Wissen kann Erkenntnisqualität mit sich bringen und durch Illusionen schneiden. Kontrolle vergewissert sich, ob etwas bestmöglich vollbracht wurde und Ernsthaftigkeit verhilft dazu, etwas oder jemanden die nötige Aufmerksamkeit zu geben.

Um es besser mit den Gegnern aufnehmen zu können, beinhaltet das Spiel Trumpfkarten.

Die Trümpfe:

Joy /Freude

Finden wir eine - wenn auch noch so kleine - Spur von Freude in unseren Aufgaben, befreien wir sie vom bloßen „erledigen“ und beginnen sie zu mögen. Die Welt stirbt langsam, wenn man sie bloß als Mittel zum Zweck benützt. Sie wird lebendig, wenn man der Freude folgt.

Child/Kind

Das Kind steht für Unschuld und Neubeginn. Es erlebt die Welt direkt ohne mentale Konzepte. Ihm wohnt der Zauber des Anfangs inne.

Courage

„Mut ist Angst, die man eine Minute länger aushält.“ General Patton

Dieser Trumpf erinnert daran, den Einflüsterungen der Mutlosigkeit keinen Glauben zu schenken, sondern einfach weiterzumachen.

Humor

„Man soll die Dinge nicht so tragisch nehmen, wie sie sind.“ Karl Valentin

Humor ist die Waffe gegen den Endgegner. Nimmt man eine Situation nicht so schwer, beginnt schon der Humor.

Die **Gegner** und **Trümpfe** korrespondieren mit den **Aufgaben** und **Power-ups** in den jeweiligen **Level**.



Levels

Im *Level 1* schenk dir selbst freundliche Aufmerksamkeit, spür deinen Körper. Finde eine Spur von Mögen im Verkörpern der Rolle oder des Aspektes der Karte, die du gezogen hast. Was findest du cool daran? Finde das Mögen im Tun. Geh herum, mach jemand ein Kompliment. Der erste Gegner - Ablenkung - taucht eventuell auch schon auf? Lass dich nicht von deiner Aufgabe ablenken.

Hast du die Aufgabe gemacht, bekommst du ein Power-up: Sei wachsam für die Geschenke des Universums, gutes Karma ist unterwegs!

Im *Level 2* geht es darum, deinen Impulsen zu folgen, anstatt der gewohnten Konditionierung. Entweder man führt Handlungen und Verhaltensweisen automatisch aus, so wie man sie immer tut, oder man folgt den Impulsen, die aus direkt aus der Lebendigkeit kommen. Verkörpere zuerst den Aspekt oder die Rolle der Karte, die du gezogen hast. Dann achte auf Impulse, möchtest du in Kontakt treten? Etwas trinken? Mal an die frische Luft? Sei neugierig! Lass dich von deinem Interesse führen. Wohin zieht es dich, wenn du sich nicht mehr kontrollierst? Achte dabei auch auf den zweiten Gegner - Wissen: Wenn du dich gar nicht erst auf das direkte Erleben der Impulse einlassen willst, weil du glaubst, den Ausgang der Handlung bereits zu kennen, hat er gewonnen.

Wenn du die Aufgabe gemacht hast, erhältst du als Power-up die Möglichkeit, eine zusätzliche Karte zu ziehen.

Level 3 führt uns ins Unbekannte. Wenn wir uns in fremdes Terrain begeben, taucht sehr gern der dritte Gegner - Angst - auf, er möchte dich in sicheren, bekannten Gebiet wissen und warnt dich davor weiterzugehen, denn das Neue kann man noch nicht kontrollieren. Die Aufgabe im dritten Level ist, etwas zu tun, das du noch nie getan hast oder etwas auf eine Weise zu tun, wie du es noch nie getan hast. Lerne eine(n) andere(n) SpielerIn kennen, unterhalte dich mit einem Menschen anderer Herkunft, anderer Altersstufe, take a walk on the wild side! Wenn möglich, beziehe den Aspekt oder die Rolle der Karte, die du gezogen hast, mit ein. Dein Trumpf ist Courage.

Hast du die Aufgabe gemeistert, bekommst du als Power-up eine Trumpfkarte deiner Wahl.

Level 4 Du bist in einem Spiel, hier muss nichts ernst sein. Wenn es sich dennoch so anfühlt, steht dir der Endgegner bereits gegenüber. Deine Spielaufgabe ist Leichtigkeit zu finden, beziehe dafür auch den Aspekt oder die Rolle deiner Karte mit ein. Wirkliche Leichtigkeit findet sich nicht im Wegschieben des Schwierigen, sondern in der tiefen Akzeptanz des Herzens, die weiß, dass sich Leben manchmal schwer anfühlt und dennoch damit zu tanzen beginnt. Für die Bewältigung dieser Übung erhältst du als Power-up den größten Preis des Spiels: Du hast alle Aufgaben bewältigt. Nun sieh in den Spiegel des Orakels, sieh in dich hinein und erkenne dich selbst, wie zum ersten Mal.



Während du die Aufgabe erledigst, mach ein Selfie oder lass dich fotografieren oder finde einen anderen Beweis, der belegt, dass du die Aufgabe gemacht hast. Geh mit dem Beweis zum Orakel und frage nach den jeweiligen Power-ups oder nächsten Level.

Falls du nicht mit den Gegnern nicht klarkommst oder noch mehr darüber erfahren willst, wende dich an das Orakel oder such dir verbündete SpielerInnen, ihr könnt die Aufgaben auch gemeinsam bewältigen.

Weitere Optionen

Es empfiehlt sich eine(n) *SpielleiterIn* und ein *Orakel* zu wählen.

Der/die SpielleiterIn erklärt das Spiel und begleitet es.

Das Orakel wacht über die Karten, darf bei Anfragen welche verteilen oder auch im eigenen Ermessen jemanden eine Karte geben. Er/sie verteilt auch die Aufgaben, Power-ups und erklärt das nächste Level.

Je nach dem Umfeld, in dem gespielt wird, kann man die Aufgaben und Power-ups auch an die örtlichen Gegebenheiten und Handlungsabläufe anpassen. So kann z. B. der örtliche Supermarkt zur Bühne oder Alltagsroutinen zu Performances werden, in der jede(s)(r) eine Rolle spielt, vom Eichhörnchen bis zur BürgermeisterIn.

Das Spiel darf gerne kreativ erweitert werden! Auf der Homepage: www.briantrokyta.com befindet sich ein Link zu einem interaktiven Doc, in dem man gerne seine/ihre Wünsche, Ideen, Anregungen oder Erfahrungen bezüglich des Spiels einbringen kann. Dein Beitrag ist willkommen! Kreative Entwicklungen sind sehr spannend! Man betritt eine Welt, die sich erst nach und nach erschließt. Lasst uns dieses Spiel gemeinsam entwickeln, lasst uns die Intelligenz des Schwarms nutzen und sehen, wohin uns das führt!

Das Spiel ist bestens geeignet für Personen von 14 bis 110 Jahren.

Bitte vergiss nicht, TINTENSTROM ist ein Spiel, es ist nicht die absolute Wahrheit.

Du kannst das Spiel jederzeit beenden oder selbst entscheiden, wie weit du dich einlassen magst.

Mögen Dir die Karten Freude bringen!