

Fachhochschule Dortmund, FB Sozialpädagogik

Diplomarbeit zur Diplomprüfung

Sommersemester 1998

Theatersport

Theater zwischen Spontaneität und Planung

Analyse einer aktuellen Theaterform

für Lernprozesse

vorgelegt von

Thomas Hagemann

Goethestr. 54

44147 Dortmund

1. Referentin: Prof. Dr. L. Neumann

2. Referent: D. Wortmann

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT

1. EINLEITUNG	5
2. VORAUSSETZUNGEN FÜR DAS VERSTÄNDNIS DES THEATERSPORTS	7
2.1 Kreativität	7
2.1.1 Definition: Kreativität	8
2.1.2 Vier Phasen des kreativen Prozesses	10
2.2 Spontaneität	12
2.3 Improvisation	17
2.3.1 Definition: Improvisation	17
2.3.2 Improvisation in der Theaterarbeit	19
2.3.3 Improvisation und Rollenarbeit	20
3. THEATERSPORT	22
3.1 Definition: Theatersport	22
3.1.1 Improvisationstheater	22
3.1.2 Besondere Voraussetzungen für den Theatersport	22
3.1.3 Improvisationsspiele	23
3.1.3.1 Praktisches Beispiel: Stichwortspiel	23
3.1.4 Das Publikum	24
3.1.4.1 Vorgaben	24
3.1.4.2 Publikumsspiele	25
3.1.5 Theatersport auf der Bühne - Das Match	26
3.1.5.1 Die Teilnehmer eines Matches	27
3.1.5.2 Der Ablauf eines Theatersportmatchs	30
3.2 Geschichte des Theatersportes	31
3.2.1 Biographie Keith Johnstones	31
3.2.2 Johnstones Arbeit am Royal Court Theatre	32
3.2.2.1 Die Autorengruppe am Royal Court Theatre	33
3.3 Keith Johnstone - Erkenntnisse eines Autors	35
3.3.1 Johnstone über Status	35
3.3.1.1 Definition: Status	36
3.3.1.2 Statusräume	39
3.3.2 Johnstone über Spontaneität	41
3.3.2.1 Angst und Spontaneität	41
3.3.2.2 Wahrnehmung und Vorstellung	44
3.3.2.3 Originalität	45
3.3.2.4 Blocken und Akzeptieren	46
3.3.3 Johnstone über Erzähltechniken	48
3.3.3.1 Inhalt	48
3.3.3.2 Verknüpfung und Wiedereinführung	50
3.3.3.3 Geschichten erzählen	52
3.4 Regeln für den Theatersport	55

4. ANALYSE DES THEATERSPORTS FÜR LERNPROZESSE.....	70
4.1 Spielen und Lernen	70
4.1.1 Spielen	71
4.1.1.1 Definition: Spiel.....	71
4.1.1.2 Merkmale von Spiel	72
4.1.2 Lernen.....	73
4.1.2.1 Definition: Lernen.....	74
4.1.2.2 Lernformen.....	75
4.1.3 Lernen im Spiel	76
4.1.3.1 Definition: Lernen im Spiel.....	76
4.1.3.2 Lernvorteile des Spiels	77
4.2 Interpersonales Lernen im Theatersport.....	78
4.2.1 Definition: Interpersonales Lernen	78
4.2.1.1 Form des interpersonalen Lernens	78
4.2.1.2 Lerninhalte des interpersonalen Lernens	79
4.2.2 Drei Lernformen des Theatersports	80
4.2.2.1 Theatersportspiele/ -übungen.....	80
4.2.2.2 Theatersportgruppen mit pädagogischer Anleitung	81
4.2.2.3 Theatersportgruppen ohne pädagogische Anleitung	82
4.2.3 Interpersonale Lerninhalte des Theatersports.....	82
4.2.3.1 Lernen durch - Zusammenspiel	83
4.3 Intrapersonales Lernen im Theatersport.....	94
4.3.1 Definition: Intrapersonales Lernen	94
4.3.1.1 Form des intrapersonalen Lernens	94
4.3.1.2 Lerninhalte des intrapersonalen Lernens	95
4.3.2 Intrapersonale Lerninhalte des Theatersports.....	95
4.3.2.1 Lernen durch - Blocken und Akzeptieren.....	96
4.3.2.2 Lernen durch - Status	100
4.3.2.3 Lernen durch - Gefühle	101
4.3.2.4 Lernen durch - Spontaneität.....	102
4.3.2.5 Lernen durch - Erzähltechniken.....	103
4.3.2.6 Lernen durch - Angst	104
5. RESÜMEE	107
5.1 Möglichkeiten des Theatersports im Hinblick auf die Persönlichkeitsbildung.....	107
5.2 Die Theatersportgruppe als Interventionsmöglichkeit in sozialpädagogischen Handlungsfeldern	108
6. LITERATURVERZEICHNIS	110

ANHANG

Vorwort

Seit über einem Jahr spiele ich in der Improvisationstheatergruppe „Trauma Dortmund“. Dabei spielen wir nach den Prinzipien des Theatersports. Anfangs bestand mein Interesse nur daran, verschiedene Möglichkeiten kennenzulernen, den Theatersport zu erlernen. Doch dies änderte sich mit der Zeit, denn durch die Theaterarbeit an sich und das Studium der Sozialpädagogik wurde ich für verschiedene Gruppen- und Lernprozesse sensibilisiert. Dadurch fielen mir Veränderungen von einzelnen Gruppenmitgliedern auf. Manche gerieten schnell an ihre persönlichen Grenzen, wenn es z.B. darum ging, spontan und ohne zu denken zu handeln, andere wiederum vollzogen diese Aufgabe mit Leichtigkeit. Die Methoden und Techniken mit denen der Theatersport erlernt wird, wurden später sogar von einigen, bewußt oder unbewußt, mit in das Privatleben übernommen und angewendet.

Bei einer genaueren Betrachtung des Theatersports fielen mir Parallelen und Ähnlichkeiten mit Interaktionsgruppen und verschiedenen Therapieformen auf, die allerdings nicht Thema dieser Arbeit sein sollen. Ich wollte nun die von mir gesammelten Beobachtungen und Erfahrungen zusammentragen und überprüfen.

Unter anderem sprach ich mit professionellen Schauspielern des Theatersports, die Workshops und Kurse an Theatern und in Jugendfreizeitstätten anbieten. Doch konnten auch sie mir nicht genau erklären, ob und inwieweit der Theatersport zur Persönlichkeitsbildung beiträgt. So ergab sich für mich die Möglichkeit, im Rahmen meiner Diplomarbeit herauszufinden, inwieweit der Theatersport Lernprozesse initiiert und fördert. Durch die Nachforschungen erhoffte ich, herauszufinden ob diese Theaterform in meinem späteren Berufsleben als Sozialpädagoge genutzt werden kann.

1. Einleitung

Durch meine große praktische Erfahrung im Theatersport, waren mir die Theatersportregeln, die für das Spiel nötig sind, schon bekannt. Sie sind das Handwerkszeug des Improvisationsspielers und werden im Kapitel 3.4 erklärt.

Mir fiel auf, daß ich zwar im praktischen Bereich genug Wissen gesammelt hatte, jedoch wußte ich kaum etwas über den theoretischen Hintergrund und die Entstehung dieser Regeln. Der Werdegang von Keith Johnstone, dem Begründer dieser Theaterform, und seine Ansichten und Theorien, die zur Entstehung des Regelwerkes geführt haben, werden deswegen im Kapitel 3.2 und Kapitel 3.3 dargestellt. Die Erläuterung, wie Johnstone zu seinen Erkenntnissen gelang, steht in enger Verbindung zu der späteren Beschreibung der Lernprozesse.

Der Begriff des Theatersports ist im allgemeinen nur sehr oberflächlich, bekannt oder vollkommen unbekannt. Darum verfaßte ich eine ausführliche Definition, um einen genauen Einblick in die Methoden des Theatersports zu bekommen. Sie ist im Kapitel 3.1. zu finden.

Immer wieder tauchten in meinen Überlegungen und Recherchen, über den Theatersport selbst und über das Lernen im Theatersport, drei Begriffe auf. Diese drei Begriffe „Kreativität“, „Spontaneität“ und „Improvisation“ bilden eine wichtige Wissensgrundlage für das Verständnis des Theatersports und werden daher im Kapitel 2. zu Anfang der Arbeit definiert.

Mit der Erklärung der Begriffe „Spielen und Lernen“ im Kapitel 4.1 vervollständigt sich der Bestandteil der Arbeit, indem es darum geht, das nötige Vorwissen zu vermitteln, um auf die Lernprozesse einzugehen.

Die Fülle der Lernerfahrungen und ihre Verschiedenartigkeit machten eine Einteilung nötig, um sie zu verstehen. Darum wurden sie in „interpersonale- und intrapersonale Lernprozesse“ gegliedert. Diese beiden Kapitel 4.2 und 4.3 bilden den Abschluß der Analyse des Theatersports im Hinblick auf die Lernprozesse.

Im Text wird für die allgemeine Personenbezeichnung ausschließlich die männliche Form genutzt. Darum möchte ich an dieser Stelle anmerken, daß damit sowohl Männer als auch Frauen gemeint sind.

Weiterhin möchte ich darauf verweisen, daß die neue deutsche Rechtschreibreform von 1996, in dieser Diplomarbeit nicht zur Anwendung kommt.

2. Voraussetzungen für das Verständnis des Theatersports

Die drei wichtigsten Begriffe, die den Theatersport kennzeichnen, sind Kreativität, Spontaneität und Improvisation. Sie werden oftmals in dieser Arbeit angesprochen. Sie sollen hier dargestellt werden, damit von einem einheitlichen Wissenstand ausgegangen werden kann.

Die Kreativität und die Spontaneität sind zudem Eigenschaften, die im Theatersport, in bezug auf die Lernprozesse das Individuum fördern. Sie stellen die Voraussetzung für das spätere Improvisieren da. Ohnehin sind diese drei Begriffe, in bezug auf den Theatersport, als eine Einheit zu sehen, die sich gegenseitig bedingen.

2.1 Kreativität

Der Begriff der Kreativität läßt sich in drei Aspekte einteilen. Diese sind nicht nur Gegenstand der Definition von Kreativität, sondern auch Forschungsrichtungen, die die Kreativität untersuchen. Da wäre die Perspektive der kreativen Persönlichkeit, des kreativen Prozesses und des Produktes, das aus den beiden vorhergehenden Aspekten entsteht.

Kreativität soll hier aus der Sicht des kreativen Prozesses beschrieben werden, denn der Theatersport wird in dieser Arbeit auf Lernprozesse hin untersucht. Nicht die Persönlichkeit samt ihrer Voraussetzungen und Lernziele stehen im Vordergrund und auch nicht das Produkt, die Theatersportaufführung.

Die meisten Ausführungen werden hier nach *Landau, 1984* und nach *Ulmann, 1973* gemacht. Sie haben die verschiedensten Ansätze und Grundlagen der Kreativitätsforschung in ihren Büchern dargestellt und miteinander verglichen.

2.1.1 Definition: Kreativität

Die Ableitung der Kreativität erfolgt aus dem lateinischen Wort „creare“. Es bedeutet „etwas hervorbringen“, oder „etwas erschaffen“ (Betschenig, 1971, Seite 136). Aus diesen Worten wird deutlich, daß Kreativität etwas neues und dynamisches sein muß. Kreativität wird allgemein als eine „*schöpferische Kraft*“, oder als ein „*schöpferischer Einfall*“ bezeichnet, der „*im Unterschied zum rein analytischen Denken besonders durch das Finden neuer Problemlösungen gekennzeichnet*“ ist (dtv Lexikon, 1990, Seite 136). Attribute, die der Kreativität zugeschrieben werden, sind originell, neu, adäquat, ungewöhnlich, relevant, wertvoll, harmonisch und spontan.

Kreativität ist ein Merkmal, das hauptsächlich den „schönen Künsten“ zugeschrieben wird. Dabei bezieht sich diese Aussage besonders auf die Genies eines Faches, wie z.B. Van Gogh in der Malerei oder Mozart in der Musik u.s.w. Im Laufe der Erforschung von Kreativität wurde jedoch herausgefunden, daß jeder Mensch kreativ ist und „*man entdeckte die Vielseitigkeit der Kreativität, daß es so viele Arten der Kreativität wie menschliche Betätigungen gibt, so viele Aspekte, wie die menschliche Natur sie hat (physisch, psychisch, intellektuell, sozial, emotional, etc.), daß sie in allen Alterstufen vorhanden sind und in allen Kulturen*“ (Landau, 1984, Seite 13).

Vom Künstler bis zum Wissenschaftler können die verschiedensten Personen kreativ denken und handeln. Wissenschaftler z.B. nutzen den kreativen Prozeß, um Tatsachen und Prinzipien zu entdecken, Künstler dagegen interpretieren Dinge, Beziehungen und gesellschaftliche Werte und Normen. Dabei ist der laufende kreative Prozeß ein gemeinsamer, er unterscheidet sich nur in der Technik, in der Geschwindigkeit und darin wie ein Problem angegangen wird. Alle kreativen Prozesse, von einer symphonischen Komposition, einer lyrischen Dichtung, der Erfindung eines neuen Autos, bis hin zur Entwicklung einer neuen Verkaufstechnik für Waschmittel oder der Entdeckung eines neuen Kochrezeptes haben

eine Gemeinsamkeit; um zu ihnen zu gelangen, muß ein Problem gelöst werden. Entweder anhand von Situationen oder bei der Auseinandersetzung mit einem inneren Konflikt.

Ein Problem tritt dann auf, wenn der Mensch ein bestimmtes Ziel erreichen will, und nicht weiß, wie er dort hingelangen soll, also nicht auf bekannte Verfahren, Strategien oder Techniken der Problemlösung zurückgreifen kann.

Die Parallelen zwischen der Problemlösungssituation und dem kreativen Prozeß vollziehen sich zum einen in der Entwicklung und Anwendung immer neuer Strategien zur Problemlösung, zum anderen in der Verwandlung einer inakzeptablen Situation in eine akzeptable und diese in der Person zu assimilieren.

„Jeder kreative Prozeß ist dem Problemlösungsprozeß analog; man arbeitet mit den vorhandenen Informationen und investiert seine früheren Erfahrungen, kombiniert sie, transferiert sie zu neuen Strukturen, die in ihrer neuen Konfiguration ein Problem lösen, das irgendein Bedürfnis des Individuums befriedigt“ (Landau, 1984, Seite 65).

„Je weiter entfernt voneinander die Elemente der neuen Kombination sind, desto kreativer ist der Prozeß oder die Lösung“ (Ullmann, 1973, nach Mednick, Seite 288).

Bevor nun die Phasen des kreativen Prozesses erklärt werden, soll hier eine kurze Anmerkung zu der Definition des „Problems“ gemacht werden. Der Begriff des Problems ist meiner Meinung nach zu eng gefaßt. Wenn eine Person z.B. aus einem gewöhnlichen Einkaufswagen einen Stuhl bastelt, so muß diese nicht unbedingt ein Mangel an Sitzgelegenheiten haben, oder daran ihre Klaustrophobie oder sonstige innere Probleme abarbeiten, trotzdem würde ich solch eine Handlung als kreativ bezeichnen.

Das Lösen von Problemen gehört genauso zum kreativen Prozeß, wie der spielerische Umgang mit verschiedenen Situationen, Gegenständen, Gefühlen u.s.w.. Landau beschreibt die Arbeitsweise von kreativen Menschen folgendermaßen :

„Sie spielten mit Objekten und entdeckten vorher unbekannte Eigenschaften und Dimensionen. Sie spielten mit vollkommen unzusammenhängenden Elementen und fanden neue Wechselbeziehungen. Diese Art zu spielen erfordert die Fähigkeit, bekannte Dinge neu zu sehen und damit die festgelegte enge Bedeutung, die dem jeweiligen Stimulus zugeschrieben wird, zu sprengen. Dies könnte die eigentliche Definition der Kreativität darstelle“ (Landau, 1984, Seite 121).

An einer anderen Stelle führt sie weiterhin aus, *„Kreativität entwickelt sich als Resultat des ungehinderten ‚Herumspielens‘, ‚vor sich hin spielens‘“ (Landau, 1984, Seite 121).*

2.1.2 Vier Phasen des kreativen Prozesses

Der Zugang zu einem kreativen Prozeß kann organisiert oder inspiriert erfolgen. Der organisierte Zugang ist analytischer Art und wird durch Denkprozesse geprägt. Er baut sich langsam Schritt für Schritt auf.

Auf diesen Zugang soll nicht weiter eingegangen werden, denn in bezug auf den Theatersport ist der inspirierte Zugang wichtiger. Der inspirierte Zugang findet zum Teil auf einer unbewußten Ebene statt, die einzelnen Phasen und Teile sind deswegen nicht immer nachvollziehbar.

Der kreative Prozeß im inspirierten Zugang gliedert sich in vier Phasen:

- a) Vorbereitungsphase
- b) Inkubationsphase
- c) Einsichts- oder Illuminationsphase
- d) Verifikationsphase

(vgl.: Landau, 1984, Seite 17ff und 68 ff)

Die verschiedenen Phasen sind eng miteinander verbunden. Die Übergänge von der einen in die nächste Phase gestalten sich fließend. Es findet jedoch keine Vermischung der einzelnen Phasen untereinander statt, sie funktionieren in ihrer Reihenfolge.

a) Die Vorbereitungsphase

Die Vorbereitungsphase ist eine Zeit in der Wissen angesammelt wird. Die Dauer dieser Phase ist abhängig von der Art des Problems, vom Vorwissen über das Problem und von den Gewohnheiten und Eigenheiten des Individuums. *„Das kreative Individuum nimmt in dieser Phase jede Art von Lebenserfahrung und Wissen auf, ohne sie vorher zu zensieren, d.h. ohne zu erwägen, was wichtig sein kann oder nicht“*

(Landau, 1984, Seite 68). Ein un kreatives Individuum würde die Erfahrungen nach Stereotypen kategorisieren und dadurch weniger und einfachere Erfahrungen machen.

b) Die Inkubationsphase

Die Inkubationsphase entwickelt sich und verläuft für das Individuum unbewußt. Sie besteht aus der Suche, nach einer Lösung, durch das Abwägen und kombinieren der verschiedenen Möglichkeiten und Erfahrungen. Diese Phase kann sehr frustrierend für das Individuum sein, denn es wird kein offensichtlicher Fortschritt erkennbar. Je mehr Erfahrungen ungebunden bleiben und nicht in Stereotypen eingeordnet werden, um so kreativer wird der Prozeß sein.

c) Die Einsichts- oder Illuminationsphase

Die Einsichts- oder Illuminationsphase beinhaltet den „Aha-Effekt“. Das Erkennen der Lösung eines Problems ist zu vergleichen mit einer plötzlichen Eingebung. *„Es ist ein ganz unfreiwilliger Moment, in welchem das Material der Inkubationsphase sich in eine deutliche, sinnvolle Erkenntnis verwandelt“* (Landau, 1984, Seite 69). Das Individuum erlebt

diese Erkenntnisse meistens in Verbindung mit starken Gefühlen. Diese werden oftmals verdrängt oder in ihren auftreten gehemmt, dadurch verzögert sich das Auftreten dieser Phase.

d) Die Verifikationsphase

Die Verifikationsphase beendet den kreativen Prozeß. In ihr wird die neue Erkenntnis überprüft, ausprobiert und, wenn nötig, geformt, bis sie mit dem kreativen Individuum und der Umwelt vereinbar ist. Die schwierigste Aufgabe liegt hier in der Form der Kommunikation. Sie muß die subjektive Einsicht des kreativen Individuums in objektive Symbole umwandeln, um sie somit der Umwelt zugänglich zu machen. Dies kann z.B. durch Schriften, Sprache oder Bildern passieren. Für die Kultur und ihren Fortschritt ist es besonders wichtig, daß Wege gefunden werden, die diese kreative Kommunikation ermöglichen.

In jeder Phase des kreativen Prozesses werden vom Individuum andere Fähigkeiten und Voraussetzungen gefordert. Die Kommunikation mit sich selbst, ist sehr wichtig, da ansonsten der Intellekt die Entwicklung der Kreativität behindert.

2.2 Spontaneität

Die Spontaneität bezieht sich auf das Individuum. Im Rahmen des Theatersports wird, was im allgemeinen als paradox erscheint, Spontaneität trainiert und geplant, denn die Spieler auf der Bühne können nur durch spontanes Verhalten und Handeln diese Theaterform bewerkstelligen. Im folgenden wird deswegen der Begriff Spontaneität näher definiert.

Spontaneität leitet sich aus dem lateinischen Begriff „sua sponte“ ab. Dieser bedeutet stichwortartig übersetzt, soviel wie „aus eigenem Willen“ oder „aus eigenem Antrieb“, weiterhin werden Begriffe wie „unabhängig“ und „freiwillig“ genannt (Betschenig, 1971, Seite 462). Mit den Begriffen aus eigenem Willen, oder aus eigenem Antrieb wird die Entstehung der Spontaneität im inneren eines Menschen angedeutet. Sie unterwirft sich keinen Regeln und Zwängen, denn sie wird als eine unabhängige und freiwillige Eigenschaft bezeichnet. Spontaneität ist somit in einer allgemeinen Definition „die Fähigkeit, sich aus eigenem Antrieb aktiv zu verhalten, bzw. aus eigenen innewohnenden Ursachen zu wirken“ (Dorsch, 1970, Seite 394).

Spontane Äußerungen müssen also immer in der Persönlichkeit integriert sein und dürfen nicht Wiederholungen¹ darstellen, die nur aus ihrem Ursprüngen und ihrem Zusammenhängen gerissen wurden. Angst und Unsicherheit entstehen, wenn die Wiederholungen anstelle von spontanen Antworten eingesetzt werden.

Weiterhin verwandelt Spontaneität die Person wieder in sich selbst zurück. Durch sie kommt die ursprüngliche Persönlichkeit² eines Menschen zum Vorschein.

¹ Die Wiederholung von Antworten bezieht sich auf Aussagen oder Handlungen, die einmal in einer bestimmten Situation gemacht und in einer vollkommen anderen Situation danach wiederholt werden.

Dies wäre gleichbedeutend mit der Unflexibilität von Gegenständen, die durch die Weiterentwicklung ihre Bestimmung und für den alltäglichen Gebrauch, ihren Wert verloren haben. Diese wiederholenden Antworten nennt Moreno „Kulturkonserven“. Dieser Begriff trifft auf alle Schöpfungen physischer wie psychischer Natur zu, die sich von ihrer eigentlichen Bedeutung und den Umständen ihrer Entstehung entfernten (vgl.: Schützenberger-Ancelin, 1997).

² Der Begriff der „ursprünglichen Persönlichkeit“ und der Persönlichkeit unterscheiden sich durch ihre Definition. Zu der ursprünglichen Persönlichkeit zählen die vererbten Eigenschaften, sowie Erfahrungen, die durch eigenes Handeln entstanden sind. Mit Persönlichkeit sind hier alle Einflüsse gemeint, die im Laufe des Lebens auf den Menschen einströmen, und das Wissen, das erlernt wurde.

Natürlich stellt sich die Frage, ob nicht auch das Schulbuchwissen eine Erfahrung im Sinne der ursprünglichen Persönlichkeit darstellt, da es schließlich selbst erlernt wurde. Spolin meint hier wohl einen ganzheitlichen Lern- und Erfahrungsprozeß, und so sollte dieser Ausdruck der ursprünglichen Persönlichkeit in diesem Zusammenhang zu sehen sein. Mir ist bewußt, daß es verschiedene Ansichten der Persönlichkeit gibt, und daß meine Ausführungen keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben. Den Begriff ausführlicher darzustellen, ist im Rahmen dieser Diplomarbeit nicht möglich.

Die Wiederholung stellt zum einen eine Gefahrenquelle dar, die dafür verantwortlich sein kann, daß spontanes Verhalten nicht zu stande kommt. Zum anderen wird spontanes Handeln von Bezugssystemen und Erinnerungen überlagert und kann sich somit nicht frei entfalten.

Bezugssysteme und Erinnerungen sind angefüllt mit Verhaltenstechniken, veralteten Informationen und Theorien, die über Jahre hinweg erlernt, aber nicht von der Person selber erschaffen wurden. Somit lebt das Individuum nicht seine ursprüngliche Persönlichkeit aus.

Hiermit wäre die Frage nach der Herkunft des spontanen Verhaltens beantwortet, sie liegt in uns selber, in der ursprünglichen Persönlichkeit begründet. Zwei wesentliche Aspekte, die mit spontanem Verhalten in Verbindung stehen, wurden aber noch nicht berücksichtigt. Zum einen ist dies die Frage nach der Verbindung von Spontaneität in bezug auf eine Situation und zum anderen muß nach dem Zeitaspekt gefragt werden, in der die Spontaneität zu Tage tritt.

Spontaneität oder spontane Einfälle und Ideen können in allen erdenklichen Situationen auftreten. Eine Situation erfordert von einer Person meist eine Handlung oder Reaktion auf bestimmte Umstände. Diese möglichen Reaktionsweisen können nun rationell und rein kognitiv analysiert und bewertet werden, um so zu einer adäquaten Handlungsweise zu gelangen. Die andere Möglichkeit ist, den spontanen Einfall in sich selbst wahrzunehmen, und nach ihm zu handeln. Wird also die Umgebung und die Situation in die Definition mit einbezogen, in der sie zum Ausdruck kommt, so kann eine dahingehend ergänzende Definition folgendermaßen lauten: „*Spontaneität (...) ist die angemessene Antwort auf eine neue Situation oder die neue Antwort auf eine alte Situation*“ (Moreno, 1993, Seite 34).

Hier wird noch ein weiterer Aspekt mit Spontaneität in Verbindung gebracht, der noch nicht angesprochen wurde. Es ist die Neuartigkeit und die Originalität der Reaktion oder der Situation, auf die die Spontaneität einwirkt. Diese Neuartigkeit der spontanen Einfälle verunsichert viele Personen, denn dadurch sind sie meist nicht rational zu erklären.

Doch gelangt der Mensch so zu der Möglichkeit, sich neue Wege zu erschließen. (vgl.: Kapitel 4.3.2.4 Lernen durch - Spontaneität)

Spontaneität ist dabei nicht gleichbedeutend mit Unordnung oder Verwirrung, obwohl sie neue und ungewöhnliche Antworten und Handlungen zum Vorschein bringt. Sie ist ein Wagnis, da der Mensch mit ihr die Gefahr eingehen muß, zu scheitern, oder etwas unangenehmes, neues kennenzulernen. Um die Ängste vor der Neuartigkeit und Irrationalität zu lindern, braucht das Individuum einen Raum, der ihm eine psychologische Sicherheit³ bietet, damit sich die Spontaneität entfalten kann.

Die Bedeutung des schon angesprochenen Zeitaspektes bezieht sich auf die Dauer und Art des Auftreten von spontanen Einfällen und Handlungen. Spontaneität tritt in dem Augenblick auf, der in Relation zu einer Situation und zu einer inneren Einstellung steht. Diese „Energie“ der Spontaneität kann nicht aufbewahrt werden, sie muß in dem Moment der Entstehung sofort verbraucht werden. Sie wirkt in der Gegenwart, wird sie nicht ausgeschöpft, wird weiteres konstruktives, spontanes Handeln behindert. Durch das dauernde Ausschöpfen spontaner Energie wird ein Bewegungsprozeß bei einem Menschen ausgelöst, der die ersten Schritte einer Veränderung darstellt. (vgl.: Feldhändler, 1992)

Spontaneität ist also unter Berücksichtigung der Zeit, ein „*Moment persönlicher Freiheit*“, in dem wir mit der Realität konfrontiert sind, sie wahrnehmen und erforschen und angemessen Handeln“ (Spolin, 1997, Seite 18). Mit dem Wort „Moment“ in dieser Definition, wird die kurze Zeitdauer eines spontanen Einfalles beschrieben. Die Realität entspricht hier dem vorher erwähnten Begriff der Situation und Umgebung, in der spontan gehandelt werden kann. Das spontane Handeln ist das

³ Der Begriff „Psychologische Sicherheit“ ist im Sinne von Rogers zu verstehen. Dabei muß ein wertungsfreier Raum geschaffen werden, in dem sich das Individuum anerkannt fühlt, egal, was es macht. Dieser Raum fördert die Spontaneität, denn sie kann sich entfalten, ohne daß die Angst vor einer Beurteilung sie hemmt (vgl.: Rogers, 1961)

⁴ Mit persönlicher Freiheit, ist der Moment gemeint, in dem die alten Bezugssysteme nicht vorhanden sind und ein wertungsfreier Raum zur Verfügung steht.

gleichzeitige Auftreten des Entdeckens, des Erfahrens und des kreativen Ausdrucks.

Beispiele:

- Ein Sozialpädagoge bereitet die nächsten zwei Stunden für eine laufende Jugendgruppe vor. Er plant dabei Spieleketten zum Thema „Jungen und Mädchen“. Als er am nächsten Tag in die Gruppe kommt hat eine Schlägerei stattgefunden. Spontan ändert der Sozialpädagoge sein vorbereitetes Konzept und improvisiert eine Stunde zum Thema Gewalt und Konfliktlösungen.
- In einer Familie besteht seit längerem ein „Vater-Sohn“ Konflikt, der in der Familie nicht angesprochen wird. Der Sohn wohnt nicht mehr bei den Eltern. Bei einem Besuch vom Sohn bei den Eltern kommt es zwischen Vater und Sohn zu einem belanglosen Streit. Spontan nutzt der Sohn die Gelegenheit und spricht in dieser Situation den Vater auf den eigentlichen Konflikt zwischen ihnen an.

So wirkt die Spontaneität im näheren Umfeld einer Person, sie verleiht dem Individuum die Flexibilität und Offenheit, die es braucht, um Fragen, die z.B. der schnell wachsende Fortschritt stellt, zu beantworten. Wenn alte Lösungen auf neue Fragen im Bereich der Technik, des gesellschaftlichen Zusammenlebens und der Medien und Informationsflut angewendet werden, so verliert das Individuum den Kontakt zur Umwelt. Es hat den Eindruck, die Ereignisse würden an ihm „vorüber ziehen“.

Spontanes Handeln verhilft dem Menschen also seine Authentizität gegenüber der Umwelt zu bewahren. Dies bewerkstelligt er, indem seine ursprüngliche Persönlichkeit in Kontakt mit der Umgebung tritt. So werden die alten Bezugssysteme und Erinnerungen ausgeschaltet, und es besteht die Möglichkeit zu handeln, ohne dass dieses von den eigenen Wertvorstellungen zensiert wird (vgl.: Schützenberger-Ancelin, 1979).

2.3 Improvisation

Die Improvisation, oder etwas zu improvisieren begegnet Menschen in allen Lebensbereichen. Improvisiert wird in der Musik und am Theater, aber auch bei ganz alltäglichen Handlungen. Der Theatersport entstand aus dem Improvisationstheater und das Element des Improvisierens ist somit eine tragende Eigenschaft des Theatersports.

2.3.1 Definition: Improvisation

Der Begriff Improvisation wird in den verschiedensten Zusammenhängen gebraucht. Im realen Leben wird häufig etwas improvisiert. Dies geschieht zumeist, wenn nicht die richtigen Materialien und Methoden zur Verfügung stehen, um ein Problem oder eine Aufgabe zu lösen. Das Individuum versucht mit Hilfe seiner Phantasie und seiner kreativen Kräfte, spontan sein Vorhaben umzusetzen. Diese Wege sind häufig ungewöhnlich und neuartig und führen den Menschen auf eine unbekanntere Lösung zu.

Improvisation läßt sich aus dem Lateinischen von „im-provius“ ableiten. Das Wort bedeutet wörtlich übersetzt soviel wie „*nicht vorhergesehen, unvermittelt, unversehens, unvorhergesehene Fälle*“ (Betschenig, 1971, Seite 254). Diese Wörter beschreiben den Zufalls- und Aufforderungscharakter, mit der die Improvisation einher geht. Es passiert etwas Unerwartetes oder Nicht-vorhersehbares, das den Menschen zum Improvisieren veranlaßt. Improvisieren wird als ein „*unvorbereitetes Handeln, daß manchmal abschätzig im Gegensatz zu gründlich wohlvorbereiteter Arbeit*“ steht, dargestellt. (dtv-Lexikon, 1990, Seite 257). Die wichtigste Komponente des Improvisierens ist also das Unerwartete. Während „Improvisation“ seiner ursprünglichen Bedeutung eine Situation beschreibt, wird heute eher das Verb „improvisieren“ in den Vordergrund gestellt. Es ist ein Handeln, ohne das vorher ein Plan für die Situation erstellt wurde.

Beispiele:

- Ein gutes Beispiel für die Improvisation bietet die amerikanische Fernsehserie „Mc Gyver“, in der der Held der Geschichte nur durch die Improvisation gefährliche, unerwartete Situationen und Abenteuer besteht. Er verwandelt durch seine Improvisationskünste eine Gartenlaube in einen Heißluftballon, indem er allen alltäglichen Gegenständen eine neue Bedeutung gibt.
- Aus der Kinofilmbranche kommt ein Film, der ein weiteres Beispiel für die Improvisation bietet. Er heißt „Wag the Dog“ und handelt von einem Filmproduzenten, der einen nicht realen Krieg im Fernsehen real erscheinen lassen soll. Hierbei wird dieser immer wieder vor unvorhersehbare Probleme gestellt, die unlösbar scheinen. Durch das Improvisieren in diesen aussichtslosen Situationen ergeben sich für den Produzenten immer wieder neue Wege, die er beschreiten kann.
- Man muß aber gar nicht bis nach Hollywood gehen, um zu sehen was Improvisieren bedeutet. Auch im Alltag begegnet es uns, so kann man wenn z.B. der Kühlschrank fast leer ist improvisieren, indem aus den noch vorhandenen Zutaten trotzdem ein wohlschmeckendes Menü gezaubert wird.

Die Improvisation ist ein lebendiges, vitales Element, auch in der Theaterarbeit, denn sie setzt die Fähigkeit voraus, ohne Vorbereitung frei in einer Szene zu agieren.

Improvisation in der Theaterarbeit ist somit ein „*Spiel ohne präzise vorherige Fixierung des Handlungsablaufes in Sprache und mimischer Gestaltung*“ (Krause, 1976, Seite 85). Improvisation kennzeichnet sich so durch überraschende, unvorhergesehene und nicht geplante Spielimpulse, die sofort umgesetzt werden. Sie beinhaltet neue Gestaltungs- und Erfindungsprozesse, die sich in Form von Spontaneität und Kreativität in der Arbeit auswirken.

Voraussetzungen für die Improvisation beim Theaterspielen sind viele Erfahrungen und die verschiedensten Sichtweisen, die im Laufe der Zeit von einem Menschen gesammelt werden. Dabei ist es wichtig, daß die Person in ihrem Inneren beweglich bleibt, d.h. offen für neue Ideen, Einstellungen und Erfahrungen. Das Individuum muß sich mit seinem Leben identifizieren und alle Überraschungen und Wechselspiele intensiv erleben (vgl.: Batz, Schroth, 1983). Nur so gelingt es dem Menschen, frei zu bleiben und zu improvisieren. Ohne Spontaneität und Kreativität würde die Improvisation als eine schöpferische Produktion nicht funktionieren. Das bedeutet, daß Improvisation auch ein Training von spontanen und kreativen Verhaltensweisen beinhaltet.

2.3.2 Improvisation in der Theaterarbeit

Improvisieren im Theaterspiel hat sich im Laufe der Zeit zu einer eigenen Spielform entwickelt und in vielen anderen Bereichen eine Anwendung gefunden. Einer der bekanntesten Vertreter des Improvisationstheaters ist die „Comedia del Arte“, deren Spielform sich bis heute hat halten können. Im politischen als auch im therapeutischen Bereich wurde das Improvisieren Angewand, wie z.B. bei Boal's⁵ „Theater der Unterdrückten“, oder bei Moreno's „Psychodrama“.

Improvisation ist ein Element der „Opposition“, wie es Anhand von Boal und anderen deutlich wird. Es ist ein Modell der Einmischung, der Teilnahme und ein Prozeß, durch den Veränderung eintritt (vgl.: Batz, Schroth, 1983).

⁵ Augusto Boal (1931) ist als Begründer des „Theaters der Unterdrückten“ bekannt. Boal versuchte ein eigenständiges brasilianisches Volkstheater zu etablieren, um einen Kontrast zu den großen, von der Regierung geführten, Theatern zu erschaffen. Das „Theater der Unterdrückten“ sollte die politische Antwort auf die gewaltvolle Unterdrückung der Menschen in Südamerika sein. Die Mitglieder seiner Gruppe beteiligten sich an Alphabetisierungskampagnen und spielten kleine Stücke über konkrete politische Anlässe und dem problemreichen Alltag der Menschen dort. Durch seine Arbeit wollte er eine Gleichberechtigung zwischen den armen und reichen Menschen Brasiliens erreichen. Dies wollte er durch Bildung und politische Aufklärung des Volkes bewerkstelligen (vgl.: Feldhändler, 1992). In Deutschland erfüllten die vielen Straßentheater zur Zeit der Studentenbewegung eine ähnliche Aufgabe. Sie sollten die Ziele der Bewegung den Bürgern näher bringen und Ungerechtigkeiten in der Regierungspolitik aufdecken.

Das Improvisationstheater stand deswegen schon immer im Gegensatz zu den subventionierten Staatstheatern. Daher wird es häufig auch als "authentisches Theater" oder "armes Theater" bezeichnet (vgl.: Mettenberger, 1993).

Improvisation wird in der Theaterarbeit heute verschieden genutzt. Es kann ein Theaterstück entwickelt werden, eine Szene oder nur eine Rolle, die innerhalb eines Stückes vorkommt. Improvisationstheater als eine Spielform teilt sich in viele verschiedene Richtungen auf. Dazu gehören der Sketch, das Rollenspiel, das Stegreifspiel, die Geschichtenspiele, das Figurenspiel, das Gestentheater (Pantomime), der Theatersport und das Nonsensstheater, um nur einige zu nennen (vgl.: Batz, Schroth, 1983).

Bei all diesen Spielen wird improvisiert, sie unterscheiden sich nur in ihrer Struktur, Methode und durch das Ziel, das sie verfolgen. Die Grenzen, die der Improvisation dabei gesetzt werden, bestimmen die Akteure durch einen selbstgestalteten Rahmen.

2.3.3 Improvisation und Rollenarbeit

Ein interessanter Aspekt der Improvisation bietet die Rollenarbeit⁶ eines Schauspielers. An ihr wird deutlich, wie vielseitig die Improvisation zu verwenden ist und welche Möglichkeiten in ihr stecken.

Das Improvisieren gibt Schauspielern die Möglichkeit, ihre Rolle von „innen“ heraus zu gestalten. Dafür erforschen sie ihre eigenen Gefühle und Lebenssituation, um eine Rolle zu verkörpern.

Sie sind durch das Improvisieren nicht an Anweisungen und Vorstellungen anderer gebunden, wie bei anderen Formen, sondern müssen sich ihr eigenes Bild von der fremden Rolle machen. Es geht darum, *„Gefühle, Eigenheiten des Fremden in sich selbst zu entdecken und sich das Fremde auf diese Weise zu eigen zu machen. Gleichzeitig*

⁶ Siehe dazu auch Stanislawskis Bücher über die „Arbeit des Schauspielers an sich selbst“, in denen er mit Hilfe der Improvisation eine Methode der Rollenarbeit entwickelte.

vollzieht sich (...) darin der Weg zur glaubhaften Ausgestaltung eines an sich fremden Stoffes“ (Mettenberger, 1993, Seite 100). Die Schauspieler entwickeln durch die Improvisation eine Glaubwürdigkeit der Rolle vor dem Zuschauer. Weiterhin öffnet die innere Auseinandersetzung mit der Rolle das Verständnis des Schauspielers für das Gesamtwerk. Dies führt zu einer „lebendigen“ und „ehrlichen“ Theateraufführung (vgl.: Mettenberger, 1993).

Improvisation bedeutet einerseits eine Trainings- und Gestaltungsmethode, wie bei der Rollenarbeit deutlich wird. Sie kann aber auch eine eigene Spielform darstellen die nach bestimmten Regeln funktioniert, wie es z.B. beim Theatersport der Fall ist. Improvisation ist aber auch eine Lebenseinstellung. Sie ist die Abkehr von der totalen Sicherheit und nimmt für das Erlebnis einer neuen Entdeckung das Chaos und den Schritt ins Unbekannte in Kauf.

3. Theatersport

3.1 Definition: Theatersport

Der Theatersport ist eine neue Spielform des Improvisationstheaters. Es ist eine Kurzform des Theaterspiels, die von großen Gesten, überzogenen Gefühlen und schneller Entwicklung lebt.

3.1.1 Improvisationstheater

Die Schauspieler des Improvisationstheaters lernen keine Texte auswendig und die gespielten Szenen werden vorher nicht abgesprochen. Eine beliebige Anzahl von Spielern steht auf der Bühne und einige beginnen spontan eine Szene zu spielen. Dabei können sie Themen aus eigenen Erfahrungen in das Spiel integrieren, oder sich vom Publikum eine Anregung holen. Sie mimen verschiedene Persönlichkeiten, wie z.B. eine alte Dame oder einen Hundefriseur und spielen auf der Bühne eine Geschichte. Bei guten Improvisationsspielern kann die gespielte Szene wie abgesprochen aussehen, denn sie sind in der Lage, eine Situation schnell zu erfassen, und sich auf diese einzustellen. Dennoch wissen sie nicht, was ihre Mitspieler als nächstes machen werden und so bleibt der weitere Verlauf der Szene den Spielern genauso unbekannt wie den Zuschauern.

3.1.2 Besondere Voraussetzungen für den Theatersport

Auf dem Prinzip des Improvisationstheaters baut der Theatersport auf. Die beim Theatersport improvisierten Darstellungen sind zumeist kurze prägnante Szenen, die komödiantische und skurile Aspekte beinhalten. Die Schauspieler können alle Fähigkeiten über die sie verfügen, für den Auftritt auf der Bühne nutzen. Vom Steptanz bis zur Gesangseinlage ist alles erlaubt und sogar erwünscht.

Das Besondere an dieser Spielform ist zum einen die Interaktion zwischen den Schauspielern und dem Publikum. Zum anderen besteht ein fester Rahmen, in dem improvisiert wird. Dieser Rahmen besteht aus verschiedenen Improvisationsspielen, die ein Regelwerk beinhalten, das die Schauspieler beachten müssen (vgl.: Anhang Theatersportspiele).

3.1.3 Improvisationsspiele

Improvisationsspiele existieren in vielen Varianten und werden in Kategorien eingeteilt. Es bestehen Kategorien wie Sprachspiele, Expertenspiele, Ratespiele, Publikumsspiele, Gefühlsspiele, Strukturspiele und noch einige mehr. Die Einteilung in Kategorien ist lediglich eine Hilfe, um die Vielzahl der Spiele sinnvoll zu sortieren.

Handelt es sich um ein Gefühlsspiel bedeutet dies, daß den Gefühlen in diesem Spiel eine besondere Bedeutung zugemessen wird und die Schauspieler darauf achten müssen, die Gefühle einzuhalten.

Die Komik von einigen Improvisationen besteht allein schon in den ungewöhnlichen und bizarren Regeln eines Spieles. Um die Funktionsweise von Improvisationsspielen zu verdeutlichen, sollen sie hier an einem Beispiel erklärt werden.

3.1.3.1 Praktisches Beispiel: Stichwortspiel

Das Spiel, das hier als Beispiel dienen soll, heißt "Das Stichwortspiel" und wird zu den Strukturspielen gezählt. Bei diesem werden drei Schauspieler auf die Bühne gebeten. Zum besseren Verständnis für diese Erklärung werden sie mit Buchstaben von A bis C gekennzeichnet. Diese drei Spieler bekommen nun vom Publikum in ihrer Reihenfolge eine Farbe, einen Gegenstand und eine Zahl zugewiesen. Spieler A erhält z.B. die Farbe Lila, Spieler B könnte als Gegenstand eine Wünschelrute bekommen und Spieler C erhalte die Zahl 17. Die Farbe, der Gegenstand und die Zahl, sind nun für den jeweiligen Spieler das persönliche Stichwort.

Die Regel in diesem Spiel lautet, daß der Schauspieler die Bühne jeweils betreten oder wieder verlassen muß, dessen Stichwort genannt wird. Spieler B könnte die Szene beginnen in dem er lautstark verkündet, daß er schon 17 Wasseradern auf diesen Fußballplatz gefunden habe. In diesem Moment muß Spieler C auf die Bühne treten und die Szene mit einer weiteren Rolle, z.B. als Fußballtrainer, füllen. Dieser könnte im Laufe der Szene Spieler A bezichtigen, daß die Wünschelrute kaputt sei. So muß Spieler A mit einem logischen Argument die Bühne verlassen. Das Spiel kann sich beliebig fortsetzen.

Die Regeln dieses Spieles beinhalten also zum einen die Verteilung der Stichworte an die einzelnen Spieler, zum anderen den Ablauf des Auftretens der Spieler.

Innerhalb dieser Szene kann alles passieren, was den Spielern einfällt. Ein UFO kann landen und lila Marsmännchen klettern heraus, damit wäre Spieler A ins Spiel gebracht, da die Farbe Lila genannt wurde, statt Wasser könnte auf dem Platz Erdöl entdeckt werden u.s.w. Wichtig ist nur, daß die Regeln dieses Spiel eingehalten werden.

3.1.4 Das Publikum

Die Zuschauer sind wesentlich an dem Schauspiel auf der Bühne beteiligt. Die Interaktion zwischen dem Publikum und den Schauspielern besteht aus den sogenannten „Vorgaben“, den Publikumsspielen und der Bewertung von einzelnen Szenen durch die Zuschauer.

3.1.4.1 Vorgaben

Vorgaben⁷ kommen immer von Personen aus den Zuschauerreihen. Bevor eine Szene begonnen wird, fordern die Schauspieler eine Vorgabe für ein Improvisationspiel ein. Diese wird unabhängig von den Regeln des jeweiligen Spieles eingeholt. Vorgaben werden in Themenbereichen abgefragt.

⁷ Vorgaben sind Assoziationshilfen für den Schauspieler. Sie sind verbale Anregungen und Aufgaben zugleich.

Die Spieler auf der Bühne fordern z.B. einen Gegenstand aus dem Themenbereich Werkzeuge von den Zuschauern als Vorgabe. So rufen Personen aus dem Publikum meistens Hammer, Säge oder Zange gleichzeitig.

Der Schauspieler, der die Vorgabe einforderte, sucht sich spontan eines der genannten Werkzeuge aus. Die Vorgabe, in diesem Fall z.B. der Hammer, muß nun in das Improvisationsspiel integriert werden. Das heißt, ein Hammer müßte in dem nächsten Spiel vorkommen. In dem vorangegangenen Beispiel könnte eins der lila Marsmännchen versuchen, mit einem Hammer die Wünschelrute zu reparieren, oder den Hammer als irdische Spezialität ansehen und verspeisen.

Die Vielfalt der Themenbereiche ist fast endlos. Denn alles kann in eine Szene integriert werden. Nur die Phantasie der Spieler und Zuschauer begrenzen die Fülle der Themenbereiche. Zum besseren Verständnis werden nachfolgend einige aufgezählt, die öfters verwendet werden. Diese sind: Gefühle, Genre, Zeitalter, Orte, ein Verbrechen, ein Sprichwort, Werbeslogans, Tiere, eine alltägliche Handlung, Gegenstände, Berufe, Expertengebiete, Hobbys, Erfindungen, ein erster Satz, eine Beziehungsform, ein Raum in einem Schloß, ein Fahrzeug u.s.w. .

3.1.4.2 Publikumsspiele

Das Publikumsspiel ist eine Improvisationsform innerhalb des Theatersports, in der der Zuschauer stärker am Bühnengeschehen beteiligt ist, als durch das bloße Benennen von Vorgaben.

Die Zuschauer können direkt am Spiel teilnehmen. Es existieren Spiele⁸, die fest mit der Hilfe der Zuschauer auf der Bühne rechnen. Andere Spiele sind in ihrem Regelwerk so einfach strukturiert, daß die Schauspieler noch einen Zuschauer in die Szene integrieren können. Die Personen aus dem Publikum übernehmen dabei meist kleinere Rollen, stehen aber im Mittelpunkt der Szene.

⁸ Bei dem Spiel „Puppets“ werden z.B. zwei Zuschauer auf die Bühne gebeten. Diese müssen sprechende Puppen (Schauspieler) in Bewegung versetzen.

Bei einigen Spielen werden Zuschauer auf die Bühne geholt und nach ihrem Tagesablauf gefragt, oder z.B. danach, wie die Person ihren Partner kennengelernt hat. Weiterhin werden Gegenstände, wie z.B. ein Personalausweis, beschriebene Zettel, Bücher o.ä. als Vorgabe aus dem Publikum eingeholt und in das Spiel integriert.

Eine direkte Form durch die das Publikum eingreifen kann sind die Spiele, in denen die Szenen unterbrochen werden und die Zuschauer bestimmen dürfen, was als nächstes passiert. Diese Spiele eignen sich besonders dafür, den Zuschauern zu beweisen, daß wirklich improvisiert wird. Publikumsspiele erfreuen sich großer Beliebtheit, wenn die Zuschauer auch anfänglich zögern mitzumachen. Durch sie erreichen die Zuschauer die größtmögliche Beteiligung am Theatersport.

Die Bewertung von Improvisationsspielen durch das Publikum, die zur Interaktion zwischen Schauspieler und Publikum beiträgt, wird im folgenden Abschnitt erklärt (vgl.: Kapitel 3.1.5.1 Teilnehmer eines Matches).

3.1.5 Theatersport auf der Bühne - Das Match

Die Publikumsbeteiligung und die Improvisationsspiele sind besondere Merkmale des Theatersports. Mit dem Begriff „Theatersport“ wird weiterhin eine besondere Form der Aufführung bezeichnet.

Theatersport ist ein geschützter Begriff und impliziert immer die Aufführungsform als Match. Ein Match beinhaltet, daß zwei Theatermannschaften gegeneinander antreten. Sie führen abwechselnd Improvisationsspiele auf und versuchen dabei, besser als ihre gegnerische Theatermannschaft zu spielen. Der Geschmack des Publikums entscheidet, welche Mannschaft überragender gespielt hat und wer dadurch gewinnt.

Dies ist eine stark verkürzte Erklärung für den Begriff Theatersport. Doch wird an ihr deutlich, welches Prinzip hinter dieser Idee steht. Fast jede Theatersportveranstaltung hat ihre Besonderheiten, je nach dem, in welchem Land sie gespielt wird. Es gibt sogar innerhalb Deutschlands die verschiedensten Arten, ein Match zu gestalten. Der Theatersport unterliegt ständiger Veränderungen und Weiterentwicklungen in seiner Aufführungsform innerhalb dieses Prinzips. Deswegen läßt sich keine allgemein gültige und detaillierte Beschreibung für die Gestaltung eines Matches präsentieren.

Um trotzdem eine Vorstellung zu bekommen, wie eine Theatersportveranstaltung ausgerichtet werden kann, folgt nun ein Beispiel, das in Dortmund bei Profi- und Laiengruppen in ähnlicher Form zur Anwendung kommt.

3.1.5.1 Die Teilnehmer eines Matches

Für die Ausrichtung eines Matches werden zwei Theatermannschaften, ein Moderator, ein Schiedsrichter, eine Punktefee und ein begeistertes Publikum benötigt. Natürlich eine geeignete Bühne mit Bühnenscheinwerfern und, wenn möglich, ein Musiker, der die Improvisationen stimmungsvoll untermalt.

- **Die Theatermannschaften**

Die Theatermannschaften spielen mit jeweils vier Schauspielern. Diese werden die Improvisationsspiele bestreiten und sind die Symphatieträger des Publikums. Die Mannschaften haben Namen wie „Trau ma` Dortmund“ oder „Ruhrknall Improtheater“ und werden so dem Publikum vorgestellt. Jede Mannschaft trägt Trikots oder T-Shirts in einer einheitlichen Farbe. Dies dient dazu, die Mannschaften besser auseinander zu halten. Zur Einstimmung des Publikums und beim erstmaligen betreten der Bühne, singen die Mannschaften ein selbstgedichtetes Lied.

- **Der Moderator**

Der Moderator hat die Aufgabe, zu Anfang die Spielform des Theatersports zu erklären. Dazu gehören das Einzählen einer Szene, das Abstimmen mit den Stimmkarten, die Auswahl von Vorgaben und das Proben eines tosenden Applauses. Er stellt im weiteren Verlauf die einzelnen Improvisationsspiele vor und bittet um die Wertung des Schiedsrichter, sowie des Publikums. Er steht in direkter Verbindung mit den Publikum und beantwortet Fragen, wenn etwas nicht verstanden wurde. Seine Aufgabe ist das Leiten der Show.

- **Der Schiedsrichter**

Der Schiedsrichter ist die am meist „gehaßte“ Person. Sie vergibt Punkte von eins bis drei und bewertet somit die Qualität der Szenen. Der Schiedsrichter schmückt diese Bewertung mit einem Kommentar aus; manchmal sehr zum Unmut des Publikums. Selbst an Szenen die das Publikum mit Applaus belohnt hat, findet der Schiedsrichter noch etwas anzumerken. Er hilft mit, die Stimmkarten bei der Publikumswertung zu zählen und wählt mit Hilfe des Pucks die Beginnemannschaft für ein Improvisationsspiel aus.

- **Die Punktefee**

Die Punktefee, auch Nummerngirl⁹ genannt, hat die Aufgabe, den Punktestand an einer Tafel festzuhalten. Dabei ist zu beachten, daß das Publikum die Punktetafel gut erkennen kann. Eine weitere Aufgabe der Punktefee ist es, sich Vorgaben zu notieren, wenn sie in einer größeren Anzahl gebraucht werden.

⁹ Die Person, die den Punktestand an der Tafel festhält, kann sowohl weiblich als auch männlich sein. Das gleiche gilt natürlich auch für alle anderen Bezeichnungen. Laut Einleitung wird diese Arbeit in der männlichen Form geschrieben, doch hat sich dieser Begriff als Eigenname bei dieser Spielform in der weiblichen Form etabliert.

- **Das Publikum**

Die Bewertung durch das Publikum geschieht mit Hilfe von Stimmkarten¹⁰. Das Publikum entscheidet, welche Mannschaft die beste Szene gespielt hat. Vor dem Beginn der Veranstaltung bekommen die Zuschauer Stimmkarten in der jeweiligen Mannschaftsfarbe. Hat dem Publikum z.B. die grüne Mannschaft besser gefallen als die Rote, so müssen sie die grüne Karte in die Luft halten und umgekehrt. Die Farbe, die vom Publikum mehrheitlich hoch gehalten wird hat gewonnen und bekommt drei Punkte auf der Punktetafel gut geschrieben.

Die Begriffe Einzählen und Puck wurden eben genannt und bedürfen noch einer weiteren Erklärung.

- **Das Einzählen**

Das Einzählen wird vom Moderator gelenkt und mit dem Publikum gemeinsam vollzogen. Vor Beginn jeder Szene haben die Schauspieler eine Frist von fünf Sekunden, nach deren Ablauf sie mit einer Spielidee auf der Bühne erscheinen müssen. Dieser Zeitraum wird überbrückt, indem der Moderator mit dem Publikum von fünf bis los rückwärts zählt.

- **Der Puck**

Der Puck ist eine zweifarbige Scheibe, die auf der Vorderseite nach unserem Beispiel eine grüne Fläche besitzt und auf der Rückseite eine rote. Der Schiedsrichter wirft den Puck und je nachdem, auf welcher Seite dieser landet, beginnt die Theatermannschaft als erstes zu spielen, deren Farbe auf der oberen Seite zu erkennen ist.

¹⁰ Eine andere Variante, um die Wertung des Publikums einzuholen existiert in Kanada. Im Loose Moose Theater, das Keith Johnstone gründete, wird die Bewertung durch lautes Rufen des Mannschaftsnamens eingefordert. Johnstone ist der Meinung, daß das Publikum dadurch noch einmal aufgelockert wird und so mehr Teilnahme am Bühnenspiel besteht (vgl.: Johnstone, 1998).

3.1.5.2 Der Ablauf eines Theatersportmatches

Die Theatersportveranstaltung beginnt mit der Einführung und Erklärung durch den Moderator. Weiterhin stellt er die Punktefee, den Schiedsrichter und die Mannschaften vor. Der Schiedsrichter wirft den Puck und ermittelt die Mannschaft, die beginnt.

Die Improvisationsspiele werden vergleichend und gemeinsam gespielt. Vergleichend bedeutet, daß die Mannschaften zwei verschiedene Spiele aus einer Kategorie nacheinander spielen. Das Publikum entscheidet, welches Spiel ihm besser gefallen hat. Gemeinsam bedeutet, daß beide Mannschaften ein Improvisationsspiel miteinander spielen und die Zuschauer bewerten, welche Theatermannschaft mehr zu dieser Szene beigetragen hat. Beide Spielformen wechseln sich innerhalb eines Matches ab.

Nach jeder Runde fordert der Moderator, zusammen mit den Schiedsrichter, die Bewertung der Szenen vom Publikum ein. Der Schiedsrichter kommentiert das Gesehene und vergibt ebenfalls Punkte an die Mannschaften. Die Punktefee notiert dies auf der Punktetafel und eine neue Improvisationsrunde kann beginnen.

Wie schon erwähnt, ist dies nur ein Beispiel von vielen, da sich die Auftrittformen ständig weiterentwickeln. Um das Prinzip eines Matches vollständig zu verstehen, ist der Besuch einer Theatersportveranstaltung zu empfehlen.

3.2 Geschichte des Theatersportes

Der Name „Theatersport“ ist eng mit dem Namen Keith Johnstones verbunden. Keith Johnstone prägte 1971 den Begriff Theatersport. Folgende Ausführungen sind aus dem Buch "Improvisation und Theater" entnommen.

3.2.1 Biographie Keith Johnstones

1933 wurde Keith Johnstone in Großbritannien geboren. Johnstone war ein begabtes Kind, dessen schulische Leistungen stark schwankten. Er bezeichnete sich selber in der Phase des Heranwachsenden als verkrüppelt.

„Ich stellte fest, ich hatte einige schwere Sprachfehler, schlimmer als andere Leute (schließlich wurde ich deswegen in einem Krankenhaus behandelt). Ich begann einzusehen, daß mit meinem Körper wirklich etwas nicht in Ordnung war, ich begann zu erkennen, daß ich verkrüppelt war im Gebrauch meiner selbst“ (Johnstone, 1997, Seite 19).

In dieser Zeit, in der er sich als lebensuntauglich beschreibt, ersann Johnstone einige wichtige Gedanken, inspiriert durch Filme und Gedichte, die sich in seiner späteren Theaterarbeit wiederfinden. Anhand seiner bisherigen Erfahrungen stellte er fest *„wie einseitig viele Menschen von hoher Intelligenz sind“* und er *„began Menschen nach ihrem Tun zu bewerten und nicht nach ihren Gedanken“* (Johnstone, 1997, Seite 22).

Aber nicht nur im Bewerten von Menschen gab Johnstone der Handlung dem Wort gegenüber den Vorrang, auch bei späteren Situationen am Royal Court Theatre war sein Motto *„Handeln und nicht Reden“*¹¹.

¹¹ Johnstone war nicht der erste, der die Vorzüge der Tat vor dem Wort zu schätzen wußte. Schon Moreno formulierte den Grundsatz für das Psychodrama, daß Handeln heilender als Reden sei. Sogar in Goethes Faust findet sich der Ausspruch: *„Der Worte sind genug gewechselt, laßt mich endlich Taten sehen.“*

Durch die Umsetzung dieses Grundsatzes erkannte er, daß die Inspiration nicht dem Denken entspringt. Er bemerkte früh, daß in der Kultur, in der er lebte, die Menschen sehr darauf bedacht waren ihre kognitiven Fähigkeiten zu fördern, aber dabei ihre Emotionen vernachlässigten. Aus diesem Gefühl heraus beschloß Johnstone, Lehrer zu werden. Er wollte Zeit haben, um sich mehr Klarheit über seine Person zu verschaffen. Außerdem erhoffte er sich im Lehrerseminar, deutliches Sprechen, Körperbeherrschung und Selbstbewußtsein zu erlernen. Bei diesem Lehrerseminar traf er auf den Kunsterzieher Anthony Stirling, der seine Arbeit nachhaltig beeinflusste. Keith Johnstone sagt selbst über die Begegnung mit Stirling : *„Nur durch einen glücklichen Zufall geriet ich an einen hervorragenden Lehrer - den Kunsterzieher Anthony Stirling -, und meine gesamte Arbeit basiert auf seinem Vorbild“* (Johnstone, 1997, Seite 23). Nach der abgeschlossenen Ausbildung beschloß Johnstone, als Lehrer nach Battersea zu gehen. Hier arbeitete er nach den Ideen seines Vorbildes Stirling weiter. Dabei übertrug er auch Stirlings Ideen von der Kunsterziehung erfolgreich auf das Lehren von Schreiben und Lesen.

3.2.2 Johnstones Arbeit am Royal Court Theatre

1956 begann Keith Johnstone mit seiner Arbeit am Royal Court Theatre. Zunächst verdiente er sich als Stückeleser und bekam später den Auftrag, für das Theater ein Stück zu schreiben. Er schrieb die „Brixham Regatta“, die allerdings erst zehn Jahre später von Johnstone selber aufgeführt wurde. Er bewährte sich als Stückeleser und empfing in seiner Tätigkeit viel Anerkennung. Nach einiger Zeit bekam Johnstone dann die Chance, selber ein Theaterstück zu inszenieren, so brachte er ein Drama von Edward Bonds auf die Bühne. Seitdem verdiente er sich seinen Lebensunterhalt zusätzlich mit Regiearbeit. Bei der Bemühung das Handwerk der Regiearbeit richtig zu erlernen, stellte Johnstone immer wieder starke Qualitätsunterschiede in seiner Arbeit fest.

Er beschrieb diesen Zustand folgendermaßen: *„Bin ich inspiriert, geht alles gut, doch versuche ich, es richtig zu machen, gibt es ein Desaster“* (Johnstone, 1997, Seite 36). Johnstone gibt hier dem intuitiven Handeln den Vorzug gegenüber den gelernten Fertigkeiten der Regieführung. Man könnte sagen, er improvisiert die Regieführung eines Stückes aufgrund seiner Erfahrung und Intuition. Trotz dieser Schwankungen wurde Johnstone später zum stellvertretenden Intendanten des Theaters ernannt.

3.2.2.1 Die Autorengruppe am Royal Court Theatre

Das Royal Court Theatre sollte ein Autorentheater sein. Doch den Vorstellungen und Einwänden der Autoren wurde nur wenig Beachtung geschenkt. Um diesen Mißstand zu beseitigen, wurde den Autoren von der Theaterleitung ein Recht auf mehr Mitbestimmung eingeräumt. Dies geschah, indem eine Diskussionsgruppe gegründet wurde. In dieser Gruppe wurden über Regieanweisungen geredet und einzelne Szenen besprochen. Die Gruppe begann sich jedoch bald aufzulösen, weil die anstehenden Probleme theoretisch nicht zu lösen waren. Johnstone schlug vor, nicht über diese Probleme zu diskutieren, wenn man sie auch darstellen konnte. Von da an arbeitete diese Autorengruppe erfolgreich und wie eine Improvisationsgruppe. Durch das spontane Spielen einzelner Szenen fanden sie die richtigen Impulse für ihre Arbeit am Stück. Die Gruppe erkannte, *„daß Sachen, die einer plötzlichen Eingebung entstammen, genauso gut oder besser sein können als die Texte, mit denen man sich abgeplagt hatte“* (Johnstone, 1997, Seite 37).

Diese Erkenntnis bezog Johnstone auch in seine Arbeit als Schauspiellehrer mit ein. Im Royal Court Theatre Studio, in dem er lehrte, verwendete er die gleichen Techniken, wie zuvor bei der Autorengruppe. Der Unterschied zur Autorengruppe bestand darin, daß er professionelle Schauspieler ausbilden sollte.

Johnstone mochte die Lehre Stanislawskis¹² nicht, auf die sich seine Schauspielschüler bezogen, und entwickelte drauffin seine eigene Methode. Dabei konzentrierte er sich auf *„Beziehungen zwischen Fremden und darauf, die Vorstellungskraft zweier Menschen so zu verbinden, daß sie gesteigert und nicht geschmälert wird“* (Johnstone, 1997, Seite 39).

Johnstone betont hier zwei wichtige Elemente des Improvisationstheaters. Zum einen fordert er zum Zusammenspiel auf und möchte einzel Darbietungen verhindern. Das kooperative Zusammenspiel steht im Vordergrund, das auf Vertrauen, Einfühlungsvermögen und Beobachtungsgabe basiert. Zum anderen verweist Johnstone auf eine gesteigerte Vorstellungskraft, die nur zustande kommen kann, wenn sich die „Fremden“ nicht gegenseitig blockieren oder behindern in ihrem Spiel. Vielmehr muß ein Wechselspiel zwischen den beiden Schauspielern stattfinden, indem sie sich immer wieder neu inspirieren.

Aufgrund dieser Gedanken erfand Johnstone viele Spiele und Techniken, die seine Erfindung, den Theatersport, heute ausmachen.

Die Übungen und Spiele fanden alsbald auch in der Öffentlichkeit großen Anklang. Die Gruppe von Johnstone spielte an Schulen und Universitäten und reiste unter den Namen „The Theatre Machine“ durch ganz Europa. *„Bald waren wir eine sehr einflußreiche Gruppe und die einzige echte Improvisationsgruppe, die ich kannte, denn wir bereiteten nichts vor, wir waren eine Art theaterspielende Jazzband“* (Johnstone, 1997, Seite 40f).

1971 ging Keith Johnstone nach Calgary in Kanada, um an der Universität Drama zu unterrichten. Er gründete das „Loose Moose Theater“, in dem der Theatersport in seiner heutigen Form zustande kam. Hier arbeitete er auch an seiner Methode zur Schauspielerausbildung weiter, mit der er am Royal Court Theatre Studio angefangen hatte.

¹² Johnstones Abneigung richtet sich besonders gegen die Lehre Stanislawskis, die auf den „gegebenen Umständen“ beruht. Der Schauspieler stellt sich bei dieser Technik vor dem Spielen der Rolle die Fragen: Wer bin ich, Wo bin ich u.s.w.. Er legt sich somit in seinem Charakter von vornerein fest und beginnt damit das Spiel. (vgl.: Johnstone, 1997)

3.3 Keith Johnstone - Erkenntnisse eines Autors

Die Erkenntnisse, über die Johnstone in seinem Buch schreibt, entwickelten sich, als er das Improvisationstheater als eine mögliche Form der Schauspielerausbildung einsetzte. Hierbei konzentrierte sich Johnstone darauf, daß seine Arbeit den Schauspielschülern half, sich vom vorgegebenen Text des traditionellen Theaters zu lösen, um u.a. alte Stücke neu zu interpretieren (vgl.: SDR, 1998).

Johnstone geht davon aus, daß in der Erziehung alles darauf angelegt wird, die Spontaneität zu unterdrücken. Diese möchte er wieder befreien und Erwachsenen den Zugang zu ihrem eigenen kreativen Selbst ermöglichen. Aus seiner Sicht sind *„Kinder nicht als unreife Erwachsene zu betrachten, sondern Erwachsene als verkümmerte Kinder“* (Johnstone, 1997, Seite 36). Die Spiele und Übungen, die er erfand, sowie seine Lehrmethode, beruhen auf dieser Sichtweise von Erziehung.

Drei Abschnitte in Johnstones Buch „Theater und Improvisation“ sind besonders wichtig, um die Entstehung des Theatersports und ihren Bezug zum realen Lebensumfeld zu erkennen. Im folgenden möchte ich diese drei Abschnitte aufgeteilt in die Kapitel Status, Spontaneität und Erzähltechniken darstellen.

3.3.1 Johnstone über Status

Johnstone versuchte im Studio des Royal Court Theatre, mit den Schauspielern ganz gewöhnliche Gespräche nachzuspielen. Dabei fiel ihm auf, daß diese Sprechszenen keinen Bezug zur Realität hatten und nicht die geringste Ähnlichkeit mit den Unterhaltungen im wirklichen Leben aufwiesen. Die Schauspieler fanden keine Möglichkeit, die Gespräche so einfach zu halten, daß eine Szene aus ihnen entstehen konnte. Zu diesem Zeitpunkt entdeckte Johnstone den „Status“ für seine Übungen.

3.3.1.1 Definition: Status

Johnstone begreift Status als das, was eine Person tut, um sich selbst gegenüber anderen Personen, Räumen oder Gegenständen zu erhöhen oder zu erniedrigen. Der Status ist unabhängig von der gesellschaftlichen Stellung des einzelnen. Demnach ist es möglich, einen tiefen sozialen Status innezuhaben, jedoch einen hohen Status zu spielen und umgekehrt.¹³

Die Begriffe „Dominanz“ für den hohen Status und „Unterwerfung“ für den niedrigen Status treffen nach Ansicht Johnstones die wahre Bedeutung beider Begriffe. Es würde seiner Meinung nach jedoch zu viel Widerstand von Seiten eines Schauspielers auftreten, wenn er eine „dominante“ oder „unterwürfige“ Haltung einnehmen sollte, daher lehnt er diese Begriffe ab. Sie sind zu wertend und haben somit einen starken Einfluß auf die Persönlichkeit.

Nachdem er die ersten Statusaufgaben gestellt hatte, wurden die Szenen authentischer und die Schauspieler beobachteten ihre Mitspieler viel genauer. Die Schauspielgruppe um Johnstone entdeckte *„daß jeder Tonfall und jede Bewegung Status vermittelt, daß keine Handlung zufällig oder wirklich ‚grundlos‘ ist“* (Johnstone, 1997, Seite 52).

Die Schauspielgruppe analysierte den Status anhand des Gruppengeschehens und fand heraus, daß es zu jeder Interaktion eine passende Statusbeziehung gab. Dabei geht Johnstone davon aus, daß jeder permanent Statussignale aussendet. Statusspiele werden nicht nur mit Fremden oder auf der Bühne gespielt, sie passieren genauso im wirklichen Leben mit Bekannten, Freunden und zwischen Familienangehörigen.

¹³ Beispiel: Ein Obdachloser (niedrige soziale Position) sagt zu einem Geschäftsmann (hohe soziale Position): „Geh weg, das ist meine Parkbank!“ Der Geschäftsmann antwortet: „Entschuldigen Sie vielmals, ich wollte ihnen den Platz nicht wegnehmen.“ – Diese Beispiel verdeutlicht, daß eine Person mit niedriger sozialer Stellung durchaus einen hohen Status haben kann.

Johnstone geht sogar noch ein Schritt weiter und führt aus, daß Bekannte erst zu Freunden werden, wenn sie sich darauf geeinigt haben, Statusspiele zu spielen.¹⁴

Die Abstände zwischen den Personen, die sogenannten Statusunterschiede, reichen von einer „Herr-und-Knecht-Beziehung“, bis zu sehr subtilen Unterschieden. Dabei stellt sich heraus, daß es nicht gelingt, sich in einem neutralen Status zu bewegen.¹⁵

Welche Wirkung die Statussignale haben, statushebend oder statussenkend, die eine Person aussendet, bestimmt nicht die Person selbst, sondern der Empfänger dieser Signale. Alles verrät den eigenen Status, von der Körperhaltung bis zur genauen Wortwahl, wobei die gesellschaftlichen Rollen der Personen nicht den Status vorgeben.

Nach einiger Zeit des Experimentierens mit den Statusspielen, entdeckte Johnstone das Prinzip der „Status-Wippe“. Erhöht die eine Seite ihren Status, so wird der Status auf der anderen Seite dadurch automatisch erniedrigt. Wenn der ersten Person etwas gutes widerfährt, gratuliert die zweite dieser, ärgert sich aber über ihr eigenes Schicksal und gönnt der ersten Person ihren Erfolg nicht. Der Umkehrschluß dieser Situation funktioniert genauso.

Das Prinzip der Wippe enthält eine Ausnahme. Diese tritt ein, wenn sich ein Mensch, mit der Person auf der erhöhten Seite identifiziert. Hierbei befindet sich der Verehrer auf derselben Seite der Wippe wie sein Idol und wird dementsprechend mit ihm gehoben oder gesenkt. Die Identifikation mit einer berühmten Persönlichkeit kann also durchaus dazu dienen, den eigenen Status zu erhöhen.

¹⁴ Beispiel: Wenn morgens einem Geschäftspartner eine Tasse Kaffee gereicht wird, so wird man sagen: „Haben Sie gut geschlafen?“ Bei einem Freund dagegen wird der kommentierende Satz eher lauten: „Mach Platz du blödes Huhn.“ (hoher Status gegenüber dem Freund) oder „My Lord, es ist angerichtet.“ (niedriger Status gegenüber dem Freund)

¹⁵ An dieser Stelle treten Ähnlichkeiten mit Paul Watzlawiks Kommunikationstheorie auf. Besonders mit dem Kommunikationsaxiom, das da lautet: „Man nicht nicht kommunizieren.“ Ein Vergleich zwischen den Vorstellungen von Status, wie Johnstone sie andeutet, und der Kommunikationstheorie Watzlawiks wäre sicherlich interessant, kann aber in dieser Arbeit nicht geleistet werden.

Oft versuchen Menschen, ihren wahren Status zu verstecken. Dieses ist besonders gut zu erkennen, wenn Menschen fotografiert werden. Sie stellen sich in Pose und versuchen, eine neutrale oder sehr extrovertierte Haltung einzunehmen. Sie wollen damit ihren eigentlichen Status verbergen. Bei Fotografien oder Filmaufnahmen, die ohne das Wissen der Personen gemacht werden, ist eine derartige Verstellung des Status nicht möglich.

Johnstone ist sich sicher, daß jeder Mensch einen bevorzugten Status hat. Einige Personen „spielen“ einen hohen Status im Leben, andere einen niedrigen. Der Sinn und Zweck dieser Methode ist immer derselbe. Der Mensch versucht, durch diese Mechanismen sein wahres „Ich“ vor seiner Umwelt zu verbergen.

Johnstone ist der Überzeugung, daß Statushandlung ein Großteil der Komik im Schauspiel ausmacht. Er meint, daß eine Szene in dem Moment komisch wird, wenn eine Person ihren Status verliert, dabei aber vom Zuschauer nicht bemitleidet werden muß.

Beispiel: Wenn ein Präsident auf einem Bürgersteig ausrutscht, ist es lustiger, als wenn ein alter Mann aus der Nachbarschaft hinfällt. Der Grund hierfür liegt darin, daß die Zuschauer im Moment des Falls vom Präsidenten diesen in seinem Status erniedrigt sehen und sich selbst erhöht fühlen.

Für Johnstone ist somit ein Komiker *„jemand, der dafür bezahlt wird, seinen eigenen oder den Status anderer zu senken“* (Johnstone, 1997, Seite 62).

Aufgrund dieser Annahme untersuchte und probierte Johnstone viele Formen des Ausdrucks und des Spiels, um statushebende Wirkungen und statussenkende Wirkungen zu erzielen. Er untersuchte z.B. die Wirkungsweisen des Blickkontaktes, die Unterbrechung der normalen Sprachgewohnheiten und die Wirkung der Körpersprache. Bei allen

aufgeführten Beispielen gewann er neue Kenntnisse über ihre verschiedensten Wirkungen auf den Status seiner Schauspieler.

Eine wichtige Entdeckung dabei war, daß Status nicht nur gegenüber Menschen gespielt wird, sondern auch gegenüber Räumen und allen Dingen, auf die ein Mensch trifft. Das Büro eines Vorgesetzten z.B. hat eine andere Wirkung auf den Angestellten, als eine Bank im Park. Dem Büro des Vorgesetzten gegenüber wird der Angestellte einen Tiefstatus einnehmen. Die Parkbank sieht er als einen allgemeinen Alltagsgegenstand an und wird ihr deswegen im Hochstatus begegnen.

3.3.1.2 Statusräume

Der Status wird durch seine räumliche Ausrichtung bestimmt. Jeder Mensch nimmt nach Johnstones Ansicht einen bestimmten Raum ein. Dieser Raum umfließt den Menschen und ist mit einem Magnetfeld zu vergleichen. Jeden umgibt dieser Raum und schützt ihn in seiner Persönlichkeit. Es gibt in den verschiedenen Kulturen unterschiedliche Ansichten über die Größe dieses Raumes. In den südeuropäischen Ländern ist dieser Raum kleiner als etwa in Deutschland oder in England. Deutlich zu erkennen ist dies, wenn sich zwei Menschen miteinander unterhalten. Hierbei versuchen beide den für ihn angenehmen Abstand für eine Unterhaltung zu finden. Da darüber aber unterschiedliche Vorstellungen bestehen, sind beide ständig um den Ausgleich des angemessenen Abstandes bemüht.

Auf der Bühne werden sich die Schauspieler hassen oder lieben, wenn der „normale“ Abstand nicht eingehalten wird und sich die Gesprächspartner zu nahe kommen, oder durch einen äußeren Umstand in dieser Position verharren müssen. Der Hochstatus-Spieler läßt zu, daß sein Raum in den eines anderen eindringt.¹⁶ Tiefstatus-Spieler versuchen dieses zu vermeiden.

¹⁶ Ein Beispiel hierfür ist der Feldwebel, der die Rekruten antreten läßt und ihnen seine Befehle aus nächster Nähe ins Gesicht schreit. Er dringt in den Raum der Rekruten ein, um damit seinen eigenen Status ihnen gegenüber zu erhöhen. Aus Gründen der Disziplin dürfen sich die Rekruten dieser Haltung nicht entziehen (vgl. Johnstone 1997).

„Das Hinknien, die Verbeugung, der Fußfall sind alles ritualisierte Tiefstatus-Methoden, um seinen Raum abzuschotten“ (Johnstone, 1997, Seite 98).

Dieses Abschotten ist eine andere Form des Ausgleiches zwischen den verschiedenen Räumen. Wenn der Mensch sich nicht in eine angenehmere Position bringen kann, in der sein Raum normal fließt, dann muß er die von Johnstone genannten Methoden der Abwehr entwickeln. Hochstatus-Spieler reagieren im Gegensatz zu Tiefstatus-Spielern auf eine solche Situation mit anderen Methoden. Sie behalten ihre aufrechte Stellung bei.

Der Raum einzelner Menschen richtet sich im Rahmen seiner Möglichkeiten immer nach dem Raum des Gegenübers. Jede Veränderung des Raumes auf einer Seite ruft eine Reaktion der anderen Seite hervor. Die Beherrschung des Raumes ist ein Maßstab für den Status einer Person.

Die Beliebtheit von Ausflugsorten, wie z.B. dem Meer oder des Gebirges, könnte daher rühren, daß die Menschen hier ihren Raum ungehindert ausbreiten können. Sie stehen zumeist viel aufrechter und atmen tiefer durch.

Dieses Ausbreiten des eigenen Raumes ist auch dafür verantwortlich, daß der Zuschauer sich in einem Theaterstück ergriffen fühlt. Der Schauspieler versteht es in solchen Situationen, seinen Raum so auszubreiten, daß er das Publikum in seinen Raum einbezieht. Dies ist nach Johnstone nur möglich, wenn der Schauspieler die Rolle erlebt und nicht vom Verstand her lenkt. Die Statusübungen sind die Stützen, die den Schauspieler helfen, die eigenen Instinkte zu gebrauchen. Ihm soll dadurch verdeutlicht werden, daß er auf der Bühne nichts anderes als im Leben spielt. Das Spiel soll dadurch leichter und ungezwungener werden.

3.3.2 Johnstone über Spontaneität

Johnstone ist der Meinung, daß die gesamte Erziehung darauf ausgelegt ist, Kinder phantasielos zu halten. Besonderen Anteil daran schreibt er den Schulen zu.¹⁷ Dabei stützt er sich hauptsächlich auf die Ausführungen, die von E. P. Torrance in seinem Buch „Guiding Creative Talent“ gemacht wurden. Die Spontaneität nach Johnstone gliedert sich in die Kapitel Angst und Spontaneität; Wahrnehmung und Vorstellung; Originalität und Blocken und Akzeptieren.

3.3.2.1 Angst und Spontaneität

Johnstone erklärt seine Ansicht über die verhinderte Kreativität und Spontaneität anhand von Assoziationstests, mit denen das Maß der Kreativität und Phantasie eines Menschen erfaßt werden soll. Er ist der Meinung, daß diese Art von Tests nichts von der Kreativität eines Menschen verraten. Für ihn scheitern die zu testenden Personen nicht an mangelnder Kreativität, sondern an der Angst, etwas von ihrem innersten Selbst freizugeben. Würden diese Personen dazu bewegt werden, diesen Test zu machen, ohne die Beurteilung anderer zu fürchten und einfach Spaß daran zu haben, dann würden auch diese Personen kreativ und phantasievoll werden. Die Angst hemmt somit die Kreativität eines Menschen. Dies verdeutlicht Johnstone am Prozeß des Heranwachsens.

„Die meisten Kinder sind kreativ bis zum Alter von elf oder zwölf Jahren, dann verlieren sie plötzlich ihre Spontaneität und bringen nur noch Imitationen der ‚Erwachsenenkunst‘ zustande“

(Johnstone, 1997, Seite 131).

¹⁷ Wohlgemerkt redet Johnstone hier von den englischen Schulen. An den meisten deutschen Schulen wird die Kreativität und Phantasie der Kinder auch nicht mehr gefördert als in England. Eine Ausnahme bilden nur wenige freie Schulen und die Waldorfschulen. Eine Darstellung der gängigen Erziehungstheorien und des deutschen wie englischen Schulsystems wäre an dieser Stelle sicherlich hilfreich für das Verständnis von Johnstones Erkenntnissen, besonders unter dem Aspekt der Förderung von Kreativität und Phantasie. Die Aussagen und Beispiele, auf die er seine Kritik gegenüber dem englischen Schulsystem stützt, sind in Deutschland in ähnlicher Form von anderen Autoren schon gemacht worden (vgl. Rudolf Lassan, 1991).

Dieser Rückzug aus der kreativen Welt geht einher mit der Pubertät und dem Aufbau eines neuen Verhältnisses gegenüber den Erwachsenen. Jugendliche werden unter anderen Maßstäben beurteilt als Kinder und setzen sich somit völlig ungeschützt der Kritik Erwachsener aus. Die Geschichten, die sie als Kinder erzählt haben und die Bilder, die in dieser Zeit von ihnen gemalt wurden, dürfen sie als Jugendliche nicht mehr produzieren. Sie werden als geisteskrank oder zurückgeblieben beurteilt, wenn sie ihrer Phantasie freien Lauf lassen und nicht den Normen entsprechende Ergebnisse produzieren. Der Jugendliche muß seine Kreativität und Phantasie verfälschen, um als klug, sensibel oder geistreich zu gelten. Er muß sich der Erwachsenenwelt anpassen, um in ihr bestehen zu können und um Anerkennung zu erlangen.

Eine Ausnahme bilden nach Johnstones Ansicht die Künstler. Sie gelten oftmals als verrückt oder geistig verwirrt. Doch ist er der Meinung, daß die Künstler von Natur aus unfähig waren, sich dem Lehrsystem unserer Gesellschaft anzupassen und sich dadurch ihre Kreativität erhalten haben. Für Johnstone hat Kunst nichts mit Selbstverwirklichung zu tun, er sieht den Künstler mehr als ein Medium, durch den die Kreativität zum Wirken kommt. Mit der Auffassung, daß die von eigener Hand erschaffene Kunst die Selbstverwirklichung eines Menschen darstelle, *„beurteilen wir nicht nur die Fähigkeiten eines Künstlers oder das Fehlen derselben, sondern wir beurteilen eine Person“* (Johnstone, 1997, Seite 134).

Dies möchte Johnstone verhindern. Er versucht ein wertungsfreien Raum zu erschaffen, in dem gehandelt werden kann. Dabei werden die spontanen Ideen des Protagonisten¹⁸ nicht bewertet. Diese Methode, für das eigene Denken und Handeln nicht verantwortlich zu sein, wendet Johnstone auch in seiner Schauspielausbildung an.

¹⁸ Der Ausdruck Protagonist kennzeichnet im Psychodrama die Person, die ihre Geschichte auf der Bühne darstellt. Ich habe diesen Ausdruck gewählt, um auf die Ähnlichkeiten von Johnstones Ansichten und den Methoden des Psychodramas von Moreno hinzuweisen. In beiden Formen wird ein wertungsfreier Raum geschaffen, in dem die Protagonisten agieren. Außerdem sollen sie in sich selbst die Möglichkeit erschaffen, neue Antworten und Ideen zu finden (vgl.: Schützenberger-Ancelin, 1997).

Der Sinn dieser Methode liegt darin, daß sich in diesem Fall der Schauspieler nicht von Anderen bewertet fühlt und dadurch seine Spontaneität und Kreativität nicht blockiert. Er ist der Meinung den Schauspieler erst wieder die Verantwortung für sein Handeln zu übergeben, wenn dieser in der Lage ist, mit seinen eigenen Bildern und Phantasien umzugehen.

Hier räumt Johnstone in seinen Aussagen ein, daß der Künstler doch aus seinem eigenem Selbst agiert. Er ist somit kein reines Medium und letztendlich mitverantwortlich für seine kreativen Produkte und Phantasien.

Johnstone hält die geistige Gesundheit für eine Verstellung. Er geht davon aus, daß die Menschen lernen sich normal zu verhalten. Dies tun sie, um nicht als verrückt zu gelten und um nicht aus der Gruppe der sie umgebenden Menschen ausgestoßen zu werden. *„Geistige Gesundheit hat mit der Art, wie man denkt nichts zu tun. Sie bedeutet nur, daß man sich als ungefährlich präsentiert“* (Johnstone, 1997, Seite 141).

Beispiel: Aggressives Verhalten wird z.B. bei einem kleinen, alten Mann kaum Beachtung finden. Tritt dagegen dieses unvorhersehbare Verhalten bei einem starken jungen Mann auf, so wird dieser gleich in Gewahrsam genommen, weil er sich als gefährlich erweist.

Eine Gruppe lehnt einen Menschen also dann ab, wenn er sich als unberechenbar und gefährlich herausstellt. Hier steht die Angst im Vordergrund. Die Angst vor körperlichen Schäden, Angst vor fehlender Akzeptanz in der Gesellschaft. Sie stellt ein Hindernis dar, um zu spontanem Handeln zu gelangen.

3.3.2.2 *Wahrnehmung und Vorstellung*

Wahrnehmung geschieht selbständig, dabei gibt es Unterschiede in der Intensität und der Qualität der Wahrnehmung. Wenn eine Person auf der Straße wiedererkannt wird, so leistet das Gehirn eine Arbeit, um diese Person zu identifizieren. Dieses passiert an Merkmalen wie Größe, Gangart, Kleidung und vielem mehr. Dieser Vorgang wird nicht bewußt in das Denken aufgenommen. Erst wenn sich diese Wahrnehmung als falsch herausstellt, beginnt der bewußte Denkprozeß.

Johnstone vergleicht nun die Wahrnehmung mit der Vorstellung und ist der Meinung, daß sie nach den gleichen Prinzipien funktioniert. Vorstellung geschieht genauso selbständig, wie die Wahrnehmung und ist mit keiner anstrengenden Gedächtnisleistung verbunden. Die Ausnahme ist, wenn die eigene Vorstellung als falsch angesehen wird. Danach entsteht der Eindruck, daß es anstrengend ist, sich etwas vorzustellen. Die erste Vorstellung wird verworfen und gegen eine annehmbarere Vorstellung ausgetauscht. Dies hängt mit der Tatsache zusammen, daß die Erziehung bestimmte Werte und Normen lehrt, von denen nicht einmal in der Vorstellung abgewichen werden darf. Dies Verhalten führt dazu, daß Menschen glauben, sie seien phantasielos und un kreativ. Dabei gibt es *„scheinbar phantasielose Menschen, die sich aber als außerordentlich phantasievoll erweisen, wenn sie rationalisieren, was sie tun“* (Johnstone, 1997, Seite 137).

Das Improvisationstheater nutzt diese ersten Vorstellungen. Die Schauspieler geben in ihrem Spiel immer wieder Stichwörter, zu denen andere Spieler Vorstellungen entwickeln. Mit dieser individuellen ersten Vorstellung, soll die Szene dann von den anderen Spieler weitergeführt werden. Dies erfolgt im Wechselspiel, so daß die Schauspieler sich gegenseitig immer wieder auf neue Ideen bringen.

Der erste Einfall eines Schauspielers wird oft nicht verwendet, weil er als unoriginell, obszön und psychotisch gilt. Doch hält Johnstone gerade diese Art von Ideen für die besten. Damit will er nicht erreichen, daß sich eine Gruppe obszön verhält, sondern er möchte, daß die einzelnen

Mitglieder ihre spontanen Einfälle anerkennen und sich nicht verkrampfen. Für Johnstone sind diese verrückten Gedanken solche, *„die andere Menschen unannehmbar finden und die nicht auszusprechen sie uns beibringen - für die wir aber ins Theater gehen, um zu sehen, wie sie zum Ausdruck gebracht werden“* (Johnstone, 1997, Seite 144).

3.3.2.3 Originalität

Johnstones Ansicht nach beruht die allgemeine Vorstellung von Originalität auf bereits existierenden Dingen, die uns umgeben. Originalität ist also in diesem Sinne nichts Spontanes und Neues. Es ist das, was einmal als originell galt. So glauben Schauspielschüler meistens zu wissen, was Originalität ist. Aus Angst nicht originell zu sein, blockieren sie ihre eigene Phantasie. Sie versuchen, auf der Bühne geistreich zu wirken und suchen deshalb nach einer originellen Idee. Für Johnstone ist der erste Einfall originell. Er gibt der spontanen Idee den Vorrang gegenüber dem lang ausgedachten, bizarren Vorschlag.

Sucht ein Schauspieler nach einer originellen Idee, so wird er Einfälle hervorbringen, die sich als uninteressant erweisen, da sie schon einmal gedacht wurden. Originelle Einfälle hervorzubringen, vergleicht Johnstone mit der Arbeit eines Künstlers. Wenn dieser inspiriert ist, *„arbeitet er, ohne zu zögern. Er trifft keine Entscheidungen, er wägt nicht eine Idee gegen die andere ab. Er akzeptiert seine ersten Gedanken“* (Johnstone, 1997, Seite 150).

Dies verdeutlicht, daß Originalität aus dem inneren Selbst kommt. Werden die Bemühungen darauf konzentriert, originell zu sein, entfernt man sich von seinem Selbst, und die Arbeit scheitert oder läßt ein Gefühl der Unzufriedenheit zurück. Es fällt oft nicht auf, daß der erste Einfall unterdrückt wird, denn er wird nicht im Langzeitgedächtnis gespeichert. Johnstone trainierte das Wahrnehmen des ersten Einfalles, indem er die Schüler immer wieder nach ihrem ersten, eigentlichen Einfall fragte. Damit lenkte er die Aufmerksamkeit der Schüler auf die ersten, nicht zensierten Ideen, die sie hatten.

3.3.2.4 Blocken und Akzeptieren

Diese beiden Begriffe kommen sehr häufig vor, wenn Theatersport gelehrt wird. Sie stellen eine der wichtigsten Grundregeln da, wenn es darum geht, eine Szene zu improvisieren.

Blocken, daß in der Umkehrung auch als „JA-Sagen“ bezeichnet wird, bedeutet, daß eine Idee oder ein Angebot vom Mitspieler nicht angenommen wird. Die Vorgabe wird nicht akzeptiert, also geblockt und der Mitspieler versucht, nur die eigene Idee in dem Spiel umzusetzen.

Das „Ja-Sagen“ bedeutet, die eigenen Ideen zu Gunsten des Zusammenspiels zurückzustellen und das Angebot zu akzeptieren. Es geht darum, jede Idee des Mitspielers aufzugreifen, so obszön oder bizarr sie auch ist, und sich nicht durch die eigene Zensur behindern zu lassen. Blockieren ist somit alles, „*was die Entwicklung einer Handlung verhindert oder wodurch das Angebot des Partners zunichte gemacht wird*“ (Johnstone, 1997, Seite 165).

Johnstone hält das Blocken für eine Form der Aggressivität. Dies erklärt er anhand von Schauspielschülern, die zum ersten Mal eine improvisierte Szene spielen. Sie reden nur auf der Bühne und vergessen zu handeln, weil das Reden ihnen eine Sicherheit gibt. Dabei blockieren sich die Spieler und versuchen, Zeit zu gewinnen, um einen guten Einfall abzuwarten und dann den Mitspieler davon zu überzeugen, seinen Einfall zu übernehmen. Im umgekehrten Fall machte Johnstone die Erfahrung, daß bei Szenen, die wenig oder gar keine Aggressivität beinhalten, wie z.B. eine Liebesszene, weniger geblockt wird und die Angebote des Mitspielers akzeptiert werden.

Spieler, die blocken, erreichen eine gewisse Sicherheit, denn sie versuchen damit das weitere Geschehen zu kontrollieren. Die Spieler die ein Angebot akzeptieren, wählen die Form des Unbekannten. Sie wissen nicht, was sie erwartet und dadurch entstehen interessante, ungezwungene Szenen. In diesen Szenen werden zumeist Dinge gespielt, bei denen der Spieler im realen Leben blocken würde.

Oft wissen die Schauspieler nicht, wann sie blocken, dabei gibt es mehrere Möglichkeiten eine Handlung aufzuhalten.

Eine davon ist der offensichtliche Block, der eine Szene mit einem klaren Nein unterbricht. Hierbei macht einer der Spieler ein Angebot, daß der zweite Spieler nicht annehmen will. Dieser blockt nun die Handlung, indem er den weiteren Verlauf der Idee verhindert. Das „Nein-Sagen“ muß jedoch nicht zwangsweise zum Blocken führen. Wenn der Mitspieler „Nein“ sagt, kann er trotzdem die vorgeschlagene Rolle und den Status des anderen anerkennen, also das Angebot akzeptieren. Das Akzeptieren oder Blocken eines Angebotes steht im Zusammenhang mit dem Status, *„denn Tiefstatus-Spieler neigen dazu, ein Angebot anzunehmen, Hochstatus-Spieler neigen zum Blockieren“ (Johnstone, 1997, Seite 157).*

Hochstatus-Spieler wollen die Szene kontrollieren, deswegen blocken sie solange, bis sie ihr Ziel erreicht haben und die Szene selber bestimmen. Dies tun sie weil sie Angst haben, vor den Zuschauern erniedrigt zu werden. Dabei ist es möglich, einen Hochstatus beizubehalten und trotzdem das Angebot eines anderen zu akzeptieren. Tiefstatus-Spieler nehmen zumeist, durch ihre Rolle bestimmt, jedes Angebot an und haben deswegen weniger Probleme, ein Idee zu akzeptieren.

Ein Schauspieler kann auch blocken, indem er immer wieder neue Ideen produziert. Wenn ein Angebot auf der Bühne gemacht wird, sollte dieses akzeptiert werden und nicht mit immer neuen Ideen vom ersten Handlungsstrang abgelenkt werden. Dieses Vorgehen ist vergleichbar mit dem Anschauen von Fernsehfilmen, bei denen man nach den ersten Minuten umschaltet, sich die nächste Sendung anschaut und dieses ständig wiederholt.

Wurde das Akzeptieren von Angeboten einmal verstanden und gelernt, gibt es keine Zwischenfälle mehr, die eine Handlung unterbrechen können. Um eine gute Zusammenarbeit zu Stande zu bringen, müssen die Spieler immer davon ausgehen, daß ein Angebot bereits gemacht wurde und sie dieses aufnehmen müssen. So scheint es für den Zuschauer, daß

die Improvisationsspieler sich wortlos verstehen. Dies liegt daran, daß jedes Angebot angenommen wird. Die Kunst des Improvisierens besteht darin, die Phantasie des Partners anzuregen und mit ihm zusammenzuarbeiten. Diese mühelose Zusammenarbeit zwischen den Spieler bewundert und begeistert das Publikum.

3.3.3 Johnstone über Erzähltechniken

Das Kapitel Erzähltechniken gliedert sich in die Abschnitte Inhalt, Verknüpfung und Wiedereinführung und Geschichten erzählen. Johnstones erste Versuche, etwas über das Geschichtenerzählen herauszufinden, begannen damit, daß er die Schauspielschüler Texte von Rotkäpchen, Moby Dick und Dornröschen analysieren ließ.

Er war der Überzeugung, daß die Spieler sich über den Inhalt ihrer improvisierten Szenen bewußt sein müßten. Sie sollten die Verantwortung für die Gestaltung der Szene und deren Wirkung übernehmen.

Mit Hilfe der Textanalysen wollte er die Schüler für die Inhalte der Geschichten und ihrer Wirkung sensibilisieren. Das tat er, damit die Spieler auf der Bühne Geschichten erzählen konnten, die ihren Einstellungen und Meinungen entsprachen.

3.3.3.1 *Inhalt*

Diese Form des Improvisierens mißlang, denn die Schauspieler wurden befangen und dachten mehr über den Inhalt der Szenen nach, anstatt zu spielen. Sie waren darauf bedacht, nicht zu viel von sich selbst zu verraten, um dadurch für die anderen angreifbar zu werden.

Johnstone ist der Meinung, daß Geschichten wie Rotkäpchen oder Moby Dick gar nicht erst geschrieben worden wären, wenn sich die Autoren über die mögliche Bedeutung ihrer Geschichten bewußt gewesen wären.

Genauso verhielt es sich auf der Bühne. Das Nachdenken über den Inhalt und der vielfältigen Deutungsmöglichkeiten blockierte die Schauspieler vollständig.

Durch diese Beobachtungen gelangte Johnstone zu der Einsicht, daß der Inhalt einer Szene von den Schauspielern ignoriert werden müsse. Diese Erkenntnis einzugestehen, fiel ihm schwer, denn sie widersprach seiner politischen Einstellung und der Ansicht, daß jedes Stück eine Aussage haben sollte.

Er schuf einen bewertungsfreien Raum und hielt die Spieler dazu an, sich nicht für das verantwortlich zu zeigen, was aus ihrer Phantasie entspringt. Er erkannte, daß jedes Stück und jede Szene trotzdem *„eine politische Aussage hat und daß ein Künstler sich nur dann um Inhalte kümmern muß, wenn er versucht, etwas zu sein, was er nicht ist, oder wenn er Ansichten zum Ausdruck bringt, die er nicht wirklich teilt“* (Johnstone, 1997, Seite 188).

Dabei muß der Künstler, wie auch der Schauspieler akzeptieren, was seine Phantasie ihm vorgibt. Tut er das nicht, so zerstört er sein Talent. Das heißt, jeder sollte in dem ihm naheliegenden Themengebiet arbeiten, das er durch seine Phantasie hervorbringt. Ein religiöser Mensch sollte demnach religiöse Themen ergreifen, ein Mensch aus der Arbeiterklasse sollte diese Verhältnisse zu seinem Thema machen.

Aufgrund der eben genannten Aussagen Johnstones, scheint er der Ansicht zu sein, daß die Phantasie eines Menschen abhängig von seiner Sozialisation und den dort gemachten Erfahrungen ist. Die Phantasie steht für ihn anscheinend in einem engen Zusammenhang oder sogar in einem Abhängigkeitsverhältnis zu der persönlichen Erfahrung. Genauere Angaben zu diesem Thema führt er nicht an. Zwar betont er, daß die Phantasie den Inhalt hervorbringen soll, beschränkt aber diese wiederum auf ein Interessengebiet oder eine Lebenssituation.

Aus meiner Sicht stellt sich die Frage, ob sich die Phantasie wirklich so einschränken läßt. Kinder haben in bezug auf die Vielzahl der Erlebnisse viel weniger Wissen und Erfahrung angesammelt, als Erwachsene und können dennoch über viele Dinge berichten, die sie noch nicht kennengelernt haben. Phantasie könnte gerade den Bereich des

Unbekannten darstellen, den der einzelne Mensch nicht verinnerlicht und zu seinem Thema gemacht hat.

Der Begriff der Phantasie und ihrer Entstehung bleibt unklar, doch geht Johnstone davon aus, daß jeder Mensch sein eigenes Thema in sich verborgen hält, persönlicher und politischer Art. Der spontane Umgang mit diesen Phantasien und Gedanken bringt diese somit in einer kreativen Ausdrucksform zum Vorschein.

Wenn Johnstone nun davon redet, den Inhalt eines spontanen Einfalls zu ignorieren, dann meint er damit, nicht diesen zu interpretieren sondern „normal“ anzusehen. Er versucht, die Inhalte einer Person mit Ideen der anderen Spieler zu verknüpfen und mit in die Gruppe einzubinden. So ergibt es sich, daß der Spieler, der den spontanen Einfall hatte, nicht von der Gruppe isoliert wird und als „absonderlich“ gilt. Das Involvieren der persönlichen Inhalte dient ausschließlich dazu, die Gruppe zusammenzuhalten und die einzelne Person zu bestärken, ihrer Phantasie weiter zu folgen.

3.3.3.2 Verknüpfung und Wiedereinführung

Durch das konsequente Ignorieren der Inhalte einer Szene erkannte Johnstone, daß die Bedeutung und die Aussage einer Geschichte in dem Aufbau und ihrer Struktur liegt und nicht im gesprochenen Wort. Weiterhin verhalf ihm diese Methode des Ignorierens dabei, „*genau zu verstehen, was eine Erzählung ist, denn man kann sich auf die Struktur konzentrieren*“ (Johnstone, 1997, Seite 189).

Bei der Analyse dieser Geschichtsstruktur fand Johnstone heraus, daß die Verknüpfung und die Wiedereinführung von Personen, Gegenständen und Orten wichtig ist. Ansonsten bleibt eine Erzählung seiner Auffassung nach nur eine Aneinanderreihung von Ereignissen, die endlos fortgeführt werden könnte.

Mit der Verknüpfung und Wiedereinführung von Teilen der Erzählung bekommt die Geschichte ein Muster, daß vervollständigt werden kann und somit zu einem logischen Schluß führt. Dies geschieht, indem existierende Elemente aus der Geschichte wieder in den Handlungsstrang aufgenommen und mit neuen wie alten Begebenheiten in Verbindung gebracht werden.

Zum besseren Verständnis möchte ich die Techniken des Verknüpfens und der Wiedereinführung an einem Beispiel von Johnstone erklären. Zuerst stellt er eine Erzählung ohne die Verwendung der eben genannten Techniken dar:

Beispiel: Ich treffe in einem Wald auf einen Bären, „er jagt mich, bis ich zu einem See komme. Ich springe in ein Boot und rudere zu einer Insel hinüber. Auf der Insel ist eine Hütte. In der Hütte ist ein schönes Mädchen und spinnt ein goldenen Faden. Wir lieben uns leidenschaftlich. Am nächsten Morgen gehe ich auf der Insel herum, da packt mich ein Adler und trägt mich hoch in den Himmel hinauf (...)“ (Johnstone, 1997, Seite 190).

Nun stellt Johnstone dieselbe Erzählung noch einmal dar, aber mit Verknüpfungen und Wiedereinführungen:

„Ich flüchte vor dem Bären und rudere zu der Insel herüber. In der Hütte auf der Insel ist ein Wunderschönes Mädchen, das in einem Holzzuber badet. Wir lieben uns leidenschaftlich, da sehe ich zufällig aus den Fenster“ (Johnstone, 1997, Seite 191). Der Bär rudert jetzt mit einem zweiten Boot herüber. Das Mädchen schreit: „Mein Mann“ und versteckt mich im Schrank. Hier wird das Mädchen mit dem Bär in Zusammenhang gebracht. „Der Bär kommt in die Hütte, zieht den Reißverschluß seines Fells auf, und ein grauhaariger alter Mann steigt heraus. Er und das Mädchen lieben sich. Ich schleiche aus der Hütte und nehme das Fell mit, damit er sich nicht wieder in den Bären verwandeln kann. Ich laufe zum Ufer und rudere zum Festland hinüber, das zweite Boot

ziehe ich hinterher (damit kommen die Boote wieder vor). Da sehe ich den alten Mann in dem Holzzuber hinter mir herpaddeln. Er scheint unglaublich stark zu sein, und es gibt kein Entkommen vor ihm. Ich warte unter den Bäumen auf ihn und schlüpfe in das Bärenfell. Ich verwandle mich in einen Bären und reiße den alten Mann in Stücke (...)" (Johnstone, 1997, Seite 191). Hier wurden der alte Mann und das Fell wiedereingeführt. „Ich rudere auf die Insel zurück und entdecke, daß das Mädchen verschwunden ist. Die Hütte ist ganz alt, das Dach ist eingefallen, und die Bäume, die junge Schößlinge gewesen waren, sind jetzt ganz hoch. Dann versuche ich, das Fell ausziehen, und merke, daß es an mir festgewachsen ist“ (Johnstone, 1997, Seite 192).

Dieses Beispiel verdeutlicht nicht nur die Strukturen einer Geschichte, an ihm läßt sich auch nachvollziehen, wie wichtig es für die Techniken Johnstones ist, Inhalte zu ignorieren. Der Inhalt könnte auf sexuelle Ängste oder Angst vor dem Altern hinweisen. Würden diese berücksichtigt, wäre diese Geschichte, in dem Rahmen des Improvisationstheaters, gar nicht zu stande gekommen. Sie könnte innere Ängste eines Spielers aufdecken. In dem Moment müßte der Schauspieler sich mit ihnen auseinandersetzen und würde wahrscheinlich zu dem vor anderen Gruppenmitgliedern bloßgestellt werden.

Die individuelle Interpretation der Inhalte einer solchen Geschichte wären interessant für Kritiker, Psychologen und Therapiegruppen, nicht aber für das freie Assoziieren im Rahmen des Improvisationstheaters.

3.3.3.3 Geschichten erzählen

Geschichten zu erfinden fällt den meisten Schauspielschülern sehr schwer, denn sie versuchen diese im Kopf voranzuplanen. Sie blockieren dadurch ihre Phantasie und versuchen, einzelne Szenen aneinanderzureihen. Diese können durch skurrile Situationen und witzige Texte auffallen, aber erzählen meistens keine Geschichte. Johnstone lehrte

seine Schüler, die Routine einer Handlung zu unterbrechen, anstatt eine neue Geschichte zu erfinden.

Beispiel: Wenn zwei Personen in einem Supermarkt einkaufen gehen, erscheint dies als eine Routinesituation. Finden sie allerdings zwischen den Tomaten einen wertvollen Edelstein, wird diese unterbrochen und es kann sich eine Geschichte entwickeln. Wichtig dabei ist, eine etablierte Routinehandlung wieder zu unterbrechen, um eine gewisse Spannung im Verlauf der Geschichte beizubehalten. Für beide Personen könnte die Routine darin bestehen, den Edelstein vor den anderen Kunden im Einkaufswagen zu verstecken. Die Unterbrechung wäre dann, daß der Wagen von einer anderen Kundin verwechselt und mitgenommen wird.

Bei dieser Form des Geschichtenerzählens muß darauf geachtet werden, daß Ideen sich nicht gegenseitig neutralisieren und die Erzählung den Schauplatz der Bühne nicht verläßt.

Das Neutralisieren eines Konfliktes passiert, wenn ein Spieler eine Idee installiert und diese aber sofort wieder zurücknimmt, so daß kein Konflikt oder Problem mehr übrig bleibt. Der Edelsteinfund, den Person A gemacht hat, neutralisiert B mit der Aussage, daß dies der Stein wäre, den sie gestern hier verloren hätte. Die Szene ist damit des Konfliktes beraubt.

Ein weiterer Fehler, den Johnstone häufig beobachtete, war, daß die Spieler die Handlung von der Bühne weg bewegten. Sie redeten dabei über Erlebnisse und Situationen, die nicht auf der Bühne stattfinden, sondern die ihre Charaktere irgendwann erlebt haben. Dies führt dazu, daß das Spiel statisch wird und die Schauspieler auf der Bühne nur noch reden anstatt zu handeln.

In dem von mir angeführten Beispiel würde Person B erzählen, wie sie damals extra ein neues Haus gebaut hat, um den Tresor für den Edelstein hinein zu bekommen.

Wenn diese Elemente des Geschichtenerzählens beachtet werden, können auch längere Szenen improvisiert werden, ohne daß der Spannungsbogen eines Stückes abbricht. Natürlich gehören zu einer vollständigen Geschichte auch gut verkörperte Charaktere und unterschiedlichste Statusbeziehungen der Personen untereinander.

Die gesamte Theorie, oder besser gesagt die gesamten Erfahrungen Johnstones, wurden für die Disziplin des Theatersportes in Regeln verfaßt. Sie stellen die Grundlage einer jeden Theatersportgruppe dar, in der Improvisationstheater gelehrt wird.

3.4 Regeln für den Theatersport

Um im Rahmen des Theatersports improvisieren zu können, das heißt eine Geschichte oder Szene zu spielen, müssen gewisse Grundregeln eingehalten werden. Diese Regeln basieren hauptsächlich auf den Erkenntnissen Keith Johnstones, der sie anfangs als Lehrmethode für Schauspieler verwendete und danach eine selbständige Theaterform daraus kreierte.

Die Ausführungen in diesem Text sind im Gegensatz zu Johnstones allgemeineren Ausführungen mehr auf das praktische Spiel im Rahmen eines Theatersportmatches bezogen. Sie bieten die Möglichkeit, eine Szene auf der Bühne gelingen zu lassen. Daher werden sich einige Elemente des vorherigen Kapitels wiederholen.

Es geht darum, Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Johnstones Erkenntnissen und dem praktischen Regelwerk aufzuzeigen. Dies ist insoweit wichtig, da in Theatersportgruppen meist nur die Regeln benutzt werden. Die Gedanken, die Johnstone sich bei ihrer Entwicklung machte, erfahren die Spieler meist nicht. Doch sind gerade diese hintergründigen Informationen für die pädagogische Arbeit im Rahmen des Improvisationstheaters von Nutzen.

Diese Regeln werden im Sinne von Marianne M. Andersens Buch „Theatersport und Improtheater“ dargestellt. Es ist bis dato eines der wenigen deutschsprachigen Bücher, die das Regelwerk in ein praktisches Anleitungsbuch für Gruppen aufgenommen haben. Andersen benennt die Regeln wie folgt:

- a) *„Geht auf alle Vorschläge ein*
- b) *Zusammenarbeiten - helfe einander*
- c) *Verwendet euren ersten Einfall*
- d) *Vertraut auf eure Phantasie*
- e) *Macht Vorschläge und geht auf sie ein*
- f) *Läßt das Vorausplanen sein*

- g) *Konzentriert euch auf den Fokus*
- h) *Kreiert eine Geschichte*
- i) *Benutzt unterschiedlichen Status*
- j) *'Kommt wieder'“*

(Andersen, 1996, Seite 21)

Andersen gliedert ihr Regelsystem in zwei Abschnitte. Die ersten sechs Regeln sind für sie die wichtigsten und stellen die Grundlage für das Improvisieren da. Der zweite Abschnitt von g) bis j) ist eine Erweiterung für Fortgeschrittene. Mit dem zweiten Abschnitt des Regelwerkes wird die Improvisation auf ein bestimmtes Ziel gelenkt. Die Zusammenarbeit und die Ruhe sollen hier gefördert werden. Weiterhin wird hier das Spiel vertieft und mit mehr Inhalt und Dramaturgie gefüllt.

- a) *Geht auf alle Vorschläge ein: „Ja Sagen contra Blocken“*

Diese Regel soll eingehalten werden, damit sich überhaupt eine Szene entwickeln kann. „Ja sagen“ heißt, alle Spielangebote der Mitspieler zu akzeptieren, egal wie abwegig sie sind. Das Angebot darf nicht durch die kognitiven Fähigkeiten eines Spielers bewertet oder kritisiert werden. Dies würde die Handlung blockieren und die Szene stagnieren lassen. Ein Angebot ist alles, was die Szene weiterführt. Angebote können in verschiedenen Formen gemacht werden. Sie treten nicht nur in Form von verbalen Äußerungen auf, sondern auch in physischer Form, z.B. bei einer Aufforderung zu einer Schlägerei.

„Es gibt verschiedene Möglichkeiten zu akzeptieren: man kann die Aufforderung in ihrem Kern annehmen, aber Details ändern“ (Andersen, 1996, Seite 24). Mit ihrer Aussage, Details zu ändern meint Andersen, daß die Idee des Mitspielers zwar aufgegriffen, doch in einen anderen

Zusammenhang gebracht werden kann oder mit einer anderen Intention weitergeführt wird.¹⁹

Annehmen heißt auch, das Spielangebot in sich also den Subtext der Aussage zu akzeptieren. Das offensichtliche Ablehnen eines Spielvorschlages gehört dann zur Szene dazu.²⁰ Das Wichtige dabei bleibt, die Idee des Mitspielers nicht aus den Augen zu verlieren, sondern weiter zu verwenden, egal in welcher Art und Weise dies auch passiert (vgl.: Kapitel 3.3.2.4 Blocken und Akzeptieren).

b) Zusammenarbeiten - einander helfen

Die Faszination des Theatersports besteht darin, zu sehen, wie es den Schauspielern gelingt, aus ungewöhnlichen Vorgaben zusammen eine schlüssige Szene zu improvisieren. Darum ist für diese Art des Theaters die Zusammenarbeit so wichtig.

Diese Zusammenarbeit kann allerdings nur dann erfolgen, wenn sich die Spieler annehmen, in Interaktion miteinander treten und sich nicht gegenseitig blockieren. Dazu gehört Offenheit, gute Beobachtungsgabe und Vertrauen in die eigenen Mitspieler. *„Theatersport muß so gespielt werden, daß alles, was man improvisiert, dazu dient, den anderen zu helfen“ (Andersen, 1996, Seite 28).*

Andersen verweist hier auf das Aufeinanderzuspielen, denn jeder Versuch, eigene Ideen gegen einen Mitspieler zu verwirklichen, blockiert den Kontakt und die Szene mißlingt.

¹⁹ Ein Beispiel hierfür wäre, wenn ein Mitspieler als Adliger von seinem Diener angesprochen wird, so kann dies durchaus in einem Arbeitsamt passieren, bei der Jobsuche, anstatt wie erwartet auf einem Herrensitz in Schottland. Die Idee des Herr-und-Diener-Verhältnisses wurde aufgegriffen und durch das Erscheinen der beiden Personen auf dem Arbeitsamt verfremdet.

²⁰ Das „Ja-Sagen“ im Subtext kann erfolgen, indem z.B. der Firmenchef von seiner Ehefrau beschuldigt wird, eine Affäre mit der Sekretärin zu haben, aber dies bestreitet. Im Laufe der Szene werden allerlei Beweise für seinen Ehebruch gefunden, bis er seine Tat eingestehen muß. In dieser Szene wird die Anschuldigung einen Ehebruch begonnen zu haben verneint, dafür aber im Subtext angenommen, denn der Firmenchef gibt nacher seine Tat zu.

Tatsächlich stehen die Spieler nicht allein auf der Bühne, die Mannschaft im Hintergrund, muß jederzeit bereit sein, bei einer schlechten Szene einzuschreiten. Dazu gehört, einfache Impulse mit in die Szenen einzubringen. Diese Impulse können kleine Nebenrollen, Geräuschkulissen, Stimmen von außerhalb der Bühne oder gespielte Gegenstände sein. Somit ist die gesamte Gruppe verantwortlich für das, was auf der Bühne gezeigt wird.

c) Verwendet euren ersten Einfall / d) Vertraut auf eure Phantasie

Die Phantasie eines Menschen assoziiert ständig neue Bilder und Gedanken. Diese gilt es, beim Theatersport aufzunehmen und sofort in das Spiel zu integrieren. Es ist wichtig, daß dies geschieht, ohne vorher darüber nachzudenken, denn Spontaneität und Kreativität entstehen zwanglos und unmittelbar. Der Spieler, der seine Gedanken zensiert und bewertet, blockiert sie. *„Euer Gehirn kann ständig auf etwas Neues kommen, wenn ihr es nur zuläßt. Sagt ja zu euch selbst und zu eurer Phantasie, so wie sie ist. Laßt sie in Ruhe arbeiten, ohne von ihr etwas besonderes, originelles zu fordern“ (Andersen, 1996, Seite 37).*

Der Versuch originell und unterhaltsam zu sein, endet schnell in Klischees und beschränkt damit die eigene Persönlichkeit. Eine kritische Auseinandersetzung mit sich selbst, über Einfälle und deren Umsetzung auf der Bühne während des Spiels, hindert die Kreativität daran, neue Ideen zu assoziieren.

Es ist also nicht möglich, während des Improvisierens auf der Bühne kritisch und kreativ zugleich zu sein. Diese beiden Arten zu denken und zu handeln, schließen sich gegenseitig aus. Während das kritische Denken immer nach Fehlern und Beschränkungen sucht, also einen divergierenden Weg der Problemlösung geht, versucht das kreative Denken den konvergierenden Weg zu nutzen und sucht dabei nach neuen Möglichkeiten. Der kreative Weg ist für den Theatersport der richtige,

denn eine Szene kann nur spannend und flüssig gespielt werden, wenn sie weitergeführt und nicht blockiert wird.

Die Phantasie produziert die seltsamsten und bizarrsten Ideen, die die Spieler manchmal nicht akzeptieren wollen, weil sie zu ordinär, zu frech, zu schlecht oder zu blasphemisch sein könnten. Doch sind es meistens diese Einfälle, die eine Szene in ihrer Handlung voran bringen können und für das Publikum unterhaltsam sind (vgl.: Kapitel 3.3.2 Johnstone über Spontaneität).

e) Macht Vorschläge und geht auf sie ein

Um ein gutes Zusammenspiel zu erreichen, muß bei der Entwicklung der Szenen darauf geachtet werden, daß ein ausgewogenes Verhältnis zwischen dem Annehmen von Angeboten und dem Spielen eigener Ideen besteht. Der Theatersport ist keine Plattform für Alleinunterhalter. Einige Spieler werden ein größeres Selbstvertrauen haben als andere, oder sie sind eher daran gewöhnt, sich vor einem Publikum zu produzieren. Der Sinn des Theatersports liegt in der Zusammenarbeit der gesamten Gruppe. Deswegen müssen zurückhaltendere Schauspieler mit einbezogen werden. Sie müssen ermutigt werden, ihre eigenen Vorschläge anzuspieren. Die Verantwortung liegt auch hier wieder bei der gesamten Gruppe. Sie muß sich selber beobachten und, wenn nötig, gegensteuernde Maßnahmen ergreifen. Diese finden meist in Form von Übungen statt, die eine Zusammenarbeit der Gruppe in den Vordergrund stellen.

f) Laßt das Vorausplanen sein - Bühnenpräsenz

Eine spontan improvisierte Szene vor auszuplanen, ist ein Widerspruch in sich. Das Vorausplanen einer Szene bewirkt, daß der Schauspieler auf der Bühne nicht voll präsent ist. Er kann nicht richtig auf die Angebote seiner Mitspieler eingehen, da er in Gedanken schon bei einem späteren Teil der Szene angekommen ist. So funktioniert das Zusammenspiel nicht mehr richtig und das Spiel wirkt gestellt. Das Spannende an der Improvisation, für den Zuschauer wie für die Schauspieler, ist der vollkommen unvorhersehbare Ablauf der Szenen.

g) Konzentriert euch auf den Fokus

Eine Theatersportszene darf nur einen Fokus haben, denn *„der Fokus ist der Ort, an dem die Handlung vor sich geht. Er ist der Teil der Bühne, auf den das Publikum seine Aufmerksamkeit konzentriert hat“* (Andersen, 1996, Seite 49).

Andersen geht davon aus, daß der Fokus wie eine Kameralinse wirkt. Dabei kann der Fokus den Blickwinkel ändern oder sich auf andere Orte verlagern. Allerdings darf der Fokus sich nie an zwei Orten gleichzeitig befinden.

Dieses ist besonders wichtig, damit Zuschauer wie Schauspieler nicht den Überblick über eine Szene verlieren. Wenn zwei Spieler gleichzeitig sprechen oder die Handlung gleichzeitig an zwei Orten spielt, können weder das Publikum noch die Spieler den Szenen vollständig folgen.

Die Spieler dürfen nicht alle auf einmal und alle Ideen zugleich spielen. Sie müssen mit ihrem Beitrag zur Szene warten, bis sie zum Einsatz kommen und die Handlung bis dahin genaustens verfolgen.

h) Kreiert eine Geschichte - Dramaturgie

Um erfolgreich längere Szenen zu improvisieren und nicht in billiger Komik zu enden, müssen auch beim Theatersport dramaturgische Bausteine beachtet werden. Zu diesen gehören Wiedereinführungen, Problemstellungen, Hauptpersonen, Klischees, chronologisches Geschichtenerzählen und Endungen.

Theatersport muß nicht immer lustig sein, er kann auch spannende Geschichten erzählen oder ergreifende Tragödien zum Vorschein bringen. Die Aktionen der Schauspieler führen zur Handlung und diese wiederum führt zu einer Geschichte. Der schnelle Witz besticht zumeist durch die Wortgewandheit der Akteure. Dabei vergessen die meisten allerdings, den eigenen Körper und den zur verfügungstehenden Raum mit in die Szenen einzubeziehen. Die Mimik und Gestik der Akteure wird vielseitiger und einfallsreicher sein, wenn sie sich im Rahmen einer Geschichte bewegen, die sich fast von selber fortführt. *„Theater besteht aus Handlung, Personen, Bewegungen, Beziehungen zwischen Menschen - kurz gesagt aus mehr, als nur nebeneinander aufgereiht zu versuchen, unterhaltsam zu sein“* (Andersen, 1997, Seite 52).

Andersen hebt hierbei besonders die Technik der Wiedereinführung (vgl.: Kapitel 3.3.3.2 Wiedereinführung und Verknüpfung) und das Aufbauen von Problemen hervor. Im Gegensatz dazu kreiert Johnstone eine Geschichte, indem er eine Routine unterbricht. (vgl.: Kapitel 3.3.3.3 Geschichten erzählen) Diese kann - muß aber nicht zwangsweise - zu einem Problem führen, auf das Andersen hinaus möchte.

Die Wiedereinführung ist die Wiederholung einer schon etablierten Handlung oder das wiederholende Einführen eines Gegenstandes oder einer Person in einer Szene. Eine ständige Aufzählung von neuen Ereignissen oder neuen Gegenständen läßt die Zuschauer schnell ermüden. Die Fülle der immer neuen Informationen kann nicht mehr verarbeitet werden und ist wenig unterhaltsam. Dagegen wird das

Wiedereinführen von Situationen und Gegenständen im allgemeinen durch Beifall belohnt. Dies rührt daher, daß die Zuschauer die Fähigkeit der Schauspieler bewundern, längst vergessene Elemente der Szene wieder in das Spiel zu integrieren. Weiterhin scheint Menschen das Wiedererkennen von Situationen, Personen oder Gegenständen im allgemeinen großen Spaß zu bereiten. Dies ist auch an vielen Fernsehproduktionen, wie z.B. an den Star Trek²¹ Serien zu erkennen, in denen dieses Prinzip besonders stark berücksichtigt wird.

Beispiel: Bei einer Improshow spielte die Improvisationstheatergruppe „Trau ma` Dortmund“ zu der Vorgabe „Haarewaschen“ eine Badezimmerszene, die zuerst pantomimisch installiert und danach mit Charakteren gefüllt wurde. Fast am Ende derselben Show forderte das Publikum die Vorgabe Zähneputzen zu einer gänzlich anderen Spielform. Die Spieler installierten das gleiche Badezimmer, wie aus der ersten Szene und ließen dieselben Charaktere mit identischen Namen auf der Bühne erscheinen, um diese Szene zu beginnen. Das Publikum war begeistert, es schien, als würde eine Geschichte fortgesetzt werden. Die Charaktere waren dem Publikum vertraut, und es erwartete gespannt die nächsten Abenteuer dieser beiden Personen.

Es können also durchaus auch ganze Elemente einer Szene übernommen und in andere Szenen transportiert werden. Dies darf nicht zu oft geschehen, ansonsten könnte die improvisierte Szene für den Zuschauer wie geplant aussehen.

²¹ Bei den Star Trek Serien („Raumschiff Enterprise – The Next Generation“, „Deep Space Nine“ und „Raumschiff Voyager“) werden nicht nur Wiedereinführungen in den einzelnen Serien berücksichtigt. Sie gehen noch einen Schritt weiter und verknüpfen die unterschiedlichen Serien miteinander. Dabei führen sie Elemente aus der einen Serie wieder in eine andere mit ein. So entsteht eine große Geschichte, und die Fernsehzuschauer finden ein großes Vergnügen, daran Elemente der verschiedenen Serien wiederzuentdecken. Das macht unter anderem diesen großen Erfolg dieser Serien aus. An Universitäten und Fachhochschulen werden mittlerweile viele Arbeiten über den Erfolg und die Mechanismen dieser Fernsehserien verfaßt.

Gute Wiedereinführungen innerhalb einer Szene lassen sich z.B. durch Gegenstände und gespielte Tiere erreichen. Sie sind leicht zu installieren und können ebenso leicht wieder in die Szene eingeführt werden.

Eine Szene sollte nach Andersens Ansicht immer eine Hauptperson beinhalten, an der die Handlung entlang geführt wird. Diese Person zieht die Aufmerksamkeit des Publikums auf sich. Mit ihr kann der Zuschauer lachen oder weinen, er kann sie hassen oder lieben.

Diese Person muß nicht alleine auf der Bühne stehen, sie kann durchaus eine Begleitperson während der ganzen Szene mit sich führen. Wichtig ist nur, daß der Inhalt der Szene in erster Linie immer die Erlebnisse der Hauptperson darstellt.

Um Geschichten weiterzuentwickeln und Spannung zu erzeugen, müssen die Spieler Probleme installieren, die gelöst werden müssen. Die Hauptperson sollte dabei ein bestimmtes Ziel verfolgen. Die Aufgabe der anderen Mitspieler besteht darin, die Probleme auf der Bühne darzustellen und diese einzubringen.

Beispiel: Bei einem Theatersportmatch bekam ein Schauspieler die Vorgabe vom Publikum, einen Elefanten in ein Flugzeug zu schmuggeln. Die Hauptperson verfolgte in dem Moment das Ziel, den Elefanten an Bord zu bekommen. Die Mitspieler ließen Probleme durch die Figur des Zöllners entstehen und dadurch, daß ein anderer Mitspieler einen sehr eigensinnigen Elefanten mimte. Diese Szene endete, als der Zollbeamte auf dem Elefanten davonflog. Dadurch wurde das Ziel zwar nicht erreicht, doch wurde durch die Ideen der Mitspieler eine weitaus skurrilere Lösung gefunden.

Die Art der Probleme sollte möglichst dramatisch sein. Je unmöglicher die Lösung des Problems scheint, desto mehr Spaß bereitet es dem Publikum zuzuschauen, wie sich die Spieler aus dieser unmöglichen Situation retten.

Klischees werden von Schauspielern oft verwendet, um ihre eigene Unsicherheit zu überspielen und den sicheren Lacher in der Szene einzubringen. Das häufige Spielen von Klischees führt oftmals zu ständigen Wiederholungen und Doppelungen einzelner Witze, die für das Publikum langweilig werden. Das Verwenden dieses Stilmittels kann ein Ausdruck dafür sein, daß die Spieler nicht auf sich selbst vertrauen. *„Man greift oft nach Klischees, wenn man Angst hat, nichts Neues und Unterhaltsames zu finden“ (Andersen, 1997, Seite 56).*

Dabei wird alles zum Klischee, was sich einmal als außergewöhnliche Idee etabliert hat. Spielinhalte, die in Szenen immer wieder vorkommen, handeln über Sex und Gewalt oder andere „gewagte“, „unanständige“ Themen. Sie zerstören die Geschichte auf der Bühne meistens mehr, als daß sie dazu beitragen die Handlung voranzutreiben. Das Kreieren einer Geschichte sollte im Vordergrund stehen, wenn die Spieler sich bemühen, eine Szene so interessant wie möglich zu gestalten. Nur dadurch wird ein unerschöpfliches Potential an Ideen geschaffen, das zur Szenengestaltung nötig ist.

Um eine Geschichte für das Publikum wie für die Spieler klar und verständlich zu halten, sollte diese chronologisch gespielt werden. Mit chronologisch ist die Reihenfolge der Ereignisse, die passieren, gemeint. Sie sollten stets nacheinander und im logischen Zusammenhang aufeinander folgen. Das hat zum einen den Vorteil, daß der Zuschauer der Szene leichter folgen kann. Zum anderen müssen die Schauspieler keine intellektuellen Höchstleistungen vollbringen, um eine Geschichte sinnvoll zu beenden. Weiterhin wird so verhindert, daß die Szene sich von der Bühne entfernt und über etwas gesprochen wird, was einmal war, oder was noch sein wird. Die Handlung muß auf der Bühne bleiben, dafür ist es wichtig, daß immer der jeweilige Zeitpunkt und Ort, von dem die Rede

ist, auch dargestellt wird. Es ist durchaus möglich, Reisen in die Vergangenheit oder Zukunft zu unternehmen, um wichtige Informationen über die Charaktere zu geben. Sie müssen für die Zuschauer nur deutlich angekündigt und auf der Bühne sichtbar dargestellt werden.

Beispiel: In einer Szene sollte die Mutter der Tochter erklären, wie sie ihren Vater kennengelernt hat. Anstatt diese Begegnung nur verbal zu erzählen, versetzten die Spieler die Bühne fünfzehn Jahre zurück. Dies passierte, indem das Publikum verbal informiert wurde und Stilelemente von Erinnerungsequenzen, wie sie in Filmen gebraucht werden, dargestellt wurden. Das Flimmern der Seitenränder alter Schwarzweißfilme oder die verschwommene Umgebung, in der die Personen spielen, könnten solche Stilmittel sein. Danach kann die Bühne in die reale Zeit zurückgeholt werden.

Jede Szene muß zu einem Ende kommen. Dabei muß beachtet werden, wie, wann und durch wen die Szene beendet wird. Es gibt zwei Möglichkeiten, wie eine Szene beendet werden kann. Die Spieler können die Szene selber zu einem logischen Abschluß bringen, oder ein Zeichen, das den Vorhang imitiert, beendet die Szene. Mit dem Vorhangzeichen können alle Spieler - in- und außerhalb der Szene - sowie der Moderator eine Szene beenden.

Der richtige Zeitpunkt für den Schluß ist sehr wichtig. Ein Ende kann nach einem gelungenen Witz gesetzt werden oder wenn die Hauptperson ihre Aufgabe gelöst hat. Weiterhin kann die Erzählebene gewechselt werden, so daß sich herausstellt, alles war nur ein Traum und dieser ist nun vorbei. Ein Ritt in den Sonnenuntergang, wie in vielen Western, kann auch ein guter Schlußpunkt für eine gelungene Szene sein. Die dramatische Variante, eine Szene zu beenden ist, die Hauptperson einfach sterben zu lassen.

Das Einhalten dieser wenigen dramatischen Elemente einer Geschichte garantiert keinen Erfolg. Sie geben aber Anhaltspunkte, an die sich die Schauspieler halten können, um eine Geschichte zu kreieren.

i) Statusarbeit

In einer Gruppe von Menschen gibt es eine Vielzahl von verschiedenen Charakteren. Abgesehen von ihren unterschiedlichen Meinungen und Vorstellungen unterscheiden sich die Menschen noch durch ihre Position. Diese Position wird auch als Status bezeichnet. Status ist die *„Art und Weise, in der wir unseren eigenen Wert zu anderen Menschen in Beziehung setzen. Wir plazieren uns die ganze Zeit auf einer Werteskala im Verhältnis zu unserer Umgebung. Wir nehmen keinen festen Platz auf dieser Werteskala ein“* (Andersen, 1997, Seite 60).

Der Status einer Person ist abhängig von den Menschen, die die Person umgeben und deren Bedeutung für sie. Er ist auch abhängig von der Situation, in der die Person sich befindet und von dem Ort, an dem sie verweilt (vgl.: Kapitel 3.3.1 Status).

Es gibt Personen, die im Leben einen hohen Status verkörpern und Personen die einen tiefen Status verkörpern. Welche dieser Stathaltungen eine Person gerade einnimmt, kann durch die Körperhaltung wie auch durch bestimmte Verhaltensweisen signalisiert werden. Das Spielen mit den verschiedenen Stathaltungen kann eine Theaterszene, sowie die Realität, beleben.

- ***Merkmale eines hohen Status***

Eine Person mit hohem Status zeichnet sich dadurch aus, daß sie immer im Mittelpunkt stehen muß. Sie nimmt den gesamten Raum, in dem sie sich befindet, zur Verfügung.

Sie geht wohin sie will und läßt sich dabei von niemanden aufhalten. Die Körperhaltung ist aufrecht und demonstriert Stärke.

Sie mißachtet den Privatraum anderer und bewegt sich in allem was sie tut, langsam und wohlüberlegt. Sie macht keine überflüssigen Bewegungen und ihr gesamtes Handeln scheint einen höheren Sinn zu haben.

Die Stimme einer Person mit hohem Status kann sowohl laut als auch leise sein. Immer aber erwartet sie, daß man ihr zuhört. Es ist ihr egal, wie lang sie redet, sie nimmt sich die Zeit, die sie braucht. Weiterhin bittet sie nicht um Hilfe, sondern sie gibt *„Anweisungen und fordert Unterstützung. Ihr Selbstvertrauen und ihre Gelassenheit sind nicht zu überbieten“*

(Andersen, 1997, Seite 61).

- ***Merkmale eines niedrigen Status***

Der niedrige Status einer Person wird durch die beengte Körperhaltung auffällig. Sie legt die Arme an, blickt mit den Augen auf den Boden, versucht mit den Füßen so wenig Platz wie nötig einzunehmen und verkriecht sich in die hinterste Ecke des Raumes, um nicht im Weg zu stehen. Sie ist ständig nervös und vollzieht permanent Übersprungshandlungen.

Die Stimme einer Person mit niedrigen Status ist nicht zu laut aber gerade so laut, daß man sie gut verstehen kann, ohne sich anzustrengen. Dabei spricht sie schnell, um nicht allzuviel Zeit in Anspruch zu nehmen. Ihre Wortwahl ist unsicher und wird von häufigen „äh`s“ und „oh`s“ unterbrochen, um zu sehen ob sie nichts Falsches gesagt hat.

Sie definiert ihren Wert über die Anerkennung der Personen mit höherem Status. Die Mimik eines Tiefstatus-Spielers ist ständig in Bewegung, und er verzieht entschuldigend das Gesicht, um eventuelle Fehler sofort revidieren zu können. Sie ist in ständiger Bereitschaft, anderen etwas recht zu machen, möglichst bevor die andere Person diesen Wunsch ausgesprochen hat. Dabei bewegt sie sich rasch und leise, als wenn sie nicht existieren würde. Eine Person mit niedrigem Status kann dabei durchaus eine Szene lenken. Sie kann sowohl sympathisch als auch unfreundlich sein.

Diese beiden Statusbeschreibungen stellen die Extreme der jeweiligen Kategorien dar. Für das darstellende Spiel auf der Bühne können viele Varianten dieser beiden Statuskategorien gespielt werden. Dabei können ganze Statusketten entstehen.

Beispiel: Der Herr befiehlt dem Diener einen Stuhl zu holen. Dieser gibt Anweisungen an den Knecht und dieser wiederum an den Stallburschen. Dabei ist es für die einzelnen Figuren wichtig, daß sie in der Hierarchie zum Höherstehenden einen tiefen Status spielen. Gegenüber dem Niedrigerstehenden müssen sie einen hohen Status spielen. Die Spieler zwischen den höchsten und den niedrigsten Plätzen in der Hierarchie müssen ihren Status genau auf die anderen abstimmen.

Um verschiedene Statusposition kennenzulernen, ist es nützlich, sich die Statusspiele in seiner näheren Umgebung einmal anzuschauen. Dadurch lernt der Schauspieler viele Varianten des Status kennen und kann sie auf der Bühne einsetzen, um das Spiel zu verbessern. Die Statusarbeit macht das Theaterspiel lebendiger und glaubhafter.

j) „Kommt wieder!“ - Mut zum Scheitern

Es kann Situationen geben, in denen die Spieler alle Theatersportregeln mißachten und eine Szene auf der Bühne mißlingt. Dieses Scheitern gehört zum freien Improvisieren dazu. Es zeigt dem Publikum, wie schwer diese Art des Theaterspielens ist.

Meistens erkennt die Gruppe in diesen Momenten, daß sie sich zu schwierige Aufgaben gestellt hat. Entweder wurde das aufgeführte Spiel nicht genug geübt, oder etwas stimmte in der Vorbereitungsphase nicht. Oft kann eine zu kurz geratene Aufwärmzeit das Spiel schlechter werden lassen. Auch belasten organisatorische Probleme kurz vor einem Auftritt das Klima in einer Gruppe und können auf der Bühne beim Improvisieren störend wirken.

Schlechte Szenen beim Auftritt, wie im Training, können auch einen Fortschritt ankündigen. Durch eine schlechte Szene kann die Gruppe erkennen, welche Fehler sie in der Improvisation begeht, und was sie besser machen kann.

Das Ausprobieren neuer Spiele und Improvisationsformen ist eine natürliche Form der Weiterentwicklung einer Gruppe. Das Scheitern bei Spielen gehört zum Lernprozess. Ohne einmal eine Herausforderung in Form von einem schweren Spiel anzunehmen, würde das Training schnell langweilig werden.

„Der Theatersport ist voller Risiko und unberechenbar. Deshalb ist er auch so spannend“ (Andersen, 1997, Seite 67). Scheitern ist also kein Grund, um aufzugeben. In einer Gruppe die zusammenhält und Sicherheit gibt, können die Spieler durchaus einmal eine schlechte Improvisation verkraften. Wichtig ist, daß die Gruppe nicht resigniert, sondern mit neuem Mut wieder das Improvisieren aufnimmt.

Die hier aufgeführten Theatersportregeln stellen für den Improvisationsspieler nur das Grundgerüst dar, mit dem er arbeiten kann. Es werden ständig neue Regeln und wichtige Regelerweiterungen entdeckt, um das Improvisieren noch interessanter zu machen. Die Regelerweiterungen ergänzen zumeist die alten Regeln und spezifizieren sie. Für Interessenten lohnt es sich, in dem neuesten Buch von Johnstone nach den aktuellsten Regeln und Regelerweiterungen zu schauen. Das hier dargestellte Grundgerüst von Theatersportregeln ist für eine Anfängergruppe und für das Verständnis des Theatersports im Rahmen dieser Diplomarbeit vollkommen ausreichend, daher gehe ich auf die Erweiterungen nicht weiter ein.

4. Analyse des Theatersports für Lernprozesse

In diesem Kapitel wird zunächst das Lernen im Spiel erklärt. Danach werden die Lernprozesse und ihre Besonderheiten im Theatersport aufgezeigt. Das Lernen teilt sich dabei in interpersonales Lernen und intrapersonales Lernen.

Die Trennung zwischen inter- und intrapersonalen Lernen ist eine intellektuelle Trennung in bezug auf die Lernprozesse im Theatersport. Beide Seiten bedingen einander, d.h., Lernen, das im intrapersonalen Lernen vorgestellt wird, kann sich mit ähnlichen Inhalten auch auf der interpersonalen Seite vollziehen. Die Trennung der beiden Prozesse gestaltet sich durch die Verschiebung des Schwerpunktes auf eine der beiden Seiten. So kann z.B. das Zusammenspiel sowohl als inter- als auch als intrapersonaler Lernprozeß dargestellt werden. Je nachdem, welche Sichtweise gewählt wird, betrachtet man die Wirkung des Zusammenspiels in bezug auf die gesamte Gruppe oder in bezug auf das Individuum. Die Kriterien für die Zuordnung der Elemente des Theatersports in beide Lernformen stützen sich zum einen auf meine Erfahrungen, bei denen ich beobachten konnte, welche Lernerfahrungen in welchen Bereichen gemacht wurden, und zum anderen auf den Schwerpunkt der Lernerfahrung. Der Schwerpunkt richtet sich danach, ob die intensiveren und hilfreicheren Lernprozesse im intra- oder im interpersonalen Bereich ablaufen.

4.1 Spielen und Lernen

An dieser Stelle soll ein kurzer Blick auf die Zusammenhänge von Spielen und Lernen geworfen werden. Zunächst wird das Spielen und das Lernen ganz allgemein definiert. Danach wird der Zusammenhang zwischen beiden kurz aufgezeigt.

4.1.1 Spielen

Das Spiel tritt in den vielfältigsten Formen auf. Wenn vom Spiel die Rede ist, dann wird damit sehr oft nur das Kinderspiel assoziiert. Spiel ist aber weitaus mehr, es gibt z.B. Glücksspiele, wie das Roulette oder den Geldautomaten, konstruktive Spiele, in denen etwas mit Hilfe von Materialien gestaltet wird, Wettkampfspiele, wie etwa das Fußballspiel, Tisch und Brettspiele, Machtspiele in der Politik und in der Gesellschaft usw. Die Vielzahl von Betätigungen, die als Spiel bezeichnet werden, läßt sich beliebig fortführen.

4.1.1.1 Definition: Spiel

So zahlreich und unterschiedlich die Spiele sind, so zahlreich und unterschiedlich sind auch die Versuche, das Spiel zu erklären oder sogar zu definieren. Der Versuch, Spiel zu definieren könnte das Spiel als eine *„körperliche oder geistige Tätigkeit, die im Gegensatz zur Arbeit nicht der Verwirklichung bestimmter äußerer Ziele dient, sondern einen durch Funktionsverlust und / oder Freude an ihrem Inhalt oder Ergebnis bestimmten Selbstzweck darstellt“* (dtv Lexikon, 1990, Seite 159). Diese Definition erfaßt das Wesen des Spielens schon recht ausführlich. In Hinblick auf die diversen Definitionsversuche, wurde das Spiel aus den verschiedensten Blickwinkeln und Sichtweisen betrachtet. In der Vergangenheit wurden vom Spiel immer nur ganz bestimmte Aspekte herausgefiltert, die dann verallgemeinert zu einer Definition gelangten. Es entstanden dadurch Ungenauigkeiten in den Theorien. *„Fast für jeden Satz, der zur Erklärung oder Deutung von Spielen formuliert worden ist, lassen sich auch Gegenbeispiele finden“* (Scheurl, 1991, Seite 10). Dies zeigt, wie komplex und vielfältig das Spiel ist.

Beispiel: Die Theorien der Philosophen und Pädagogen des achtzehnten Jahrhunderts definierten das Spiel als eine Form der Erholung und erklärten damit den wahren Reiz des Spiels. Spiel kann aber durchaus zu einer Sucht werden, die von der Leidenschaft zum Spiel über Rauschzustände bis hin zur totalen

Erschöpfung führen kann. Somit hat das Spiel den gegenteiligen Effekt von Erholung.

4.1.1.2 Merkmale von Spiel

Eine Definition im üblichen Sinne würde das Spiel nur ungenau beschreiben oder zu allgemeine Aussagen tätigen, deshalb sollen an dieser Stelle Merkmale aufgezählt werden, die das Spiel ausmachen. Diese werden anhand von Roger Caillois²² im Buch von Scheurl dargestellt. Das Spiel ist:

- a) *„eine freie Betätigung, zu der der Spieler nicht gezwungen werden kann, ohne daß das Spiel alsbald seines Charakters der anziehenden und fröhlichen Unterhaltung verlustig ginge;*
- b) *eine abgetrennte Betätigung, die sich innerhalb genauer und im voraus festgelegter Grenzen von Raum und Zeit vollzieht;*
- c) *eine ungewisse Betätigung, deren Ablauf und deren Ergebnis nicht von vornherein feststeht, da bei allem Zwang, zu einem Ergebnis zu kommen, der Initiative des Spielers notwendigerweise eine gewisse Bewegungsfreiheit zugebilligt werden muß;*
- d) *eine unproduktive Betätigung, die weder Güter noch Reichtum noch sonst ein neues Element erschafft und die, abgesehen von einer Verschiebung des Eigentums innerhalb des Spielerkreises, bei einer Situation endet, die identisch ist mit der zu Beginn des Spieles;*
- e) *eine geregelte Betätigung, die Konventionen unterworfen ist, welche die üblichen Gesetze aufheben und für den Augenblick eine neue, alleingültige Gesetzgebung einführen;*
- f) *eine fiktive Betätigung, die von einem spezifischen Bewußtsein einer zweiten Wirklichkeit oder einer in bezug auf das gewöhnliche Leben freien Unwirklichkeit begleitet wird“*

(Scheurl, 1991, Seite 163).

²² Roger Caillois (1913) war ein französischer Schriftsteller und Philosoph. Er hat sich mit Fragen nach den Ursprüngen des Schöpferischen in Kunst und Dichtung, sowie der Phantasie befaßt. Einen Auszug seiner Texte wurde im Buch von Hans Scheurl „Das Spiel“ veröffentlicht. Er bezieht sich in seinen Ausführungen auf die Theorien von Johan Huizinga, einen bedeutenden niederländischen Kulturhistoriker. Dieser schrieb 1938 in Holland das Buch „Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spiellements in der Kultur.“

Die hier genannten Merkmale von Spiel sagen nichts über den Inhalt von Spielen aus und sind deshalb rein formale Kriterien. Die geregelte und die fiktive Betätigung scheinen sich gegenseitig auszuschließen. Bei genauerer Betrachtung sind beide Punkte aber sogar voneinander abhängig.

Beispiel: Wenn zwei Kinder Cowboy und Indianer spielen, so spielen sie auf der in f) beschriebenen fiktiven Ebene. Die Gesetzgebung, wie in e) beschrieben, wird gebrochen, indem z.B. ein Kind das andere daran erinnert, daß es kein wirklicher Indianer oder Cowboy ist. Die Konventionen müssen also eingehalten werden, damit das Spiel auf der fiktiven Ebene funktioniert.

Die hier aufgezählten Merkmale für das Spiel treffen auch auf den Theatersport zu. Das eben beschriebene Beispiel läßt sich genauso im Theatersport nachvollziehen. Die Schauspieler auf der Bühne spielen auf der fiktiven Ebene wie in f) beschrieben. Die neue Gesetzgebung des Theaterspiels, wie unter e) beschrieben, wird unterbrochen, indem ein Spieler das Spiel anhält und das Publikum und die Schauspieler daran erinnert, daß sie auf einer Bühne stehen und sich nicht z.B. in Paris auf dem Eiffelturm befinden.

4.1.2 Lernen

Bei Menschen sind die verschiedenen Formen und Arten der Lernprozesse sehr komplex. Sie sind dadurch fähig, die Instrumente für die Daseinsbewältigung innerhalb einer Kultur zu erlernen. Somit wird der Mensch aus anthropologischer Sicht als ein auf das Lernen angelegtes Wesen bezeichnet. Mehrere Theorien und Ansätze haben sich bei der Erforschung des menschlichen Lernens herausgebildet. Da wären unter anderem die Gestaltheorie, die kognitive Theorie, der Behaviorismus und die Assoziationstheorie, um nur einige zu nennen.

4.1.2.1 Definition: Lernen

Auch die Definition von Lernen²³ bleibt, wie die des Spiels, immer unvollständig, da in ihr nicht alle Ansätze des Lernens berücksichtigt werden können. Lernen kann der „*Vorgang der Aufnahme und Speicherung von Erfahrungen sein*“ (dtv-Lexikon, 1990, Seite 20). Diese Definition ist begrenzt auf die Voraussetzung des Lernens: das Aufnehmen und Speichern. Die Frage nach den Auswirkungen, was mit den gesammelten Daten passiert, bleibt unbeantwortet. Die sogenannten „Auswirkungen“ könnten im Sinne von Lernen folgendermaßen lauten: „*Allgemein und im weitesten Sinne wird Lernen als eine Verhaltensänderung verstanden*“ (Schilling, 1995, Seite 26). Das Individuum erhält eine Information, die von ihm verarbeitet und in ein Verhalten umgesetzt wird. Jetzt sind „Voraussetzungen“ und „Auswirkungen“ als Lernprozess zusammengefügt. In diesen Sinne ist die Definition von Lernen das „*Aufnehmen, Verarbeiten und Umsetzen von Informationen*“ (Schilling, 1995, Seite 26). Dabei ist Lernen nicht immer mit einer Verhaltensänderung im sichtbaren Sinne gleichzusetzen, denn sie beinhaltet auch, Gelerntes zu vertiefen, zur Entfaltung in der Persönlichkeit zu bringen, oder bereits erlerntes Verhalten zu trainieren. Im Lernen geht es also um sichtbare wie unsichtbare Verhaltensänderungen und der damit verbundenen Fähigkeit, selbständig Informationen so auszuwerten zu können, daß man daraus lernt.

²³ Schon Aritoteles zum Beispiel ist der Meinung gewesen, „*daß Lernen nicht allein durch isoliert ablaufende Lernprozesse zu erklären ist und durch Bedingungen, unter denen es zu Verhaltensänderungen kommt, sondern daß es verbunden ist mit der gesamten mentalen Organisation des Menschen, die wiederum in einem Lernprozeß erworben wird. Es muß also auch der ‚Apparat‘ erklärt werden, mit dem der Mensch lernt*“ (Lassahn, 1993, Seite 163). Dies erkannten auch Maria Montessori, die bei der Entwicklung des Kindes Sensibilisierungsphasen, die gewisse Lerninhalte förderten, entdeckte (Ordnungssinn). Diese Sensibilisierungsphasen entstehen wiederum aus dem Lernapparat des Menschen.

4.1.2.2 Lernformen

Lernen wie es für diese Diplomarbeit wichtig ist, gliedert sich in vier Formen. Zum einen in das intrapersonale und interpersonale Lernen, (vgl.: Kapitel 4.2 Interpersonales Lernen im Theatersport und Kapitel 4.3 Intrapersonales Lernen im Theatersport), und zum anderen in das intentionale und funktionale Lernen.

- **Intentionales Lernen**

Intentionales Lernen bedeutet ein bewußtes absichtliches Lernen, daß ein Ziel verfolgt. Die Person hat eine bestimmte Intention, sie verfolgt demnach eine bestimmte Absicht. Dies könnte z.B. das Lernen für eine Führerscheinprüfung sein, oder das Lernen von Vokabeln für einen Englischtest.

- **Funktionales Lernen**

Funktionales Lernen wird auch als „alltägliches Lernen“ bezeichnet. Es geschieht unbewußt durch Ereignisse und Erfahrungen, die beobachtet und erlebt werden. Funktional angeeignete Lerninhalte werden vom Individuum nicht wahrgenommen, dennoch wird das meiste im Leben auf diese Weise erlernt.

Gelernt wird in allen Lebenssituationen und Bereichen des Alltags, sowie in Institutionen wie Schulen, Universitäten, Ausbildungsbetrieben, Sportvereinen u.s.w.. Die meisten Lernerfahrungen und die damit verbundenen Verhaltensänderungen werden in alltäglichen Lebenssituationen vermittelt. Dies geschieht durch:

- *„das Sammeln von Erfahrungen und Handlung*
- *Einsicht*
- *Beobachten, Lernen am Modell*
- *Versärken, Lob, Anerkennung*
- *Gewohnheit, Übung, Training*
- *Gespräche“*

(Schilling, 1995, Seite 27).

Auf eine detaillierte Darstellung der verschiedenen Ansätze des Lernens wurde verzichtet, weil nur das Prinzip von Lernen aufgezeigt werden sollte. Hier wurde der kleinste gemeinsame Nenner des Lernens herausgefiltert, um den Rahmen für die nachfolgenden Erklärungen der Lernprozesse im Theatersport möglichst offen zu halten und nicht durch Lerntheorien, die meistens nur eine bestimmte Sichtweise des Lernen vertreten, von vorneherein eingeschränkt zu werden.

4.1.3 Lernen im Spiel

Spiele haben eine besondere Bedeutung im Leben der Menschen. Genau wie in der Wirklichkeit, wird im Spiel nach bestimmten Regeln vorgegangen. Innerhalb des Spiels lernt der Mensch, daß er Regeln einhalten muß, weil das Spiel sonst nicht funktioniert. Wie er dieses Spiel bewältigt, ist dem Individuum völlig freigestellt. Er kann herumexperimentieren und die außergewöhnlichsten Wege beschreiten, um so nach der geeignetsten Lösung zu suchen. So ist das Spielen eine Vorbereitung auf das Leben und eine ständige Übung, neue Chancen und Möglichkeiten zu erkennen und zu ergreifen.

4.1.3.1 Definition: Lernen im Spiel

Durch Spiele entdecken Menschen die Realität. Ein spielerisches Bewußtsein lebt in jeder Persönlichkeit und kann durch gezieltes wie ungezieltes Handeln entwickelt werden. Spielen ist ein Lernen „*durch Aktion und durch Wechselbeziehungen der Persönlichkeit mit den Komponenten der Umgebung*“ (Landau, 1984, Seite 119). Das Spiel befähigt die Menschen, Entscheidungen zu treffen, Konfliktsituationen zu bestehen und sich beim konkurrierenden Verhalten auszuprobieren. Nur durch das Spiel ist die Persönlichkeit imstande, kreativ zu reifen und ihr Potential maximal zu nutzen.

4.1.3.2 Lernvorteile des Spiels

Die Eigenschaften des Spiels unterstützen und fördern das Lernen. Dabei beinhaltet das Spiel diverse Vorteile, die dem Lernprozeß innerhalb des Spiels förderlich sind. Die Vorteile des Spiels bestehen aus folgenden Kriterien:

- a) Spiele haben einen positiven Aufforderungscharakter. Zu den meisten Spielen müssen Menschen nicht gezwungen werden. Auch sind äußere Anreize nicht nötig, um sie zum Mitmachen zu bewegen. Mit Spiel wird häufig Spaß, Fröhlichkeit und Ausgelassenheit assoziiert.
- b) Das Spiel fördert die Fähigkeit, sich selbst zu steuern und damit frei entscheiden zu können, wie man handelt, im Rahmen eines Regelwerkes. Es fördert damit *„die Bereitschaft, nicht im alten Trott zu verharren, sondern sich auf Neues, Unbekanntes einzulassen“* (Gudjons, 1995, Seite 29).
- c) Die von Spielenden aufgestellten Regeln, sind nicht immer mit der Wirklichkeit zu vergleichen. Sie ermöglichen es, mit dem Spiel zu experimentieren und dabei aus der eigenen Rolle zu fallen. Dieser Kontrast zu den „üblichen“ Regeln erlaubt es zusätzlich zum alltäglichen Erleben, neue Erfahrungen zu sammeln.
- d) Durch den „Als-Ob“- Charakter eines Spieles wird eine reflektierende und distanzierende Trennung von Ich und Rolle vollzogen. Dadurch wird die Angst vor ernsthaften Konsequenzen abgebaut. Die Bereitschaft, auszuprobieren und Risiken einzugehen, wächst.
- e) Die Selbständigkeit wird durch konkrete Aktionen belebt. Die eigene Erfahrung und das eigene Erleben stehen im Mittelpunkt und bilden somit das Lernmaterial des Spielenden.
- f) Bei Spielen handelt es sich immer um ein aktives Interagieren der Spielenden untereinander und mit ihrer Umgebung. Es werden keine Informationen passiv rezeptiert, sondern man muß sich mit ihnen aktiv auseinandersetzen.

(vgl.: Gudjons, 1995, Seite 28 ff.)

4.2 Interpersonales Lernen im Theatersport

Zunächst wird der Begriff interpersonales Lernen definiert. Danach wird die Lernform des interpersonalen Lernens und dessen Lerninhalte vorgestellt. Für den Theatersport ergibt sich im interpersonalen Lernen eine Dreiteilung der Lernmöglichkeiten. Nach der Darstellung dieser Einteilung werden dann die interpersonalen Lerninhalte im Theatersport erklärt.

4.2.1 Definition: Interpersonales Lernen

Der Begriff interpersonales Lernen bezieht sich auf das Lernen in und mit Gruppen. Die Gruppe ist in diesem Zusammenhang als eine soziale Einheit zu verstehen, in der sich die verschiedensten Individuen versammeln. *"Gruppe bezeichnet die innere Beziehung zwischen Menschen, die aufgrund charakteristischer Merkmale zusammengehören"* (vgl.: *Fachlexikon der sozialen Arbeit*, 1993, Seite 431).

Es bestehen Rollenverteilungen und Normen zwischen den einzelnen Mitgliedern. Die Normen regeln das Verhalten der Gruppe untereinander. Gruppen können über einen beliebig langen Zeitraum existieren und dabei die unterschiedlichsten Ziele verfolgen.

4.2.1.1 Form des interpersonalen Lernens

Interpersonales Lernen erfolgt durch die Interaktion und den zwischenmenschlichen Beziehungen der Gruppenteilnehmer. Gemeinsame Erlebnisse, Konfliktsituationen und auftretene Probleme fördern die Bereitschaft zur Kommunikation und die Auseinandersetzung der Personen untereinander.

Das Lernen in Gruppen wird weiterhin durch einen äußeren Rahmen beeinflusst. Dieser definiert, aus welchen Gründen die Gruppe entstanden ist, welche Ziele sie verfolgt und den Zeitraum ihres Bestehens. Der äußere Rahmen hat einen großen Einfluß auf die Intensität der Lernerfahrungen und auf die Regeln und Normen, nach der die Gruppe handelt.

4.2.1.2 Lerninhalte des interpersonalen Lernens

Die Lerninhalte, die interpersonales Lernen vermittelt, können mit dem Oberbegriff „Soziales Verhalten“ umschrieben werden. Das Wort Sozial bedeutet „*gesellschaftlich, gemeinschaftsfördernd*“ und „*die Ordnung der menschlichen Gesellschaft betreffend*“ (dtv Lexikon, 1990, Seite 106). Verhalten wird überwiegend als „*Reaktion auf bestimmte interne oder externe Reize verstanden (...)*“ (Fachlexikon der sozialen Arbeit, 1993, Seite 995). Soziales Verhalten bedeutet demnach, daß sich das Individuum mit externen wie internen Reizen in einer Gesellschaft oder Gruppe auseinandersetzt. Die Person soll dabei lernen, sich in einer Gruppe zu integrieren und eine eigene Persönlichkeit beizubehalten. Sie bilden somit eine Gemeinschaft, in der das Individuum und die Gruppe wechselseitig voneinander profitieren. Wesentliche Merkmale, wie Interaktion, Kommunikation und Kooperation, die für diesen Prozeß nötig sind, werden im interpersonalen Lernen gefördert. Die Befähigung zum „sozialen Verhalten“ unterstützt wiederum den Werdegang zur Erlangung der „sozialen Kompetenz“²⁴.

²⁴ Mit sozialer Kompetenz ist die „*Befähigung des Individuums gemeint, sich selber helfen zu können und sozialen Kontakt zu Mitmenschen aufzunehmen. Damit verbunden ist die Verantwortung des Menschen, für sich selber und für andere Individuen*“ (Dorsch, 1970, Seite 398). Das soziale Verhalten und die soziale Kompetenz werden getrennt betrachtet, weil das soziale Verhalten mehr die gemeinschaftliche Handlungskompetenz fördert. Die soziale Kompetenz hingegen beschäftigt sich mehr mit individuellen Inhalten.

4.2.2 Drei Lernformen des Theatersports

Interpersonales Lernen findet sowohl im als auch durch den Theatersport statt. Dabei gibt es drei Formen, mit denen der Theatersport zu diesem Lernprozeß beiträgt.

4.2.2.1 Theatersportspiele/ -übungen

Die Theatersportspiele und -übungen können als unabhängige Medien in verschiedenen Gruppen genutzt werden. In diesem Rahmen sind sie Werkzeuge, die Lernprozesse auslösen und fördern. Aus dem Zusammenhang des Theaterspiels herausgenommen, haben viele Spiele und Übungen dieselben Wirkungen wie Interaktionsspiele²⁵. Theatersportspiele können als Einleitungen in verschiedene Themen genutzt werden und bestehende Lernprozesse fördern.

Beispiele: Viele Menschen schämen sich, Gefühle in einer Gruppe zu zeigen, weil sie gelernt haben, daß es ihnen als eine Schwäche ausgelegt werden kann. So sind Gefühlsspiele²⁶, wie z.B. die „Gefühlsachterbahn“ oder der „Gefühlsarbeitsplatz“ bestens dazu geeignet, Teilnehmer spielerisch an das Äußern ihrer Gefühle heranzuführen. Ihnen wird vermittelt, daß Gefühle zu zeigen Spaß machen kann und daß man von den anderen Teilnehmern trotzdem akzeptiert und sogar dafür bewundert werden kann. Danach ist der Einstieg in nicht gespielte, tiefere Gefühle leichter möglich.

Um Vorurteile einer Gruppe gegenüber anderen Nationalitäten zu erkennen und abzubauen könnte z.B. ein „International Replay“²⁶ gespielt werden. Bei diesem Spiel geht es darum, daß ein und dieselbe Szene zuerst in Deutschland und danach in drei anderen Ländern gespielt wird. Durch die Spielweise der

²⁵ Interaktionsspiele stellen eine vereinfachte Welt dar, in der es den Teilnehmern ermöglicht wird, Strukturen und strukturelle Zusammenhänge besser zu verstehen und zu erfahren, als in der Realität. Dabei wird die „intellektuelle und emotionale Energie“ auf ein bestimmtes Thema focussiert. Die Teilnehmer „können auf diese Weise wirksam und relativ risikofrei neue Verhaltensweisen lernen und mitgebrachte Einstellungen und Haltungen überprüfen“ (Vopel, 1994, Seite 11).

²⁶ Siehe Anhang „Theatersportspiele“

Gruppenmitglieder können die Teilnehmer und die Anleitung erkennen, welche Vorurteile und Klischeebilder gegenüber bestimmten Ländern bestehen. Somit wird hier eine Grundlage geschaffen, um über kulturelle Unterschiede zu reden.

4.2.2.2 Theatersportgruppen mit pädagogischer Anleitung

Eine Theatersportgruppe, die von einer pädagogischen Fachkraft angeleitet wird, arbeitet wie andere Theatergruppen im allgemeinen mit dem Ziel eines öffentlichen Auftritts.

Der Vorteil einer pädagogischen Anleitung liegt darin, daß sie ihre Erfahrung und ihr Wissen zum Wohl der Gruppe einsetzen kann. Es sollte ihr möglich sein, eine Situation zu erschaffen und zu gestalten, die sich positiv auf die Lernfähigkeit der Teilnehmer auswirkt. Kann der Anleiter eine *„Lernsituation positiv gestalten, wirkt er dadurch auf die innere Situation des Lernenden motivierend, so daß nun von dessen Seite aus ein aktiver Lern-Prozeß in Gang gesetzt werden kann“* (Schilling, 1995, Seite 40). Es ist die Aufgabe der pädagogischen Fachkraft, Situationen zu erschaffen, die einen Aufforderungscharakter enthalten, so daß sie zur Auseinandersetzung und zum Handeln herausfordern, und damit die Spieler in ihrer Motivation zu Lernen bestärken. Dies gilt sowohl für das Einüben der Theatersporttechniken, als auch für ihre pädagogische Wirkung auf die Spieler.

Störende und fördernde Faktoren, die aus dem Umfeld oder aus der Gruppe kommen, kann die pädagogische Anleitung erkennen und somit gegebenenfalls intervenieren. Sie beobachtet die Entwicklung der Gruppe insgesamt und kann in den laufenden Gruppenprozeß mit Hilfe von Theatersportspielen/ -übungen eingreifen. Eine harmonische, kreative Stimmung in der Gruppe wirkt sich auch positiv auf das Theaterspiel aus. Eine weitere wichtige Aufgabe der Anleitung im Theatersport ist die Förderung der Kommunikation unter den Theaterspielern. Das Feedback zu Theaterszenen kommt dabei meistens von ganz allein. Gefördert werden muß der Erfahrungsaustausch der Gruppenmitglieder untereinander, über das eben erlebte Spiel, die damit verbundenen Empfindungen und die vom Anleiter angestrebten pädagogischen Ziele.

Die Führung einer solchen Gruppe stellt hohe Anforderungen an den Leiter. Er muß sich sowohl in dem Bereich der Theaterarbeit, sowie im Bereich der Interaktionen und der sozialpädagogischen Gruppenarbeit auskennen. Beide Bereiche sind eng miteinander verknüpft und erfordern eine große Aufmerksamkeit, damit nicht eine Seite vernachlässigt wird. In solchen Gruppen sind, bei richtiger Anleitung, Lernerfahrungen im Sinne der Interaktionserziehung²⁷ möglich.

4.2.2.3 Theatersportgruppen ohne pädagogische Anleitung

Diese Theatersportgruppen werden zumeist von Schauspielern mit Erfahrung im Theatersport angeleitet, oder die Gruppenteilnehmer leiten sich selbst an. Die Lernerfahrungen, die hier im Bereich der gruppenspezifischen Prozesse und der Interaktionserziehung gemacht werden, sind nicht so intensiv, wie bei den vorhergehenden Formen. Der pädagogische und psychologische Nutzen von Theatersportspielen tritt hier hinter dem Theaterspiel zurück. Die Verbesserung der schauspielerischen Fähigkeiten und die auftrittsorientierte Arbeitsweise der Gruppe stehen im Vordergrund.

4.2.3 Interpersonale Lerninhalte des Theatersports

Interpersonales Lernen im Theatersport oder mit Theatersportspielen und -übungen kann in zwei Ebenen eingeteilt werden. Denn *„jede Gruppe entwickelt sich auf zwei Ebenen, nämlich im Bereich der Arbeit an der Gruppenaufgabe und im Bereich der sozialen Struktur“* (Vopel, 1994, Seite 133).

Die erste Ebene ist das Erlernen der Improvisationstechniken und der Theatersportregeln. Diese Lernaufgabe wird nach Vopel als *„Arbeit an der Gruppenaufgabe“* bezeichnet. Bei der Gruppenaufgabe *„geht es*

²⁷ Die Interaktionserziehung ist nach Gudjons ein Teilbereich des sozialen Lernens. *„In ihr steht die Erfahrung der Beteiligten in ihrem eigenen, unmittelbaren zwischenmenschlichen Handeln im Mittelpunkt, dies mit dem Ziel, der Veränderung und Verbesserung interpersonales Verhaltens“* (Gudjons, 1995, Seite 25). Durch die Interaktion soll die Erlangung einer Handlungskompetenz im Bereich der zwischenmenschlichen Beziehungen gelehrt werden.

darum, daß die Gruppe eine gestellte Aufgabe in Angriff nimmt und zu einem Ende führt“ (ebenda).

Die zweite Ebene ist die „soziale Struktur“. Sie beinhaltet alle Lernziele und Prozesse, die der Theatersport zusätzlich zu den Improvisationstechniken transportiert. Die soziale Struktur beschreibt, *„wie die Teilnehmer sich verhalten und wie sie miteinander als Personen umgehen“ (ebenda).*

Die Lerninhalte des Theatersports lassen sich in zwei Kategorien unterteilen: Zum einen in die des „vordergründigen“ (Vg) und zum anderen in die des „hintergründigen“ (Hg) Lerninhaltes. Mit „vordergründig“ werden die Lerninhalte bezeichnet, die offensichtlich erkannt werden können. Sie beziehen sich zumeist auf das Erlernen von Theatersporttechniken und auf Inhalte, die das Theaterspiel im Ganzen betreffen. Mit „hintergründig“ sind die Lerninhalte gemeint, die auf der sozialen und persönlichen Ebene vermittelt werden und losgelöst vom Theatersport betrachtet werden können.

Vopel geht davon aus, daß die Gruppenaufgabe eine Ebene ist, die *„für die meisten Menschen sehr viel einsichtiger und klarer wahrnehmbar“ (ebenda).* ist, als die zweite Ebene der sozialen Struktur. Nach der eben angeführten Einteilung werden demnach Lerninhalte des Theatersports, die auf die Gruppenaufgabe einwirken, als vordergründig bezeichnet. Lerninhalte, die auf die soziale Struktur einwirken, als hintergründig. Dabei hat das Ausüben einer einzelnen Theatersportübung oder das Erlernen von einzelnen Techniken immer Auswirkungen auf beide Seiten, sowohl auf die vordergründige als auch auf die hintergründige. Im folgenden Teil soll dargestellt werden, wie Theatersportspiele und -übungen nun in beide Kategorien einwirken und helfen, Lernprozesse zu initiieren und zu fördern.

4.2.3.1 Lernen durch - Zusammenspiel

Das Zusammenspiel wird auf vielerlei Arten und Weisen im Theatersport gefördert. Es ist wichtig, dies immer wieder zu trainieren und die

geeigneten Voraussetzungen in einer Gruppe dafür zu schaffen (vgl.: Kapitel 3.4 Theatersportregel - Zusammenarbeit).

Das Zusammenspiel als vordergründiger Aspekt und die Zusammenarbeit als hintergründiger Aspekt setzt sich aus der Summe der ihnen zugeschriebenen Eigenschaften zusammen. Die prägnantesten Eigenschaften des Theatersports, die das Zusammenspiel und die Zusammenarbeit ausmachen, werden im folgenden in beliebiger Reihenfolge aufgezählt. Sie bedingen sich gegenseitig. Ein Vertrauensverhältniss z.B., kann nur dann aufgebaut werden, wenn sich ein Klima der Offenheit und Toleranz in der Gruppe herausbildet.

- *Vertrauen*

Vg (vordergründig): Das Vertrauen in die Mitspieler ist eine wichtige Voraussetzungen für den Theatersport. Die Teilnehmer müssen darauf vertrauen können, daß sie in einer Improvisationszene nicht alleingelassen werden. Sie müssen sich darauf verlassen können, daß ein Mitspieler gegebenenfalls in eine Szene einspringt, um sie interessanter zu gestalten und so zu „retten“. Auch ein schlechtes Spiel, ein Scheitern darf nicht zu einer Herabwertung der Person innerhalb der Gruppe führen.

Vertrauen schafft ein Gefühl der Sicherheit. Diese ist nötig, um zum spontanen Handeln zu gelangen (vgl.: 2.2 Spontaneität und Kapitel: 3.3.2 Johnstone über Spontaneität). Das Ausleben von spontanem Handeln und Assoziieren kann Inhalte aus dem Unterbewußten des Einzelnen in die Gruppe tragen. Wenn dies geschieht, müssen die Spieler sicher sein und das Vertrauen haben, daß ihnen daraufhin keine Sanktionen aus der Gruppe drohen.

Hg (hintergründig): Die Fähigkeit der Teilnehmer, Vertrauen zu einer Person oder einer Gruppe in bezug auf das Theaterspiel zu fassen, ist ein Anfang, um durch die positiven Erfahrungen, die dort gemacht werden, Mut zu finden, dies im realen Leben auch auszuprobieren. Es wird sozusagen „Vertrauen entwickeln“

gelernt. Der Spieler macht die Erfahrung nicht nur auf der Bühne, sondern auch im Leben.

„Die Erfahrung, anderen helfen zu können, ist (...) wichtig für jeden Teilnehmer“ (Vopel, 1994, Seite 59). Er lernt Hilfen anzunehmen, aber auch selber helfen zu können. Dies geschieht durch das Eingreifen des Teilnehmers selbst, um anderen in der Szene behilflich zu sein, oder durch andere Gruppenmitglieder, die dem Spieler helfend zur Seite stehen. *„Menschen mit geringen Selbstwertgefühl und einem negativen Selbstbild zweifeln in der Regel daran, daß sie anderen wirklich etwas bedeuten, geschweige denn, daß sie ihnen einmal helfen können“ (Vopel, 1994, Seite 59).* Hier wird ihnen die Möglichkeit gegeben, eine andere Erfahrung zu machen und so zu einem positiveren Selbstbild zu gelangen.

- *Wahrnehmung*

Vg: Die Wahrnehmung findet mit allen Sinnen statt. Es gilt den Partner auf der Bühne möglichst genau und in allen Einzelheiten wahrzunehmen. Jedes Wort, jede Geste ist dabei wichtig und kann von den übrigen Spielern als Assoziationstütze benutzt werden. Die Wahrnehmung wird bei diesen Vorgang zum einen auf die Teilnehmer der Gruppe gerichtet und zum anderen auf die eigenen Gefühle und Gedanken. Dadurch bleibt der Spieler in Kontakt mit dem, was in der restlichen Gruppe geschieht.

Hg: *„Eine der wichtigsten Voraussetzungen für eine funktionierende Gruppe ist die Fähigkeit der Teilnehmer, sich und die Interaktionspartner möglichst genau wahrzunehmen“ (Vopel, 1994, Seite 154).* Die individuelle Wahrnehmung ist abhängig von der biologischen Ausprägung unser Wahrnehmungsinstrumente, von der Sozialisation und von unseren Selbstkonzept. Diese drei Faktoren wirken wie ein Filter, der nur bestimmte Informationen und Eindrücke zuläßt. Er führt dazu, daß jeder auf seine eigene und Art und Weise die Welt anders wahrnimmt. Durch diese

selektive Wahrnehmung wird der Kontakt zur Umgebung geschmälert.

Durch Übungen und Spiele im Theatersport wird die Wahrnehmung der Teilnehmer geschult und verfeinert. Sie sind somit in der Lage, ihren Wahrnehmungsfilter durchlässiger zu gestalten. Durch die Förderung der differenzierten Wahrnehmung für das Theaterspiel werden z.B. Aussagen der Körpersprache bewußt gemacht.

„Diese Signale unserer Körpersprache sind für die Mitglieder kleinerer Gruppen von großer Bedeutung. Wenn sie korrekt interpretiert werden, bieten sie für alle Beteiligten eine ausgezeichnete Hilfe für besseres wechselseitiges Verständnis“ (Vopel, 1994, Seite 170). Das bewußte Anwenden von körpersprachlichen Signalen hilft eine Rolle auf der Bühne glaubwürdig zu gestalten. Die Kenntnis dieser Mechanismen der Körpersprache, befähigt auch im realen Leben zu einer ehrlicheren Kommunikation. Denn man kann nun bei anderen, wie bei sich selbst, ablehnende oder fordernde Haltungen erkennen und darauf entsprechend reagieren.

- **Offenheit**

Vg: Die Offenheit der Teilnehmer wird im Denken und Handeln gefördert. Sie ist notwendig, um die anderen Spieler möglichst vorurteilsfrei kennenzulernen und ermöglicht dadurch eine gute Zusammenzuarbeit.

Durch das Blockieren von neuen Spielinhalten wird die Gruppe z.B. schnell auf ein bestimmtes Spielthema festgelegt und langweilt sich. Die Spieler müssen offen für alle Inhalte und Aktionen sein. Sie müssen sich soweit öffnen, daß sich ihre spontanen Ideen frei entfalten können (vgl.: Kapitel 4.3.2.1 Lernen durch - Blocken und Akzeptieren)

Sich öffnen kann noch in einen anderen Zusammenhang gesehen werden. Für die schauspielerische Arbeit auf der Bühne ist es notwendig, nicht „privat“ zu werden. Eine extreme

Selbstdarstellung wird im Theater nur selten geduldet. Um die Spannung und Intensität der Gefühle von der Bühne in das Publikum zu transportieren, darf der Teilnehmer sich nicht selbst spielen, sondern muß sich die „*Öffnung des individuellen Ausdruckspektrums*“ (Vleck, 1997, Seite 75) erarbeiten.

Hg: Die Offenheit der Teilnehmer ist nötig für die Zusammenarbeit zwischen ihnen. Weiterhin verringert offenes Denken und Handeln die soziale Distanz zwischen den Spielern. Sie sind bereit, auf den vermeintlich „Andersartigen“ zuzugehen und lernen dabei, ihre Vorurteile zu überwinden. Durch ein positives Erlebnis, kann die neue Erfahrung in das reale Leben übertragen werden. Die Teilnehmer werden also offener und toleranter für andere Menschen.

Um die Zuschauer für das Theaterspiel zu begeistern, ist es notwendig, daß der Schauspieler Kontakt mit dem Publikum aufnimmt. Dies geschieht durch das individuelle Ausdruckspektrum eines Teilnehmers. Dies Spektrum transportiert eine Energie, die den Spieler und den Zuschauer miteinander verbindet. „*Unter Energie verstehe ich die feinstoffliche Spannung und die unsichtbaren Kräfte, welche zwischen Menschen immer wirken, auch wenn eine äußere sichtbare Handlung fehlt*“ (Vleck, 1997, Seite 75). Um zu dieser Energie zu gelangen, ist jedoch ein langer Prozeß nötig. Der Teilnehmer muß dabei seine eigenen Blockaden und Hemmungen abbauen. Das Erlernen dieser Ausdrucksform ist ein interpersonaler- wie auch intrapersonaler Lernvorgang. Sie wird unter diesen Kapitel aufgeführt, weil der Lernprozeß nur in und mit der Gruppe stattfinden kann.

- *Akzeptanz und Toleranz*

Vg: Wenn sich ein Teilnehmer öffnet und frei improvisiert, ist es wichtig, daß die Spielart und die Ideen des anderen akzeptiert werden. Es müssen weiterhin Eigenheiten und Unterschiede im Denken und Handeln akzeptiert werden. Ohne die Eigenschaften der Akzeptanz und der Toleranz ist keine Zusammenarbeit möglich und somit kein Theatersport.

Spielfehler werden während des Improvisierens häufig gemacht. Das Einhalten der Theatersportregeln auf der einen Seite und das freie spontane Improvisieren auf der anderen Seite, erfordert eine hohe Konzentrationsfähigkeit der Spieler. Dabei Fehler zu machen, ist vor allen Dingen in der Anfangsphase üblich. Sie sind wichtig, weil an den Fehlern der derzeitige Entwicklungsstand der Gruppe sichtbar wird. Darum müssen sie aufgegriffen und dem Teilnehmer bewußt gemacht werden. Erst dann ist es möglich, an ihnen zu arbeiten und sie so zu eliminieren. Um diesen Prozeß in Gang zu setzen, müssen die Fehler der Spieler akzeptiert werden und dürfen keine negativen Folgen für den einzelnen beinhalten.

Hg: Das Theaterspiel steht im Vordergrund und um es in der Form des Theatersports durchzuführen, lernt eine Gruppe Teilnehmer zu akzeptieren. Dies geschieht durch Spiele, die den Zusammenhalt der Gruppenmitglieder untereinander stärken, in denen sich die Teilnehmer besser kennenlernen und in denen sie Vertrauen fassen können. Die Fähigkeit, auf eine Person zuzugehen, sich auf ihr Verhalten oder auch ihre Andersartigkeit einzulassen, wird hier vermittelt. *„Gemeint ist weiter eine Einstellung, die es dem Einzelnen gestattet, sich weniger für andere verantwortlich zu fühlen und weniger das Bedürfnis zu entwickeln, andere zu bestimmen und zu manipulieren“* (Vopel, 1994, Seite 53). Das Akzeptieren eines anderen Teilnehmers bedeutet also, ihm in allen Aspekten des Gruppenprozesses und des Lebens dieselben Existenzberechtigungen einzuräumen, wie einem selbst.

Dazu gehört natürlich auch, daß Fehler gemacht werden dürfen. Sie zu beobachten, einzugestehen und zu einer Lernerfahrung zu verwerten, ist die eigentliche Aufgabe von Fehlern im Theatersport.

- *Geduld*

Vg: Die Geduld ist eine Eigenschaft, die der Angst und Anspannung entgegen tritt. Sie ermöglicht ruhiges, konzentriertes Handeln auf der Bühne und durch sie werden Fehler vermieden. Grundvoraussetzung dafür ist das Vertrauen in die eigenen Mitspieler und in sich selbst. Einer der häufigsten Fehler im Theatersport, ist das hektische Umherrennen auf der Bühne, ohne eine Szene konstruktiv einzuleiten. Die Geduld tritt dem entgegen und trägt dazu bei, daß ein Spieler eine Szene langsam und ruhig beginnen kann. Viele Teilnehmer werden nervös, wenn sie alleine auf der Bühne stehen. Sie müssen lernen, sich solange zu gedulden, bis ein Mitspieler einen spontanen Einfall assoziiert und die Szene betritt.

Hg: Geduld ist also wichtig für das Improvisieren im Theatersport. Geduld kann gegenüber Mitmenschen und gegenüber sich selbst geübt werden. Ein enger Verbündeter der Geduld ist die Ausdauer. Beide tragen dazu bei, daß längere Lernprozesse bewältigt werden können und daß nach Fehlschlägen, wie z.B. einer mißlungen Szene, nicht sofort aufgegeben wird.

Jeder Mensch besitzt seinen eigenen Lernrhythmus. Dieser führt dazu, daß die Teilnehmer unterschiedliche Fortschritte in ihrer schauspielerischen Entwicklung machen. Einige Spieler brauchen mehr Zeit als andere, um z.B. die Prinzipien des Blockens zu verstehen. Unterschiedliche Entwicklungsstufen im Spiel können dazu führen, daß bestimmte Teilnehmer von den Mitspielern gemieden werden, weil das Spiel nicht so reibungslos verläuft.

Hier ist es notwendig, Geduld und Toleranz zu üben, ansonsten würde eine bestehende Gruppe sich schnell auflösen.

- *Status*

Vg: Der Teilnehmer kann mit Hilfe des Status' fiktive Personen leichter erfinden und ausfüllen. Statusspiele und -übungen helfen, die eigene Rolle, gegenüber den Rollen anderer Mitspieler abzugrenzen. Dadurch fällt es dem Spieler leichter, unterschiedliche Charaktere darzustellen. Die Art der Beziehung zwischen zwei Schauspielerrollen wird durch den Status vorgegeben. Somit ist es möglich, daß sich Spieler allein durch die Beachtung des Status', eine Rolle spontan ausdenken und sie auf der Bühne in Beziehung zu einer anderen bringen können.

Weiterhin lernt der Teilnehmer die verschiedenen Verhaltensweisen kennen und zu spielen, die für einen hohen oder niedrigen Status üblich sind (vgl.: Kapitel 3.3.1. Johnstone über Status und 3.4. Theatersportregeln - Status).

Hg: Das Erlernen von Statusmechanismen kann dazu beitragen, daß Gruppenstrukturen und Rollenverteilungen innerhalb der Gruppe erkannt werden. Dies geschieht, indem die Teilnehmer, durch das Erlernen der Statusmechanismen, für die Statusbeziehungen innerhalb der Gruppe sensibler sind. Weiterhin kann der Theatersport zum Teil Rollenstereotypen abbauen und unerwünschte Verhaltensstandards ändern, die zu einer Verschlechterung des Gruppenklimas beitragen. Die Teilnehmer lernen ihre spezielle Rolle in der Gruppe kennen, in bezug auf den Status, der der Rolle zugeschrieben wird. Somit ist die Voraussetzung geschaffen, daß der Teilnehmer sich mit dieser Situation auseinandersetzen und gegebenenfalls ändern kann. Um einer Person z.B. mit permanenten hohen Status, die ständig redet und bestimmen möchte, erfahren zu lassen, wie es ist, gleichberechtigt zu sein, eignen sich besonders gut Sprachspiele wie z.B. der „Ein Wort Fachmann“, „Ein Wort Geschichte“ oder das „ABC -Spiel“ (vgl.: Anhang Theatersportspiele) Bei diesen

Spielen kommt es darauf an, daß jeder Spieler nur ein Wort oder ein Satz zur Verfügung hat, um eine Geschichte zu kreieren. So können Gruppenmitglieder, die sonst kaum zur Geltung kommen, gestärkt werden und sich ausprobieren. Der Umkehreffekt hat zur Folge, daß dominante Gruppenmitglieder erleben, daß sie sich nicht ständig in den Vordergrund stellen müssen, um Beachtung zu finden und daß eine Zusammenarbeit viel produktiver sein kann und viel mehr Spaß machen kann. Ein weiterer Lernerfolg, der durch Statusspiele und -übungen verzeichnet werden kann, ist die Erkenntnis der Teilnehmer, daß die Kommunikation in der Gruppe abhängig von ständigen Statuswechseln ist. Um eine produktive Kommunikation zu führen, muß jedes Gruppenmitglied einmal die Rolle einer Tiefstatusperson einnehmen, sowie die Rolle einer Hochstatusperson. Nur so ist ein wechselseitiger Austausch von Erfahrungen, Gedanken und Gefühlen möglich. Ansonsten würden alle wild durcheinander reden, oder sich nicht trauen, ein Gespräch zu beginnen.

Bei einem Vergleich zwischen einer Theatersportgruppe und den Lerninhalten und Methoden einer Interaktionsgruppe muß beachtet werden, daß der Theatersport sich in drei Lernformen gliedert. Diese drei Formen werden nun mit denen einer Interaktionsgruppe verglichen. Die Intensität der Lernerfahrungen ist dabei unterschiedlich groß, je nachdem, welche Form gewählt wird. (vgl.: Kapitel 4.2.2 Drei Lernformen des Theatersports)

Bei den Theatersportspielen und -übungen in pädagogisch angeleiteten Jugend- oder Erwachsenengruppen, deren Schwerpunkt nicht die Theaterarbeit ist, besteht der höchste Lernerfolg und damit die größte Intensität. Die Spiele werden so angewendet wie die Gruppe sie gerade braucht. Die Theatertechniken und -methoden können dabei teilweise vernachlässigt werden, da kein Auftritt oder ähnliches geplant wird. Danach folgt die pädagogisch angeleitete Theatersportgruppe. Die pädagogische Anleitung sichert u.a. die nötige Zeit, um vorangegangene

Erfahrungen aufzugreifen und zu besprechen, was sonst zu kurz kommen würde. Die wenigsten Lernerfahrungen in der sozialen Struktur, bietet die Theatersportgruppe ohne pädagogische Anleitung.

Wichtig ist es zu erwähnen, daß in allen drei Formen dieselben Inhalte gelernt werden, sie unterscheiden sich nur durch ihre Intensität.

In Interaktionsgruppen, wie auch in den verschiedenen Formen des Theatersports, lernen die Teilnehmer intentional und funktional (vgl.: Kapitel 4.1 Spiel und Lernen). Diese Vorgänge sind unabhängig von der Form der Lernprozesse, ob sie nun interpersonal oder intrapersonal sind. Die drei wichtigsten Parallelen in bezug auf das Lernen zwischen den Interaktionsgruppen und den drei Formen des Theatersports werden im folgenden benannt.

- Die Teilnehmer beider Gruppen können sich in einen sicheren Rahmen bewegen. Sie werden von der Gruppe aufgenommen und akzeptiert. Sie sind so in der Lage, sich selber auszuprobieren und neue Verhaltensweisen zu erlernen. *„Teilnehmer, die in der Gruppe bewußt mit ihrem Verhalten experimentieren, werden besonders viel profitieren, und es spricht viel dafür, daß sie auch später - nach Beendigung der Gruppe - neu erprobte Verhaltensweisen weiter anwenden und realitätsgerecht ausbauen werden.“ (Vopel, 1994, Seite 61).*
- Beide Formen setzen Lernprozesse in Gang und fördern sie durch die verschiedenen Spiele und Übungen. Dabei vermitteln die unterschiedlichen Gruppen nicht immer dieselben Inhalte. Es gibt eine Überschneidungsmenge zwischen den beiden Formen, die sie gemeinsam vermitteln. Die Lernprozesse des interpersonales Lernens gehören in diese Überschneidungsmenge, dagegen werden manche Inhalte des intrapersonalen Lernens, wie im Kapitel 4.3.2 *Lerninhalte des intrapersonalen Lernens* beschrieben, nicht vermittelt.

- Das Feedback ist eine wichtige Komponente für das Lernen in Gruppen. Es wird in beiden Gruppen durch die anwesenden Teilnehmer vermittelt und durch die Anleitung, falls eine vorhanden ist. Feedback kann sowohl eine positive als auch eine negative Aussage transportieren. Es gibt verschiedene Formen von Feedback, hier ist das konstruktive Feedback gemeint. *„Feedback wird in jeder Gruppe gegeben, in dem Sinn, das auf gezeigtes Verhalten unabsichtlich oder absichtlich von anderen reagiert wird, was wiederum Rückwirkungen auf Stabilisierung oder Änderung dieses Verhalten hat“ (Gudjons, 1995, Seite 35).* Positives Feedback und die damit verbundenen positiven Erfahrungen fördern den Lernprozeß besonders intensiv. Der Theatersport vermittelt positives Feedback nicht nur durch die Teilnehmer, sondern auch durch das Publikum.

4.3 Intrapersonales Lernen im Theatersport

Der Begriff intrapersonales Lernen wird im folgenden definiert. Danach werden die Lernform und der Lerninhalt des intrapersonalen Lernens dargestellt. Die Beschreibung der intrapersonalen Lerninhalte im Theatersport beschließt das Kapitel.

4.3.1 Definition: Intrapersonales Lernen

Intrapersonales Lernen verdeutlicht die Lernprozesse die sich innerhalb einer Person vollziehen. Damit intrapersonal gelernt werden kann bedarf es nicht der Anwesenheit einer Gruppe oder einzelner Personen. Das Individuum kann jedoch auch durch die Hilfe von Personen, Gegenständen oder Erfahrungen intrapersonal lernen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf den Prozessen, die in der Person selbst vorgehen.

4.3.1.1 Form des intrapersonalen Lernens

Ein Beispiel für intrapersonale Lernprozesse kann eine Erfahrung im Umgang mit Drogen, wie z.B. Alkohol, Hasch oder Tabletten sein. Die Erfahrungen beziehen sich auf die eigene körperliche Wahrnehmung und auf die emotionalen und kognitiven Lernprozesse, in denen sich das Individuum mit der Droge auseinandersetzt. Zum intrapersonalen Lernen gehört in diesem Zusammenhang auch die Reaktion der Umwelt, wie z.B. der Freunde und der Familie auf das Verhalten der Person und darauf, wie sie mit der Droge umgeht. Dabei stellt sich für das Individuum die Frage, welche Konsequenzen sein Verhalten auf die verschiedenen Freundschaften hat und wie seine persönliche Einstellung zu diesem Zustand ist.

Ein positiveres Beispiel ist das intrapersonale Lernen mit und durch Medien. Der Begriff Medien beschränkt sich dabei nicht nur auf das Fernsehen, den Computer und das Radio, sondern er meint damit auch Spielzeuge, Haushaltsgegenstände, Bücher u.s.w. Mit diesen Gegenständen kann nun gelernt werden, entweder durch ein Computerprogramm oder durch das Lesen eines Märchens.

Bei beiden Beispielen findet eine Auseinandersetzung des Individuums mit einer Sache oder Begebenheit statt. Der äußere Reiz löst einen Lernprozeß innerhalb einer Person aus. Das Individuum tritt somit in Kommunikation mit sich selbst und dem äußeren Reiz. Dieses Zusammentreffen bewirkt im günstigsten Fall eine Verhaltensänderung bei der Person. Das Kind faßt z.B. nicht mehr auf die heiße Herdplatte, wenn es sich einmal verbrannt hat, oder der Arzt lernt aus dem Internet eine neue Methode, um Verbrennungen besser behandeln zu können.

4.3.1.2 Lerninhalte des intrapersonalen Lernens

Intrapersonales Lernen fördert die Kommunikation der inneren Bedürfnisse und Einstellungen mit äußeren Umständen. Dies ist wichtig, weil das Individuum ansonsten den Kontakt zur Umwelt verliert. Weiterhin können Bedürfnisse, Einstellungen, Verhaltensweisen und Fähigkeiten des Individuums von ihm selbständig erkannt und gegebenenfalls geändert werden. Die Inhalte sind abhängig von den äußeren Reizen, die ein intrapersonalen Lernprozeß auslösen und fördern. Dies kann z.B. die Bewältigung einer einfachen Mathematikaufgabe sein, aber auch die Überwindung einer Spinnenphobie.

4.3.2 Intrapersonale Lerninhalte des Theatersports

Das intrapersonale Lernen im Theatersport, wird hier in dieselben hintergründigen und vordergründigen Lernaspekte eingeteilt, wie schon im Kapitel 4.2 *Interpersonalen Lernen im Theatersport*. Weiterhin gelten die drei Lernformen des Theatersports, die im Kapitel 4.2.2 *Drei Lernformen des Theatersports* beschrieben worden sind. Die Intensität des intrapersonalen Lernens nimmt zu, je mehr über die Erfahrungen und Erlebnisse reflektiert wird. Die Reihenfolge der drei Lernformen, die nach den Lernerfolgen sortiert ist, bleibt also bestehen. Intentionale und funktionale Lernprozesse greifen ineinander und werden deswegen nicht getrennt dargestellt.

4.3.2.1 Lernen durch - Blocken und Akzeptieren

Vg.: Das Blocken und Akzeptieren wurde schon ausgiebig unter dem Aspekt der Schauspielausbildung und der Spontaneität betrachtet (vgl.: Kapitel 3.3.2.4 Blocken und Akzeptieren). Es ist dort deutlich geworden, wie notwendig es ist, nicht zu Blocken und jedes Angebot zu akzeptieren, damit das Improvisationsspiel sich entwickelt. Zur Erinnerung werden nochmals einige Stichpunkte aufgeführt, an denen man das Blocken und Akzeptieren erkennt.

Blocken heißt, ein Spielangebot von einem anderen Teilnehmer nicht anzunehmen. Dies kann auf die verschiedenste Art und Weise passieren. Dadurch wird die Entwicklung einer Geschichte aufgehalten. Die Spieler verwickeln sich, wenn sie Blocken, zumeist in ein Streitgespräch, das für die Zuschauer wenig interessant ist. Beide Teilnehmer versuchen dann, ihre scheinbar originellen Ideen durchzusetzen und verhindern somit das Zusammenspiel. Sie wiegen sich auf diese Weise in Sicherheit, denn sie können vom Mitspieler nicht überrascht werden, da sie nur reden und nicht handeln. So vermeiden sie unvorhersehbare Handlungen des anderen Teilnehmers und blockieren die Szene.

Akzeptieren bedeutet, daß ein Spielangebot angenommen wird. Die Handlung der Geschichte wird somit weiterentwickelt, weil alle möglichen und unmöglichen Ideen, die die Spieler hervorbringen, aufgenommen und mit in die Szene eingebaut werden. So entsteht vor den Augen des Publikums die Illusion, daß die Spieler sich wortlos verstehen und beide auf wundersame Weise wissen, welche Handlung der andere als nächstes ausführt. Teilnehmer, die Angebote akzeptieren, wollen mit ihren Partnern auf der Bühne zusammenspielen. Sie vertrauen den Mitspielern und gehen das Risiko ein, nicht zu wissen wohin sie eine Szene führt. Dadurch entstehen interessante Szenen, die voller Überraschungen stecken, zumeist werden ganze Geschichten erzählt, die sich ein einzelner Teilnehmer nicht hätte ausdenken können.

Hg.: Blocken und Akzeptieren sind Mechanismen, die auf der Bühne eine Entwicklung von Ereignissen und Personen behindern oder vorantreiben. Durch die Übertragung dieser Mechanismen auf Ereignisse und Personen im realen Leben, eröffnen sich neue Perspektiven für das Individuum. Es hat die Chance, bewußt wahrzunehmen, in welcher Situation eine Person diese blockt oder annimmt. Natürlich schließt das ihr eigenes Verhalten mit ein. Viele Menschen glauben, ihr langweiliges Leben sei Schicksal. *„In Wirklichkeit entscheidet jeder Mensch mehr oder weniger selbst, welche Erlebnisse er haben wird, nach der Art und Weise, wie er blockiert oder bejaht“* (Johnstone, 1997, Seite 170). Ein praktisches Beispiel, in Form eines Dialoges zwischen Gabi und Heinz, soll Blocken in der Realität verdeutlichen.

Beispiel: Gabi und Heinz sitzen zu Hause, Heinz blättert in einer Illustrierten und schaut sich einen Bericht über seinen größten Wunsch, das Fallschirmspringen, an.

Gabi: „Heinz sollen wir heute ins Kino gehen?“

Heinz: „Nee, ich habe keine Lust!“

Gabi: „Wir können ja auch zur Party von Gerd fahren, der hat uns extra eingeladen.“

Heinz: „Aber Gabi, du weißt doch, die saufen da sowieso nur und wer weiß, was da für Typen rumhängen.“

Gabi.: „Dann laß uns doch essen gehen und einen schönen Abend zu zweit machen.“

Heinz: „Das haben wir doch schon gestern gemacht – irgendwie ist nichts mehr los hier.“

Diese Beispiel ist sehr extrem, denn es gibt sehr viel subtilere Methoden im realen Leben zu blocken, doch verdeutlicht es anschaulich, was mit blocken gemeint ist.

Heinz blockiert die Handlung, indem er alle Vorschläge von Gabi ablehnt. Er macht auch keine alternativen Vorschläge, auf die Gabi reagieren könnte. Gabi wird so bald aufgeben, Heinz davon zu

überzeugen etwas zu unternehmen. Sie wird sich wahrscheinlich alleine Vergnügen, oder beide sitzen weiter herum und langweilen sich. Heinz wählt den sicheren Weg, indem er blockt. Zuhause weiß er, was ihn erwartet und er ist sicher vor Überraschungen. Würde er ein Risiko eingehen und z.B. zu Gerds Party fahren, könnte er vielleicht einen Fallschirmspringer kennenlernen, oder zumindest Menschen, die seinen Wunsch teilen. Somit würde das Leben von Heinz neue Impulse bekommen und voranschreiten, anstatt zu stagnieren, ganz abgesehen davon, was diese Haltung für Auswirkungen auf die Beziehung von Gabi und Heinz haben wird.

Blocken bedeutet also, eine Handlung oder Entwicklung aufzuhalten. Im realen Leben wird so jede Chance, neue Eindrücke und Erfahrungen zu gewinnen, vereitelt. Anstatt eine Situation zu akzeptieren und zu seinen eigenen Gunsten auszunutzen und zu verändern, wählt die Person den scheinbaren sicheren Weg und verbleibt in ihrem eigenen, eingeschränkten Erfahrungsumfeld. Die Konsequenz dieses Verhaltens ist ein langweiliges Leben, in dem nichts passiert. Man lernt keine neuen Menschen kennen und sammelt keine neuen Eindrücke. Die Person, die blockt, verliert so den Bezug zu ihrer Umwelt, da sie nur noch sehr selektiv wahrnimmt, was um sie herum geschieht.

Würde der Mensch dagegen eine Situation akzeptieren und annehmen, so wird er die Möglichkeit haben sein Erfahrungsfeld zu erweitern. Neues zu erleben, zu lernen sich weiterzuentwickeln, am interaktiven Prozeß des Lebens teilzunehmen, all das wird durch das Annehmen von Situationen gefördert. Die Konsequenz wäre ein aufregenderes Leben, das voller Überraschungen stecken kann. Die Person würde dadurch das Gefühl bekommen, daß sie ihr Leben wieder aktiv lenkt.

Der Mensch ist ein Wesen, das sich im Laufe seiner Existenz dauernd entscheiden muß. Permanent entsteht die Frage, wofür sich eine Person entscheiden soll. Die Wahl, welche Entscheidung getroffen wird, ist bei Problemlösungsprozessen von besonderer Bedeutung. Probleme halten die Entwicklung eines Menschen scheinbar auf und stellen ihn vor die Wahl, welchen Weg er weiterhin beschreiten will. Das Problem hat einen

zwingenden Charakter gegenüber der Situation. Es muß über kurz oder lang gelöst oder zumindest bearbeitet werden. Welche Konsequenzen erwachsen nun daraus, wenn ein Problem geblockt oder akzeptiert wird? Ein auftretendes Problem wird geblockt, indem es ignoriert wird. Der Mensch verschließt sich dadurch vor seiner Umgebung und behält auf Dauer eine Menge von ungelösten Aufgaben zurück. Er hat entweder kein Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten, das Problem zu lösen, oder zuviel Angst es überhaupt zu versuchen. Aufgaben, die erledigt werden müssen, werden nur zeitlich verschoben und hinterlassen ein Gefühl von Unzufriedenheit und Unsicherheit. Anstatt die erwünschte Sicherheit zu erlangen entsteht eine größere Verunsicherung als vorher.

Würde ein Problem nicht blockiert, sondern angenommen, so würde die Möglichkeit bestehen, sich Hilfen zu suchen, um es zu lösen. Der bloße Versuch, an einem Problem zu arbeiten, löst einen kreativen Prozeß aus, mit dessen Hilfe das Problem bewältigt werden könnte. Der Erfolg, das Problem gelöst zu haben, stärkt das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und steigert so die persönliche Kompetenz des Einzelnen. Durch den Problemlösungsprozeß wurden neue Erfahrungen gesammelt, auf denen später aufgebaut werden kann.

„Mit der Meisterung jedes einzelnen Problems gewinnen wir weitere Perspektiven, denn wenn ein Problem einmal bewältigt ist, lößt es sich wie Zuckerwatte auf. Wenn wir gelernt haben zu krabbeln, dann können wir stehen, und wie wir stehen, dann fangen wir an zu laufen. Dieser dauernde Kreislaufes des Auftauchens und der Auflösung von Phänomenen führt mit jeder Veränderung der Bedingungen zu einer immer weiteren Sichtweise (Wahrnehmung) in uns selbst“ (Spolin, 1997, Seite 25).

Abschließend kann gesagt werden, daß das Akzeptieren von Situationen, Angeboten und Problemen einen Menschen in seiner Entwicklung fördert. Er wird dem Leben positiv gegenüber stehen. Unerwartete Ereignisse können ihn nicht so schnell verwirren, da er bereit ist, sie mit in sein Leben einzubeziehen.

4.3.2.2 Lernen durch - Status

Vg: Die vordergründigen Aspekte des intrapersonalen Lernens im Theatersport, kann man bei diesem Punkt mit denen des interpersonalen Lernens vergleichen, natürlich nur auf der persönlichen Lernebene. Darum wird an dieser Stelle auf das Kapitel 4.2.3.1 *Lernen durch das Zusammenspiel - Status (Vg)* verwiesen.

Hg: Außer der Techniken, um einen Status darzustellen, werden auch Merkmale und Verhaltensweisen von verschiedenen Stausebenen vermittelt. Der Spieler lernt zunächst, welche Statussignale er selber aussendet. Die Wahrnehmung wird somit auf die eigene Person gerichtet. Er erhält die Möglichkeit, zu erfahren, wie er anderen Personen entgegentritt, in einem hohen oder niedrigen Status. Dies könnte ihm z.B. einen Aufschluß über sein Verhältnis zu anderen Teilnehmer geben.

Daraus entstehen viele Fragen, auf die ich nun eingehen möchte:

- Aus welchen Motiven „spielt“ die Person einen hohen oder niedrigen Status einer anderen Person gegenüber?
- Könnte ein Statuswechsel das Verhältnis zum positiven oder negativen verändern?
- Steht die Person durch einen niedrigen Status in einem Abhängigkeitsverhältnis zu einer anderen Person?

Statusbeziehungen können nicht nur in bezug auf Personen festgestellt werden. Der eigene Status kann sich auch in verschiedenen Situationen und zu bestimmten Themen ändern, unabhängig von einer zweiten Person. Dies würde bedeuten, daß das Individuum auch Themen in einem hohen oder niedrigen Status gegenübertritt.

Beispiel: Man bedenke die vielen Versuche von Eltern, ihre Kinder über Sexualität aufzuklären. Aus autoritären Erziehungsberechtigten, die zuvor einen hohen Status gegenüber

ihren Söhnen und Töchtern hatten, werden nun schnell kleine schüchterne, stotternde Kinder, die im niedrigen Status agieren. - Wenn sie dieses Thema überhaupt aufgreifen.

Hier können ähnliche Fragen gestellt werden, wie bei den personenbezogenen Statusbeziehungen.

- Warum tritt eine Person dem Thema gerade in diesem Status entgegen?
- Was bewirkt eine Veränderung des Status dem Thema gegenüber?

Der Spieler könnte also lernen, daß er nicht auf eine Statusrolle festgeschrieben ist, sondern, daß er durchaus andere Statusrollen einnehmen kann. Er erlebt, wie er sich in anderen Statusrollen fühlt und verhält. Dabei kann der Teilnehmer erkennen, in welchen Statusrollen er sich am wohlsten fühlt und wie andere Mitspieler ihm gegenüber im gegenteiligen Status empfinden. Status beinhaltet die Selbstwahrnehmung einer Person. Sie kann erkennen, wie sie sich Personen, Situationen und Themen gegenüber verhält.

4.3.2.3 Lernen durch - Gefühle

Vg: Der Theatersport vermittelt die Fähigkeit, Gefühle auf der Bühne zu spielen. Dabei gibt es Unterschiede in der Qualität und Glaubwürdigkeit der Darstellungen von Gefühlen. Der Teilnehmer lernt, in seinem Spiel Gefühle genau zu differenzieren. Das verhilft ihm einerseits zu einer glaubhafteren Darstellung, andererseits erschließen sich den meisten Spielern eine Fülle von Gefühlen, die er vorher nicht gekannt, oder bewußt wahrgenommen hat.

Hg: Der Schauspieler lernt, daß er Gefühle zeigen darf, ohne daß er dafür von seiner Außenwelt gemieden oder ausgelacht wird. Er kann sogar Anerkennung erfahren, wenn er Gefühle besonders gut und echt darstellt. Dieser Aspekt könnte auch in dem interpersonalen Lernen aufgeführt

werden, doch sind Gefühle, besonders der Umgang mit ihnen und das Erspüren eigener Gefühle ein intrapersonaler Prozeß.

Der Teilnehmer öffnet sich durch das Darstellen und Erleben von Gefühlen für seine eigenen Gefühle. *„Die Unfähigkeit vieler Menschen, differenziert auch subtile Gefühle bei sich wahrzunehmen, ist ein beklagenswerter Tatbestand“ (Vopel, 1994, Seite 54).* Er erkennt zu wievielen verschiedenen Gefühlen er fähig ist und welche vielfältigen Formen es gibt, sie auszudrücken. Die Person wird sensibilisiert, um Gefühle genießen zu können und sie in ihrer Verschiedenartigkeit zu akzeptieren. Die eigene Wahrnehmung erforscht das innere dieser Person, sie kann sich somit besser über ihre Gefühle äußern, da sie sich mit ihnen bewußt auseinandersetzt.

4.3.2.4 Lernen durch - Spontaneität

Vg: Spontaneität im Theatersport zu lernen, bedeutet zu Bildern, Worten, Geräuschen und Gesten zu assoziieren und das Assoziieren auf der Bühne zu verwirklichen. Der erste Einfall, der z.B. zu einer Geste assoziiert wird, soll akzeptiert werden, egal wie kurios er ist. Die ersten Einfälle werden von Johnstone als originell bezeichnet. Dabei können nicht nur einzelne Begriffe spontan entstehen, sondern ganze Bilder und Vorstellungen von Handlungen und Begebenheiten. Die Einfälle, die spontan entstehen, stammen aus dem unbewußten Teil unseres Denkens. Sie zu akzeptieren und auszuleben fördert die Phantasie des Menschen. Somit gelangen die Spieler zu einem erfrischenden, einfallsreichen Spiel, das die Zuschauer begeistert.

Hg: Spontaneität gibt den Teilnehmern, die Möglichkeit, ihre innersten Wünsche und Geheimnisse kennenzulernen. Durch den Theatersport kann sich das erstmalige Kennenlernen ihrer Bedürfnisse zu einem Akzeptieren von Bedürfnissen erweitern.

Weiterhin gehört zur Spontaneität, daß Konventionen²⁸ im eigenen Denken gebrochen und aufgegeben werden können. Konventionen verhindern, daß die Person mit ihren inneren Wünschen und Gedanken in Kontakt tritt. Wurden einmal diese Barrieren aufgebrochen, so gelangt das Individuum zu einer flexiblen Denkweise. Spontaneität lehrt die Gedanken zu befreien, für skurille Ideen offen zu sein und somit ihren Reiz zu spüren. Sie setzt natürlich voraus, daß die jeweilige Person offen und tolerant gegenüber anderen Personen und Vorschlägen ist. *„Bei dieser Spontaneität wird persönliche Freiheit freigesetzt und die Gesamtpersönlichkeit wird physisch, intellektuell und intuitiv geweckt“* (Spolin, 1997, Seite 19).

Das Akzeptieren und Annehmen der inneren Werte führt dazu, daß die Person sich besser verstehen lernt. Somit ist das Individuum auf dem Weg zu einer größeren Authentizität seiner Person.

4.3.2.5 Lernen durch - Erzähltechniken

Vg: Im Theatersport lernt der Teilnehmer, wie eine Geschichte erzählt werden kann. Dabei lernt er die einzelnen Techniken kennen, die dafür wichtig sind. Zum einen ist es das Prinzip der Wiedereinführung und Verknüpfung (vgl.: Kapitel 3.3.3 Johnstone über Erzähltechniken), und zum anderen wird die Technik der unterbrochenen Routinehandlung vorgestellt, um eine Geschichte spannend zu gestalten. Der Teilnehmer lernt diese Elemente der Erzähltechniken durch aktives Verhalten. D.h., er probiert das Erlernte auf der Bühne aus und erlebt die Geschichte mit.

Hg: Das Leben, in denen die Menschen ihre eigene Hauptrolle spielen, besteht z.B. aus Routinehandlungen und Problemen, die gelöst werden müssen, genauso wie es das Geschichten erzählen auf der Bühne fordert. Wenn die Erzähltechniken den Teilnehmern vermittelt werden, so lernen diese nicht nur das Prinzip der Wiedereinführung und Verknüpfung in bezug auf das Geschichten erzählen. Es wird die Struktur dieser Technik

²⁸ Die Konventionen und Barrieren, die hier gemeint sind, bezeichnete Boal als ‚Polizist im Kopf‘. Es sind über Jahre der Erziehung hinweg erlernte ethische und moralische Vorstellungen, die unsere ersten Gedanken zensieren und nicht zum Ausdruck kommen lassen. Es spielt dabei keine Rolle, ob diese vielleicht nicht schon vollkommen überholt sind.

vermittelt, die sich im realen Leben als nützliches Instrument der „Lebenshilfe“ erweisen kann.

Wiedereinführung heißt frühere, schon einmal dagewesene Elemente aufzugreifen und in das „hier und jetzt“ zu transportieren. Auf eine Person bezogen könnte dies bedeuten, daß sie in einer Situation Parallelen zu früheren Ereignissen zieht und diese so in das bewußte Denken wiedereinführt.

Wenn die Gedanken an diese früheren Ereignisse wieder aufgerufen werden, können sie für die gegenwärtige Situation genutzt werden, indem das Erfahrene bezug nimmt auf das neu Erlebte. Somit tritt das Element der Verknüpfung ein. Durch die Verknüpfung wird es dem Individuum ermöglicht, Erfahrungen auf die derzeitige Situation zu projizieren und damit zu vergleichen und zu verbinden. Die früheren Ereignisse können nun in Hinblick auf den „Ist-Zustand“ interpretiert und reflektiert werden. Somit kann die Person ihr Verhalten individuell auf die Situation abstimmen.

4.3.2.6 Lernen durch - Angst

Vg: Der Begriff der Angst gliedert sich in zwei Bereiche, zum einen, inwieweit Ängste dargestellt werden können, zum anderen, welche realen Ängste bei den Spielern auftreten.

Bei der Darstellung von Ängsten verhält es sich ähnlich, wie bei den Gefühlen. Welche verschiedenen Formen der Angst gibt es überhaupt? Dabei kommt es zumeist darauf an, wovor man sich ängstigt. Ist es z.B. eher eine phobische Angst vor Spinnen, oder eine phantastische Angst vor Monstern und Ungeheuern, oder doch eine reale Angst vor Einbrechern oder anderen gefährlichen Situationen. Angst drückt sich dabei in unterschiedlichen Formen aus. Das Ziel ist es, die feinen Differenzierungen der verschiedenen Ängste kennenzulernen, um sie später auf der Bühne darzustellen.

Eine der größten realen Ängste, mit der die Spieler besonders am Beginn einer Theatersportgruppe zu tun bekommen, ist die Bühnenangst, auch „Lampenfieber“ genannt.

Sie behindert die Spieler stark in ihrer Spontaneität, denn die Bühnenangst schränkt den wertungsfreien Raum der Gruppe ein, der es erst ermöglicht, Spontaneität zur Entfaltung zu bringen. Die Spieler fürchten, vor dem Publikum zu versagen und sich damit der Lächerlichkeit preiszugeben. Bei der Form des Improvisationstheaters kann sich der Teilnehmer nicht einmal an einen Text klammern, wenn ihm diese Angst beschleicht, obwohl er ihn dann andererseits auch nicht vergessen kann. Die Zuschauer müssen als ein eigenständiges Mitglied des Theaters gesehen werden, mit dem man zusammen den Abend erlebt und gestaltet.

Hg: Durch das Darstellen von Ängsten bekommt der Spieler einen Eindruck, wie vielfältig diese auftreten und welche Wirkung sie auf die eigene Person entfalten könnten. Der Teilnehmer wird durch das Spielen mit Ängsten befähigt, die Symptome von Ängsten in der eigenen Person differenzierter wahrzunehmen. Genauso wie bei den Gefühlen kann dies ein Einstieg sein, mehr auf die eigenen, inneren Anzeichen von Angst zu achten und somit zu einem besseren Verständnis seiner Angstsymptome zu gelangen.

Außer der Bühnenangst und die damit verbundene Angst zu versagen gibt es noch einen anderen Aspekt, der die Teilnehmer am spontanen Spiel hindert.

Wenn Theatersportszenen auf der Bühne entstehen und der Spontaneität und Kreativität freien Lauf gelassen wird, können Inhalte aus dem Unbewußten in das Spiel mit einfließen. Die Angst vor diesen Inhalten, soll hier die Angst vor dem Bloßstellen genannt werden. Der Spieler ängstigt sich dabei, etwas von seiner Persönlichkeit preiszugeben, was er selber nicht kennt. Somit verwendet er einen Teil seiner Konzentration darauf, diese Inhalte zurückzudrängen und durch harmlosere Ideen zu ersetzen. Diese harmlosen Ideen verraten vermeintlich nichts über seine inneren Gedanken, lassen das Improvisationsspiel aber auch langweilig und gestellt erscheinen.

Der Teilnehmer akzeptiert somit nicht seine gesamte Person, er hat Angst bloßgestellt zu werden. Der Theatersport fördert die Spontaneität und schafft eine Situation, in der auch diese inneren Gedanken hervorgebracht werden können, da ihre Inhalte ignoriert werden. *„Die Energie, die in der Angst vor Bloßstellung gebunden ist, wird frei (sie wirkt nicht mehr im Geheimen weiter), wenn es den Schüler intuitiv klar wird, daß niemand einen Blick auf sein Privatleben wirft und sich niemand darum kümmert, wo er den ‚Leichnam vergraben‘ hat“ (Spolin, 1997, Seite 30).* Der Schauspieler lernt also sich selbst zu akzeptieren und lernt dabei seine Angst zu bewältigen.

5. Resümee

5.1 Möglichkeiten des Theatersports im Hinblick auf die Persönlichkeitsbildung

Die Ausführungen im Kapitel 4 dieser Diplomarbeit, beschreiben die möglichen Lernprozesse im Theatersport, die sich auf die Persönlichkeitsbildung eines Menschen beziehen.

Die Schwerpunkte des Theatersports, die dieser dabei vermittelt, liegen einerseits auf dem Zusammenspiel in der Gruppe und andererseits auf den inneren Wahrnehmungs- und Kommunikationsprozessen eines Individuums. Das Erlernen des Zusammenspiels, wie in Kapitel 4.2 beschrieben trainiert und übt den Umgang mit anderen Menschen. Dabei werden speziell die Verhaltensweisen initiiert und gefördert, die auf eine konstruktive Zusammenarbeit der Gruppe hinauslaufen. So werden den einzelnen Teilnehmern Mittel und Wege aufgezeigt, sich entsprechend ihrer Persönlichkeit in der Gesellschaft zu entfalten, dabei mit anderen in Kontakt zu treten und ihre eigenen Vorstellungen zu verwirklichen.

Die Förderung der Wahrnehmungs- und Kommunikationsprozesse innerhalb der eigenen Person, durch den Theatersport wird in Kapitel 4.3 beschrieben. Diese bieten dem Spieler die Möglichkeit, sich selbst besser kennenzulernen und mit seinen inneren Wünschen, Einstellungen und Verhaltensweisen in Kontakt zu treten. Somit befindet sich das Individuum auf dem Weg zu einer größeren Authentizität seiner Person. Die innere Kommunikation und Wahrnehmung kann dem Teilnehmer dazu verhelfen, seinen eigenen Standpunkt in bezug auf äußere Reize, Situationen und Menschen zu erkennen. Das Individuum erhält somit die Chance, ihm unangenehme und störende Verhaltensweisen zu ändern. Weiterhin werden dem Spieler Alternativen aufgezeigt, um zu einer Verhaltensveränderung zu gelangen, wie es z.B. speziell beim Kapitel 4.3.2.1 *Lernen durch - Blocken und Akzeptieren* und Kapitel 4.3.2.5 *Lernen durch - Erzähltechniken* zu sehen ist.

Der Theatersport kann viel leisten, wenn es darum geht bestimmte Lernprozesse dieser Theaterform zu vermitteln und zu fördern. Inwiefern das geschieht, hängt von der Form des Theatersports ab, (Kapitel 4.2.2) und von der Bereitschaft des Individuums, sich auf diese einzulassen. Die hier aufgezählten Lerninhalte können einem Teilnehmer vermittelt werden. Doch nur, weil eine Person sich einer Theatersportgruppe anschließt, wird sie deswegen nicht zwangsweise alle Inhalte lernen, die hier beschrieben worden sind.

5.2 Die Theatersportgruppe als Interventionsmöglichkeit in sozialpädagogischen Handlungsfeldern

Im Vorwort zu dieser Diplomarbeit stellte ich die Frage, ob der Theatersport in der Arbeit eines Sozialpädagogen zu nutzen wäre. Diese Frage ist eindeutig zu bejahen, wenn auch einige Grundvoraussetzungen zu erfüllen wären, damit ein erfolgreiches Arbeiten möglich ist.

Die Form des Theatersports ist eine Interventionsmöglichkeit, die bei Jugendlichen bis hin zu Erwachsenen einsetzbar ist. Die Anforderungen an die Anleitung einer Theatersportgruppe sind sehr vielseitig. Zum einen muß diese sich in der Theaterarbeit, insbesondere des Theatersports, auskennen und zum anderen sollte sie eine einschlägige pädagogische Ausbildung besitzen, um die auftretenden Gruppenprozesse und persönlichen Lernerfahrungen zu begleiten.

Die Arbeit mit dem Medium Theatersport setzt also eine kompetente Anleitung voraus und ein von der Altersstruktur her angemessenes Klientel.

Die Anfänge des Theatersports sind leicht zu erlernen und ermöglichen einen schnellen Einstieg in die Theaterarbeit. Der Reiz dieses Mediums für die Teilnehmer liegt im Spiel an sich und an der Aussicht auf eine spätere öffentliche Aufführung.

Eine Theatersportgruppe sollte die Teilnehmerzahl von 10 Personen nicht übersteigen, um ein sinnvolles Erleben, Spielen und Lernen zu ermöglichen. In diesem Rahmen sind die Spieler imstande, die in dieser Diplomarbeit dargestellten Lernprozesse nachzuvollziehen. Somit ist der Theatersport ein reizvolles Instrument der Sozialpädagogik, denn es verbindet wichtige Lernerfahrungen mit skurillem und groteskem Theaterspiel.

6. Literaturverzeichnis

- Andersen, Marianne M.** Theatersport und Improtheater: Buschfunk: Köln 1996
- Batz, Michael**
Schroth, Horst Theater zwischen Tür und Angel: Handbuch für freies Theater: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH: Hamburg 1983.
- Betschnik, Michael** Der kleine Stowasser: Lateinisch-Deutsches Schulwörterbuch: G. Freitag Verlag: München 1971
- Brauneck, Manfred** Theaterlexikon: Programmschriften Stilperioden Reformmodelle: rowohlts Enzyklopädie: Taschenbuch Verlag: Hamburg 1986.
- Brauneck, Manfred**
Schneilin, Gerad Theaterlexikon: Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles: rowohlts Enzyklopädie: Dritte Auflage Taschenbuch Verlag: Hamburg 1992.
- Dorsch, Friedrich** Psychologisches Wörterbuch: Achte, neubearbeitete und erweiterte Auflage: Felix Meiner Verlag: Hamburg 1970.
- dtv Lexikon** Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co.KG: München 1990.
- Engelke, Ernst** Psychodrama in der Praxis: Anwendung in Therapie, Beratung und Sozialarbeit: Verlag J. Pfeiffer: München 1981.
- Fachlexikon der sozialen Arbeit** Dritte erweiterte und erneuerte Auflage: Deutscher Verein für öffentliche und private Fürsorge - Eigenverlag: Frankfurt am Main 1993.
- Feldhändler, Daniel** Psychodrama und Theater der Unterdrückten: Nold, W.: Frankfurt am Main 1992.
- Gudjons, Herbert** Spielbuch Interaktionserziehung: 185 Spiele und Übungen zum Gruppentraining in Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung: Sechste überarbeitete Auflage: Verlag Julius Klinkhardt: Bad Heilbrunn/Obb 1995
- Johnstone, Keith** Theaterspiele: Spontaneität, Improvisation und Theatersport: Alexander Verlag: Berlin 1998.
- Johnstone, Keith** Improvisation und Theater: Dritte Auflage: Alexander Verlag: Berlin 1997.
- Kauke, Marion** Spielintelligenz: Spielend lernen – Spielen lehren?: Spektrum Akademischer Verlag: Heidelberg, Berlin, New York 1992.
- Krause, Siegfried** Darstellendes Spiel: Elementarszenische Improvisation, spielpädagogische Verfahren, didaktische Anstöße: Ferdinand Schöningh: Paderborn 1976.
- Landau, Erika** Kreatives Erleben: Ernst Reinhardt, GmbH & Co, Verlag: München 1984.
- Lassahn, Rudolf** Grundriß einer Allgemeinen Pädagogik: Dritte ergänzte Auflage: Quelle & Meyer Heidelberg: Wiesbaden 1993.

- Macksen, Hollander v.** Das neue Wörter- & Fremdwörterbuch: Rechtschreibung, Grammatik, Stil, Worterklärungen, Geschichte des deutschen Wortschatzes: XENOS Verlagsgesellschaft mbH: Hamburg 1983.
- Mettenberger, W.** Tatort Theater: Ein praktischer Leitfaden für die Schul- und AmateurBühne: Burckhardthaus-Lätare Verlag: Offenbach/M 1993.
- Moreno, Jacob L.** Gruppenpsychotherapie und Psychodrama: Einleitung in die Theorie und Praxis: Vierte Auflage: Georg Thieme Verlag: Stuttgart; New York 1993.
- Örter, Rolf
Montada, Leo** Entwicklungspsychologie: Ein Lehrbuch: Dritte, vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage: Psychologie Verlags Union: Weinheim 1995.
- Rogers, Carl R.** Entwicklung der Persönlichkeit: Psychotherapie aus der Sicht eines Therapeuten: Ernst Klett Verlag: Stuttgart 1961.
- SDR Theatersport
Cup Idee** Internet Adresse: <http://www.sdr.de/tv/theatersport/idee.html> vom 25.02.1998
- Scheuerl, Hans** Das Spiel: Band 1: Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen: Beltz Verlag: Weinheim und Basel 1990.
- Scheuerl, Hans** Das Spiel: Band 2: Theorien des Spiels: Beltz Verlag: Weinheim und Basel 1991.
- Schilling, Johannes** Didaktik/ Methodik der Sozialpädagogik: Grundlagen und Konzepte: Zweite, überarbeitete Auflage: Hermann Luchterhand Verlag GmbH: Neuwied, Kriftel, Berlin 1995.
- Schützenberger-
Ancelin, Anne** Psychodrama: Ein Abriss: Erläuterung der Methoden: Hippokrates-Verlag: Stuttgart 1979.
- Ulmann, Gisela** Kreativitätsforschung: Neue Wissenschaftliche Bibliothek 59: Psychologie: Verlag Kiepenheuer und Witsch: Köln 1973.
- Spolin, Viola** Improvisationstechniken für Pädagogik, Therapie und Theater: Fünfte Auflage: Bibliotheca Psychodramatica: Junfermann Verlag: Paderborn 1997.
- Vlcek, Radim** Workshop Improvisationstheater: Übungs- und Spielesammlung für Theaterarbeit, Ausdrucksfindung und Gruppendynamik: Verlag J. Pfeiffer: München 1997.
- Vopel, Klaus W.** Handbuch für Gruppenleiter/Innen: Zur Theorie und Praxis der Interaktionsspiele: Siebte Auflage: iskopress: Salzhausen 1994.
- Wilpert, Gero v.** Sachwörterbuch der Literatur: sechste erweiterte und verbesserte Auflage: Alfred Kröner Verlag: Stuttgart 1979.

Anhang

THEATERSPORTSPIELE

Bei dem Versuch, Theatersportspiele zu erklären, bewahrheitet sich wiederum die Aussage Johnstones „handeln statt reden“. In den meisten Fällen sind Theatersportspiele und -übungen leichter zu spielen und anzuschauen, als zu beschreiben. Die folgenden Erklärungen der Improvisationsspiele dienen zum besseren Verständnis und zur Erläuterung der angegebenen Beispiele im Text.

➤ *Das Replay*

Das Replay ist eine Spielform des Theatersports, das aus einer kurzen, neutralen Szene besteht, die als eine erste Szene gespielt wird. Danach wird die selbe Szene mit besonderen Vorgaben aber gleicher Handlung zwei oder dreimal wiederholt.

Besondere Vorgaben können in diesen Fall z.B. Genres und Gefühle sein.

Daher bekommt das Replay seinen besonderen Namen, entweder heißt es „Genre Replay“ oder „Emotional Replay“.

Das „National Replay“ braucht als besondere Vorgabe die Namen verschiedener Länder. In den Wiederholungen müssen nun Eigenheiten und Klischees der jeweiligen Länder mit in die Szene integriert werden.

➤ *Das ABC-Spiel*

Das ABC-Spiel ist eine Improvisation, bei der zumeist zwei Spieler auf der Bühne agieren. Als spezielle Vorgabe wird ein Buchstabe des Alphabets eingeholt. Mit diesen Buchstaben muß der erste Spieler seinen ersten Satz beginnen. Jeder Spieler darf dabei nur einen Satz sagen. Der zweite Spieler muß nun seinen folgenden Satz mit dem nächsten Buchstaben des ABC's anfangen. Dies führt sich soweit fort, bis die beiden Spieler wieder

bei dem Buchstaben angekommen sind, mit dem sie begonnen haben.

➤ **Die Gefühlsachterbahn**

Bei diesem Spiel werden vor Beginn der Improvisation acht Gefühle vom Publikum eingeholt und eine Vorgabe.

Auf die Vorgabe fangen zwei Spieler an, eine fortlaufende Szene zu improvisieren. Der Spieler, der die Gefühle gesammelt hat und selber nicht an der Szene beteiligt ist, ruft in gewissen Abständen „Stop“ und teilt einem der beiden Akteure ein Gefühl zu. Nach diesem Prinzip wird fortgefahren, bis alle acht Gefühle auf der Bühne an die einzelnen Spieler vergeben wurden.

➤ **Der Gefühlsarbeitsplatz**

Wie aus dem Namen hervorgeht, beginnt diese Szene an einem Arbeitsplatz, der vom Publikum vorgegeben wird. Es spielen meistens drei Spieler und jeder von ihnen bekommt vom Publikum ein Gefühl zugewiesen. Bei diesem Spiel ist es wichtig, daß die Akteure häufig von der Bühne auf und ab gehen, denn jedesmal wenn ein Spieler den Arbeitsplatz betritt, müssen die anderen Spieler sein Gefühl übernehmen, mit dem er auf die Bühne kommt.

So setzt sich das Spiel beliebig fort. Der Witz dieses Spiels kommt von den häufigen Auf-und Abgängen der Spieler und den damit verbundenen Gefühlswechseln.

➤ **Der Ein-Wort-Fachmann**

Das Spiel der „Ein-Wort-Fachmann“ beschreibt eine Interviewsituation. Drei Spieler stellen eine Person, den Fachmann, dar. Eine weitere Person interviewt diesen zu einem bestimmten Expertengebiet. Die Besonderheit an diesem Spiel ist, daß der Ein-Wort-Fachmann spricht, indem jeder Spieler nur ein Wort zur Zeit sagen darf. So entstehen skurrile Berichte aus den verschiedensten Expertengebieten.

➤ ***Die Ein-Wort-Geschichte***

Bei der „Ein-Wort-Geschichte“ bildet die gesamte Theatersportgruppe eine Einheit. Das Prinzip der Ein-Wort-Geschichte ist dasselbe, wie bei dem Ein-Wort-Fachmann, d.h. jeder Spieler hat nur ein Wort zur Zeit zur Verfügung. Jedoch handelt es sich bei der Ein-Wort-Geschichte nicht um ein Interview über ein bestimmtes Expertengebiet, sondern das Ziel besteht darin, gemeinsam eine Geschichte zu erzählen.

Erklärung:

Ich versichere, daß ich die vorgelegte Diplomarbeit selbständig angefertigt und alle verwendeten Hilfsmittel und Quellen angegeben habe.

Dortmund, 05. Juni 1998

Thomas Hagemann