

Formen und Möglichkeiten des Theatersports

Die Betrachtung einer neuen Theaterform in Deutschland



Magisterarbeit im Fach Deutsche Literaturwissenschaft
Vorgelegt im März 1999 an der Universität Hannover von

Tina Wellmann

Kontakt: tina.wellmann@t-online.de

Veröffentlicht mit Genehmigung der Autorin durch das
Improvisationstheater-Portal www.impro-theater.de

„Theatersport hat sich jetzt über die ganze Welt verbreitet. Ich denke dabei an eine wuchernde Pflanze, die keiner stoppen kann und das Publikum verlangt danach. Das Problem dabei ist, es schneller weiterzuentwickeln, bevor es das Publikum langweilig findet, denn sie wollen es wirklich und wahrhaftig haben. Es ist eine schwierige Form der Improvisation, die sich in verschiedene Richtungen bewegt und die Leute mögen es auch, weil es eine Art Wettkampf ist. Es ist wirklich nicht einfach zu machen und ich freue mich, daß so ernsthaft daran gearbeitet wird.“

(Johnstone im Film: *Wie das Leben spielt*)

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	5
2 Improvisation.....	8
2.1 Ursprünge.....	9
2.2 Improvisation als Mittel.....	14
2.2.1 Szenische Improvisation	14
2.2.2 Freie Improvisation.....	20
2.3 Improvisation im Theatersport nach Johnstone	25
2.3.1 Das spontane Spiel.....	26
2.3.2 Die Geschichtsstruktur	34
3 Die sportlichen Merkmale des Theatersports.....	44
3.1 Körperliche Aktivität	45
3.2 Problemorientierung	46
3.3 Organisation - Institution	48
3.4 Leistung - Leistungsvergleich (Wettbewerb)	51
4 Probleme und Entwicklungen im deutschen Theatersport.....	56
4.1 Das Problem der Konkurrenz	56
4.2 Das gemeinsame Improvisieren	57
4.2.1 Das gemischte Team.....	58
4.2.2 Bewertung für ein gutes gemeinsames Spiel.....	59
4.2.3 Keine Bewertung = keine Konkurrenz	60
4.2.4 Der Schiedsrichter	61
4.2.5 Resümee.....	62
5 Die neue Rolle des Publikums im Theatersport	64
5.1 Der Theaterzuschauer.....	64
5.2 Der Sportzuschauer.....	69

5.3 Der Theatersportzuschauer	74
5.3.1 Publikumsaufwärmung	77
5.3.2 Die Vorgaben vom Publikum	78
5.3.3 Der Rahmen der Veranstaltung	80
6 Fazit	86
7 Literaturverzeichnis.....	89
8 Anhang	94
8.1 Interview mit Keith Johnstone vom 13.09.1998.....	94
8.2 Beschreibung eines Theatersportabends.....	97
8.3 Fragebogen.....	99

1 Einleitung

1997 lud ein Freund, der in Osnabrück eine Theatersportgruppe trainierte, mich zu einem Match ein, wo ich das erste Mal diese Theaterform sehen konnte. Seitdem bin ich ein begeisterter Fan dieser Theaterdisziplin und habe zahlreiche Workshops zu diesem Thema besucht. Meine eigene Gruppe *Hannover 98* hat sich im Februar 1998 gegründet und spielte am 8.1.1999 ihr erstes Match. Durch das Anleiten in meiner Gruppe setzte ich mich zwangsläufig theoretisch mit dem Thema *Theatersport* auseinander, so daß bald die Idee, diese Arbeit zu schreiben, geboren wurde.

Der Begriff *Theatersport* führt oft fälschlicher Weise zu der Vermutung, daß diese Theaterform etwas mit Akrobatik oder leichtathletischen Disziplinen zu tun hat. Der Begriff *Sport* in diesem Zusammenhang bezieht sich auf eine Wettkampfsituation und die damit verbundenen Konsequenzen, außerdem weist er auf den Ursprung des Theatersports hin:

Amerikanisches Ringen war das einzige Beispiel für Arbeitertheater, das ich je gesehen hatte - eine Art lebendig gewordener Zeichentrickfilm. [...] Die Ekstase der Zuschauer war etwas, wonach ich mich sehnte, am 'normalen' Theater aber nicht erlebte. Manchmal lagen die Darsteller minutenlang ineinander verschlungen auf der Matte, während die Zuschauer sie mit frechen und witzigen Rufen anfeuerten. Unsere Besucher im Royal Court waren dagegen brav wie die Sonntagsschüler. John Dexter und William Gaskill hatten mich zu einem Catchkampf mitgenommen, und hinterher malten wir uns aus, die Catcher durch Improvisationsspieler zu ersetzen. So wurde die Saat für den Theatersport gesät. (Johnstone 1998, 25f)

Die Form des Wettkampfes übernahm der Erfinder des Theatersports, Keith Johnstone, vom Wrestling. Der Engländer Johnstone hat die Grundidee des Theatersports in den 60er Jahren am *Royal Court Theatre* in London entwickelt. In der Auseinandersetzung mit Erzähltechniken entwickelte er Spiele und Übungen, die bald für sich standen. 1971 ging Johnstone nach Kanada arbeitete als Professor an der *University of Calgary*. Er setzte seine Idee des Theatersports in dem von ihm gegründeten *Loose Moose Theatre* öffentlich vor Publikum um.

In Deutschland ist Theatersport noch relativ unbekannt. In dieser speziellen Form des Improvisationstheaters spielen zwei Theatersportteams auf der Bühne um die Gunst des

Publikums, indem sie einen Wettkampf inszenieren. Das Publikum bestimmt durch Vorgaben das Geschehen auf der Bühne und entscheidet nach jeder Spielrunde durch das Hochhalten von Abstimmkarten, welche Mannschaft die Punkte für die beste Umsetzung bekommen soll. Am Ende siegt das Team mit den meisten Publikumspunkten. (Exemplarisch stelle ich dazu eine Beschreibung eines Theatersportabends im Anhang zur Verfügung.)

Improvisationstheaterspielern wird ihr Mut hoch anerkannt, ohne irgendwelche Hilfestellungen wie Textvorlagen oder vorgegebene Handlungsanweisungen auf die Bühne zu treten. Andererseits wird Improvisationstheater immer noch nicht als 'richtiges Theater' angesehen, sondern als etwas minderwertiges 'Anderes' abgetan. Dabei bietet Theatersport eine lebendige Bereicherung zum gegenwärtigen konventionellen und ästhetisierten Theater, wie ich zeigen werde.

Ich werde in dieser Arbeit den Theatersport in Deutschland hinsichtlich seiner Formen und Möglichkeiten betrachten.

Dazu ist es notwendig, die Improvisation als grundlegende Ausdrucksform des Theatersports darzustellen. Im ersten Kapitel gehe ich auf ihre Ursprünge ein. Um offenzulegen, welche besonderen Aspekte die johnstonesche Improvisation beinhaltet, werde ich zunächst anhand einiger ausgewählter Autoren deren Umgehen mit der Improvisation und ihre Sichtweise behandeln. Im Anschluß daran stelle ich Johnstones Arbeit mit der Improvisation vor. Dabei scheint mir die Behandlung der Aspekte spontanes Spiel, Improvisationstechniken und Geschichtsstruktur am besten geeignet zu sein, die Improvisation nach Johnstone zu beschreiben.

Im zweiten Kapitel prüfe ich den Theatersport auf seine sportlichen Merkmale und beschreibe somit seine Verwandtschaft zum Sport. In diesem Zusammenhang folgt eine Ausführung, die die vorhandenen Probleme und Entwicklungen des deutschen Theatersports erläutert.

Im abschließenden Kapitel arbeite ich die grundlegenden Unterschiede von Sport- und Theaterzuschauer heraus und betrachte auf dieser Grundlage die Rolle des Theatersportpublikums. Die Beteiligung des Zuschauers im Rahmen einer Theatersportveranstaltung werde ich dabei anhand von drei Punkten veranschaulichen und damit ebenfalls auf die Unterschiedlichkeit der Formen und deren Möglichkeiten innerhalb des deutschen Theatersports eingehen.

Ich betrachte Formen und Möglichkeiten des Theatersports - wie bei jeder Theater-, Sport- oder sonstwelchen Disziplinen entscheidet natürlich die konkrete Umsetzung, ob diese Möglichkeiten genutzt und das von mir beschriebene und angestrebte Qualitätsniveau erreicht wird. Tatsächlich könnte dies meines Erachtens etwas häufiger der Fall sein...

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit des Textes verwende ich die traditionelle männliche Form und verzichte auf die zusätzliche weibliche Schreibweise.

2 Improvisation

Theatersport arbeitet mit der Improvisation. Ich werde deshalb zunächst den Begriff der *Improvisation* definieren. Nachdem ich einen kleinen Exkurs in die Ursprünge der Improvisation getätigt habe, werde ich auf eine Auswahl von Autoren eingehen, die mit der Improvisation gearbeitet haben. Ich werde dabei die Unterschiede der freien und szenischen Improvisation aufzeigen. Anhand der Auffassungen verschiedener ausgewählter Autoren, werde ich den Einsatz der Improvisation beschreiben.

Johnstone bringt die Improvisation auf die Bühne. Die Besonderheiten seines Anspruches an diese Form der Improvisation, sollen in diesem Kapitel ihren Platz finden. Ich werde dabei mein Augenmerk auf das Zusammenspiel der Darsteller, einige Spieltechniken und die angestrebte narrative Struktur in den Theatersport-Spielszenen legen, da diese Punkte den inhaltlichen Bereich der johnstoneschen Arbeit am besten abdecken und deutlich machen, auf welche Art von improvisierten Szenen Johnstone im Theatersport abzielt.

Der Duden definiert Improvisation als Stegreifschöpfung. Ohne Vorbereitung wird spontan eine Handlung dargestellt. Improvisation hat seinen Wortstamm im Lateinischen „*improvisus*“ = „*unvorhergesehen*“ und wurde im 19. Jh. aus dem Französischen ins Deutsche übernommen.

Bei Theater-Improvisationen kann man freie Improvisation und szenische bzw. modellierenden Improvisation differenzieren. In der szenischen Improvisation improvisieren die Schauspieler innerhalb fester Stücktexte oder mit aus den Stücken separierten Charakteren. Die freie Improvisation arbeitet ohne den Rahmen eines fixierten Theaterstückes. In ihr starten die Darsteller entweder ohne jede Rahmenbedingung oder mit kleinen Vorgaben, wie beispielsweise einem Beruf oder Ort, der in der Improvisation dargestellt werden muß. In ihr schaffen sich die Darsteller selbst eine Szenerie und eine Handlung.

2.1 Ursprünge

Ausgehend von der aristotelischen Behauptung, der Ursprung der Schauspielkunst sei aus ersten kleinen Improvisationen herzuleiten, die in den Dithyrambos, dem gesungenem Kultlied für Dionysos, stattgefunden haben sollen, fand ich Einblick in die Debatte um die Ursprünge des Theaters. Die Tatsache, daß sich die Schauspielkunst, bzw. das, was wir darunter verstehen, nämlich Texttheater nach einer schriftlich fixierten Vorlage, aus Improvisationen her entwickelt haben sollte, hätte die Improvisation als solche gegen seine Kritiker aufgewertet. Aus diesem Grund unternahm ich einen kleinen Exkurs in die Vergangenheit bzw. zu den Anfängen der Schauspielkunst. Und auch wenn erwiesen erscheint, daß es sich bei Aristoteles, wie bei allen Ursprungstheoretikern, nur um hypothetische Äußerungen gehandelt hat¹, so inspirierte mich der historische Ausflug zu einer These:

Ich vermute, daß es wie in der Spätantike demnächst zu einer Ablösung der bestehenden Hochkultur des Theaters kommen und ein Volkstheater, wie damals der Mimus, an Zulauf gewinnen wird. Dieses Volkstheater könnte der Theatersport sein. Um diese Behauptung etwas zu erklären, möchte ich hier die wesentlichen Inhalte des Exkurses in knappen Zügen wiedergeben.

Daß mit der Tragödie die europäische Geschichte des Theaters als dramatisches Spiel beginnt (vgl.: Brauneck 1993, 4), wird als Tatsache angenommen. In der Frage nach dem Ursprung der Tragödie gehen die Meinungen jedoch weit auseinander. Aristoteles schreibt in seiner Poetik, daß sich die Tragödie ursprünglich aus Improvisationen heraus entwickelt habe:

Da nun das Nachahmen unserer Natur gemäß ist, und ebenso die Melodie und der Rhythmus - denn daß die Verse Einheiten der Rhythmen sind, ist offenkundig -, haben die hierfür besonders Begabten von den Anfängen an allmählich Fortschritte gemacht und so aus den Improvisationen die Dichtung hervorgebracht. [...] [Die Tragödie] hatte ursprünglich aus Improvisationen bestanden (sie selbst und die Komödie: sie selbst von seiten derer, die den Dithyrambos, die Komödie von seiten derer, die die Phallus-Umzüge, wie sie noch jetzt in vielen Städten im Schwange sind, anführten);

¹Brauneck konstatiert: „Angesichts dieser dürftigen Quellenlage ist die Geschichtsschreibung gut beraten, äußerste Zurückhaltung zu üben in der Rekonstruktion von Entwicklungslinien, von Vor- oder Urformen der Tragödie. In der neueren Forschung geht die Hypothesenbildung in dieser Ursprungsfrage extrem weit auseinander. Drei Richtungen sind es im wesentlichen, die sich vom Ansatz her zwar deutlich unterscheiden, die aber, wie die Positionen im einzelnen auch beurteilt werden mögen, die Vielschichtigkeit der Problematik, um die es hier geht, aufzeigen“ (Brauneck 1993, 5). Brauneck unterscheidet in 1. „Religionsgeschichtliche, anthropologische und ethnologische Forschungen“; 2. Die Ursprungshypothesen, die Aristoteles Äußerung in der Poetik nachgehen; 3. Herleitungen, die eine Vorgeschichte ablehnen und die Entstehung als „singuläre, kreative Leistung eines einzelnen ansehen“ (vgl.: ebd.).

sie dehnte sich dann allmählich aus, wobei man verbesserte, was bei ihr zum Vorschein kam, und machte viele Veränderungen durch. (Aristoteles 1997, 13ff)

‘Tragodia’ (aus: ‘tragos’ + ‘ode’) wird in der Regel als ‘Lied der Böcke’ übersetzt (vgl.: Brauneck 1993, 5). Der Chorführer, der die Phallus-Umzüge anführte und improvisierte Texte in die Lieder des Chores eingefügt hatte, war der erste Improvisationsspieler. In den Anmerkungen zur Poetik kann man lesen, daß Aristoteles zu verstehen gäbe, daß diese improvisierten Texte die „*Keimzelle des dramatischen Dialogs*“ gewesen seien (vgl.: Aristoteles 1997, 107). Nach Aristoteles existierten Improvisationen also vor der Dichtung und der Schauspielkunst.

Brauneck, der alle Ursprungsforschung überhaupt in Frage stellt, führt die Hypothese von Aristoteles als zweite Hauptrichtung aus. Die erste Richtung stellt die Tragödie als letztes Sublimat einer Evolution kultischen Feierns und ritueller Beschwörung dar und Dionysos gilt als Metapher dieses Urtheaters. Die zweite Hypothese stützt sich auf die schon erwähnten Ausführungen von Aristoteles in der Poetik, in der er den Ursprung der Schauspielkunst aus den Dithyramben und den Satyriken festlegt. Die dritte Richtung lehnt nach Brauneck eine Vorgeschichte der Tragödie grundsätzlich ab, weil sie ihre Entstehung als singuläre, kreative Leistung eines einzelnen ansähe. Zumal weise die Tragödie keinerlei Merkmale auf, die sie mit satyresker Stimmung oder dionysischer Ekstasik in Verbindung bringen lasse. Eine Verbindung zwischen Tragödie und Dionysos sei nur in der zentralen Rolle des Dionysos als Kult der Staatsreligion in Athen zu sehen, nicht aber über eine Vorgeschichte (vgl.: Brauneck 1993, 5f). Nach Doll sei das antike Theater eine Schöpfung der Polis gewesen (vgl.: Doll 1985, 5ff). Im Auftrage des Tyrannen Peisistratos wurde der Kult des Dionysos im Jahre 533 v. Chr. aus sozialpolitischen Beweggründen umgeformt, um ihn für die politische Stabilität nutzbar zu machen, denn die Dionysien lagen in den Händen der staatlichen Herrscher, die nicht nur entschieden, welche Autoren Stücke spielen durften, sondern die das ganze Fest ausrichteten. So soll auch der erste Schauspieler, der dem Chor antwortete (534 v. Chr. in einem Stück von Thespis) auf Veranlassung von Peisistratos und nicht durch Zufall oder aus dem Genie des Thespis heraus, mit dem Ziel eines glanzvolles Polisfestes aufgetreten sein (vgl.: Doll 1985, 11ff und Brauneck 1993, 11). Merkwürdigerweise bleibt Thespis bei Aristoteles (384-322 v. Chr.) in der Poetik (335 v. Chr.) unerwähnt.

Brauneck zufolge sei die älteste aufgeführte Tragödie (ein Stück von Aischylos) erst auf das Jahr 472 v. Chr. zu datieren, denn von der Zeit davor gibt es keine vollständig

erhaltene Abschrift eines Stückes, aber wohl das Wissen, daß es zu diesem Zeitpunkt schon länger als ein halbes Jahrhundert die Tragödienwettkämpfe bei den Großen Dionysien in Athen gab (vgl.: Brauneck 1993, 4). Laut Doll waren dies kultische Handlungen, staatliche Feier und künstlerische Leistungsschau in einem und bis ins Jahre 368 v. Chr. seien nur Uraufführungen bezeugt (vgl.: Doll 1985, 15ff).

Ebert, einer der wenigen Autoren, der sich mit Improvisationen im Zusammenhang mit Schauspielkunst beschäftigt, sieht die Improvisation entwicklungsgeschichtlich am Anfang jeglicher mimetischen Äußerung des Menschen und der Schauspielkunst. Der Mimus sei seines Erachtens die erste Ausprägung der Improvisation, sozusagen der Vorfahre nicht nur des Improvisationsspielers, sondern überhaupt der Schauspielkunst. Ich möchte diese unbelegte hypothetische Behauptung ausführen, weil der Mimus, eine heute wenig bekannte Theaterform, die Kraft besaß, nicht nur neben der Tragödie und Komödie zu bestehen, sondern sie auch abzulösen. Ebert schreibt:

Wesentlich ist die diesen ursprünglichen Improvisationen eigene Einheit von Spiel, Tanz, Gebärde, Gestik, Mimik, Pantomimik, Wort, Gesang und Musik, das Produkt einer unmittelbar aus der Empfindungs-, Wahrnehmungs- und Vorstellungswelt des urgesellschaftlichen Menschen kommenden intuitiven, einfachen Mimesis der Wirklichkeit. Diese einfache Mimesis ist zunächst ein einfältiges Nachahmen der Natur, der Tiere vor allem. In dem Maße, in dem der Improvisierende schließlich menschliche Tätigkeiten nachahmt und seine Meinung, Wertung in das Abgebildete einbringt, wird es zur bewußten nachahmenden Darstellung, zum realistischen Abbild und zu dem, was Jahrhunderte später Sophron und Aristoteles Mimus nennen. (Ebert 1993, 22)

Die Anfänge dieser überwiegend unliterarischen Theaterform werden im 6. Jh. v. Chr. in Sizilien gesehen. Ursprünglich kultisch eingebettet löste sie sich im 5. Jh. v. Chr. davon ab und galt erst um 500 v. Chr. mit Sophron durch seine literarischen Fixierungen des volkstümlichen Improvisationstheaters als literarisch.²

Der Mimus ist Mimesis einfacher Vorgänge, kritisch-burleske Spiegelung charakteristischen Verhaltens einzelner Vertreter des Volkes. [...] Ob sie als Mimologen spielen, die den Mimus in einfacher Rede vortragen, als Mimoden, die den gesungenen Mimus pflegen, oder als Mimaulen, die zum Schall von Flöten auftreten, sie alle spiegeln ihren Gegenstand in kleinen Szenen als improvisiertes, lebendiges Sittenbild: mimisch-sinnliche Entdecker des Menschen. [...] Die Improvisation als mimetische Äußerung der Menschen ist die Quelle des Schauspielerischen, sein Urelement. (Ebd., 23f)

²Erst durch Fragmente aus dem 1. und 2. Jh. n. Chr. ist der vorliterarische Mimus überhaupt nachweisbar. Die Fragmente bestehen aus Rollenausügen, Ablaufskizzen, und einigen Dialogpassagen.

Dieses Alltagsthemen behandelnde Theaterspiel galt in der Antike als anstößiges Unterhaltungstheater, dem eine offenkundige Amoralität vorgeworfen wurde (vgl.: ebd., 202). Nach Reich gehörte der Mimus dem niederen Volke an und trat meist einzeln auf. Der Mimus existierte neben den staatlichen, etablierten, hochgeschätzten Komödien und Tragödien und wurde in der gesamten Spätantike die fast konkurrenzlos vorherrschende Form des Theaters (vgl.: ebd., 201). Im Gegensatz zu den abgelösten hohen Formen des Theaters wurde der Mimus ohne Chor, Maske - ungewöhnlich und neu für diese Zeit - und Kostüm gespielt, was den Realismus der Szenen verstärkte (vgl.: ebd.).

Die darstellerischen Mittel dieses Volkstheaters waren einfach und entsprachen seinem realistischen Grundcharakter. Eine Bühnenkonvention gab es nicht. Die Darsteller traten einfach und in ihren Alltagskleidern auf, dennoch bunt und auffallend. [...] Am Ende der Aufführung erschienen die Darstellerinnen [im üblichen Theater spielten nur Männer] als besondere Attraktion oftmals nackt auf der Bühne. [...] Die lustige Person hatte einen ledernen Phallus umgebunden und den Schädel kahl geschoren. [...] Artistik, Tanz und Gesang mußten ebenso beherrscht werden wie Improvisationen und rhetorische Deklamationen. Im Laufe der Zeit wurde das Wort jedoch immer mehr durch die musikalisch-tänzerischen Elemente der Pantomime verdrängt. [...] Der Realismus des Mimus kannte kaum Grenzen und Tabus. Erotische Szenen wurden in aller Öffentlichkeit durchgespielt, desgleichen schonungslose Prügelszenen. [...] Requisiten dienten zur Charakterisierung der Rollen und zu deren raschen Identifikation. (Brauneck 1993, 202f)

Brauneck nimmt an, es wären durchweg kurze Stücke gewesen, die eine Spielidee in den Mittelpunkt stellten und deren Dramaturgie denkbar einfach gewesen sei. Die szenische Aktion begann mit der Exposition, wurde unterbrochen durch den Konflikt und endete mit einer Lösung.

Die einfache Struktur der Stücke und Geschichten ist der realistischen Darstellungsform des Improvisationstheaters ähnlich. Wie im Mimus wird johnstonesches Improvisationstheater ohne Maske und Kostüm gespielt und wie im Mimus sind es durch die Vorgaben des Publikums häufiger als im konventionellen Theater Themen des Alltags, die von den Schauspielern gespielt werden. Der Mimus hatte nur ein Ziel, durch urwüchsige, pure Improvisation das Publikum mit derb-drastischen, einfach-realistischen Nachahmungen zu unterhalten (vgl.: ebd., 24). Dies ist sicherlich auch Anliegen des Theatersports. Ursprünglich stellte sich der Mimus in kleinen festlichen Rahmen dar und erst später in städtischen Theatern (vgl.: ebd., 203). Auch diese Entwicklung prophezeie ich dem Theatersport. Das vorläufige Ende der Improvisation des Mimus kam mit der Aufzeichnung. Mit der Fixierung von Gesprochenem und der Möglichkeit einer Textvorlage wurde die Improvisation „in einem Jahrhunderte währenden Prozeß

literarisch negiert“ (ebd., 25) und der griechische Mimus verschwand in der Szene des vielgestaltigen Unterhaltungsgewerbes (vgl.: ebd., 204).

Nun zurück zu meiner These, daß es wie in der Spätantike demnächst zu einer Ablösung dieser bestehenden Hochkultur des Theaters kommen und ein Volkstheater, wie damals der Mimus, an Zulauf gewinnen wird.

Ich selbst halte Theatersport nach Johnstone für eine Theaterform der Zukunft, die aufgrund ihrer Lebendigkeit und Aktualität genau die Zuschauer anspricht, die sich vom ‘normalen’ Theater nicht angesprochen fühlen. Meines Erachtens gehört der moderne Theaterbesucher inzwischen wie in der Antike einer ausgebildeten Elite an. Die Theaterveranstaltungen tendieren immer mehr zu einer intellektuell anstrengenden Abendbeschäftigung. Die Präsenz eines Theaters der Lebendigkeit könnte dieses vorhandene Defizit ausräumen und hätte alle Chancen, die bestehende Nische auszufüllen.

Die Schauspielkunst dieser Zeit stellte um so höhere Ansprüche an das Publikum, je differenzierter sie sich ausbildete. Das aber bedeutete zugleich, daß der unmittelbare Kontakt zwischen dem Theater und der breiten Unterschicht des bildungsarmen und der Staatsreligion mehr oder minder unberührten Volkes verloren ging. (Brauneck 1993, 202)

Wie in der Spätantike, nach der großen Zeit der Tragödien und Komödien, sucht das Publikum Spannung und Aktion, die unterhält. Genau das kann Theatersport bzw. Improvisationstheater bieten. Daß sich Theatersport immer mehr in der Theaterlandschaft etabliert, ist an der steigenden Anzahl der Gruppengründungen und der Aufnahme dieser Theaterform in das Programm der konventionellen Theater abzulesen.³

³So hat sich die Landesbühne in Hannover den Tübinger Theatersportmann Volker Quandt, der schon in Berlin Theatersport salonfähig machte, eingekauft, der dort mit den Schauspielern trainiert.

2.2 Improvisation als Mittel

Anhand von vier Autoren werde ich einen Eindruck davon vermitteln, in welcher Weise die Improvisation als Methode verwendet wird und welche Ziele mit dieser Praktik angestrebt werden.

2.2.1 Szenische Improvisation

Die szenische Improvisation greift auf ausgearbeitete Texte und Regieideen zurück. Sie wird von einigen Regisseuren im Probenprozeß angewandt. Die Schauspieler erspielen sich beispielsweise eine Vorgeschichte in der szenischen Improvisation, damit die Darsteller ihre Figur auf der Bühne glaubhafter darstellen. Innerhalb der unterschiedlich umfangreich festgelegten Rahmenbedingungen agieren sie in den Improvisationen frei ihr Spiel. Der Darsteller kann innerhalb der unterschiedlich umfangreichen Vorgaben aus dem Stück in der Improvisation spontan Bewegungsabläufe, Gestik, Mimik, Betonung etc. im Spiel mit seiner Figur erfinden.

In welcher Weise und zu welchem Zweck die szenische Improvisation von Regisseuren benutzt wurde, werde ich im Folgenden anhand von drei Beispielen erläutern.

Szenische Improvisation bei Stanislawski

Der Theaterregisseur Stanislawski verwendet die Improvisation als Hilfsmittel für die Grundausbildung von Schauspielern und um modellierend in die Erarbeitung einer Rolle und eines Gesamtstückes einzugreifen. In *Die Arbeit des Schauspielers an sich selbst* beschreibt er Improvisation als eine Methode, durch die der Darsteller seiner Rolle eine „Wahrhaftigkeit“ zu geben vermag, indem er durch eine bewußte Psychotechnik das unbewußte Wirken der Natur des Schauspielers anregen will (vgl.: Stanislawski 1996a, 25). Der Akteur soll durch die Psychotechnik davor bewahrt werden, seine Rollen mechanisch zu spielen. Die Darsteller bei Stanislawski setzen sich in einer Vorarbeit mit der Figur auseinander und erspielen improvisierend die Vorgeschichten der Figuren. Die durch die Ergebnisse des Improvisierens verdichteten Beziehungen zwischen den Figuren bekommen klarere Formen, wodurch die Figuren in ihrer Handlung verständlicher und

ihre Charaktere vielschichtiger werden. Stanislawski zufolge nähern sich die Akteure auf diese Weise der Figur mit ihren Empfindungen an (vgl.: ebd., 27). Stanislawski hält dies für nützlich, denn der Schauspielschüler soll die Figurenhandlung mit Sinn füllen, d.h.: „*Das Handeln muß begründet, zweckmäßig und produktiv sein*“ (ebd., 48). Die Handlung richtet Stanislawski aus diesem Grund nach einer vorgestellten Prämisse aus - einer *vorgeschlagenen Situation*. Die *vorgeschlagene Situation* - die Inszenierung der Figur in ihren Lebensumständen - schafft den Rahmen für das Bühnenspiel. Zusätzlich erhält die Figurenhandlung einen Hintergrund und eine Begründung. Stanislawski behauptet, jede Situation sei von einem oder mehreren *Wenns* abhängig und durch die Definition des *Wenns* entstünden die inneren und äußeren Handlungen organisch, also ganz von selbst (vgl.: ebd., 53). Das Bühnenhandeln einer Frau, die Lippenstift im Gesicht ihres Mannes findet und sich das *Wenn* eines Seitensprungs ausmalt, wird, wenn sie sich tatsächlich in diese Vorstellung versetzt, nach Stanislawski natürlich und glaubhaft in ihrer Reaktion wirken. Die *vorgeschlagenen Situationen* geben den *Wenns* die Begründung für das Handeln der Figuren. Stanislawski betont, daß gerade die Zwanglosigkeit einer *Wenn-Situation* es dem Schauspieler erleichtere, sich auf das Spiel einzulassen und so seine schöpferische Phantasie anrege. Das organische Handeln aus dem *Wenn*, die erspielte Vor- und Hintergrundgeschichte, dies alles ist Schöpfung der Phantasie der Schauspieler. Im ehrlichen Glauben des Darstellers an die *vorgeschlagene Situation* sieht Stanislawski die Echtheit der Leidenschaften entstehen (vgl.: ebd., 58). Diesen Schaffensprozeß der Leidenschaften kann man wie folgt formulieren:

Kraft seiner Phantasie füllt der Schüler eine knapp skizzierte Szene mit Raum- und Zeitkolorit und zergliedert sie in eine logische Kette charakteristischer Handlungsdetails. Eine lückenlose, „organische“ Motivation der physischen Handlungen, verbunden mit ihrem intensiven Vollzug, löst das unbewußte Schaffen des Schauspielers aus. Seine Emotionen werden freigesetzt; er spielt nicht mehr eine Rolle, sondern lebt eine Gestalt. (Jens 1996, Bd.15, 886f)

In Stanislawskis Theaterkonzeption spielen Phantasie und ‘Freiheit’ eine maßgebliche Rolle. Sein Ziel ist die ‘Wahrhaftigkeit’ der Darstellung des Spielers ohne Triebhaftigkeit; obwohl triebhaftes Spiel durchaus den Zuschauer erschüttern kann. Nach seiner Anweisung soll der Schauspieler das triebhafte Spiel vermeiden, denn wenn der Rausch der wirklich erlebten Empfindung und die Eingebung, wie diese herbeizuführen ist, beim Schauspieler ausbleiben, hat das Spiel Stanislawski zufolge dem Publikum nichts mehr zu bieten (vgl.: Stanislawski 1996a, 29). Stanislawski schlägt deshalb vor, die Darsteller sollen die ‘Wahrhaftigkeit’ von Spielsituationen aus der Improvisation

konservieren, um sie später auf der Bühne abrufen zu können. Durch diese Improvisationen könne der Schauspieler die Figur erleben und ihre Gefühle empfinden. Nicht nur die Vorstellung des Schauspielers, der sich mit der Rolle auseinandergesetzt hat, soll eingeflochten werden, sondern auch die physischen Erinnerungen an die innerlich erlebten Gefühle aus den Improvisationen, die über das physische Gedächtnis rekonstruiert werden.

Die Rolle wird vom Schauspieler ein- oder mehrmals erlebt, um sich die äußere körperliche Form natürlicher Gefühlswiedergabe einzuprägen. Dank der Genauigkeit des (muskel-) motorischen Gedächtnisses, das Leuten unseres Berufes eigen ist, ruft sich der Künstler nicht das Gefühl selbst in Erinnerung, sondern dessen sichtbaren äußeren Ausdruck; nicht das Gefühl, sondern die dabei entstandene Form; nicht den inneren geistigen Zustand, sondern das ihn begleitende körperliche Bewegungsempfinden; nicht den seelischen Ausdruck, sondern dessen physische Verkörperung. (Stanislawski in: Simhandl 1990, 43)

Stanislawskis Verfahren - daß der Schauspieler improvisierend die Figur mit ihrer Vergangenheit, ihren physischen Darstellungen und dadurch mit all ihren Gefühlen verinnerlichen soll - hat das Ziel, das Handeln der Figur so natürlich und glaubhaft wie möglich auf der Bühne erscheinen zu lassen.

Durch die Methode der szenischen Improvisation macht Stanislawski die Schauspieler mit ihren Figuren und deren festgelegten Handlungen vertraut. Die aus der Phantasie hervorgebrachten Gefühle, die der Schauspieler in der Improvisation innerhalb seiner fiktiven Figur erleben kann, bringen nach Stanislawski eine 'Wahrhaftigkeit' der Figur zum Vorschein, die der Schauspieler als physische Handlung konservieren soll.

Das Bemühen Stanislawskis, trotz der vom Autor vorgeschriebenen und vom Regisseur angewiesenen Vorgaben ein glaubhafteres, natürlicheres Spiel auf die Bühne zu bringen, führte zum Erfolg. Seine Technik, über Freiheit und Phantasie eine Motivation für Bühnenhandlungen zu schaffen und die Ergebnisse des phantasiegesteuerten Improvisierens zu konservieren, legt offen, welche Kraft ein phantasievolles Improvisieren besitzt.

Szenische Improvisation bei Ebert und Penka

Der Theaterwissenschaftler Gerhard Ebert und der ehemalige Schauspieler und Regisseur Rudolf Penka sehen wie Stanislawski in der Improvisation ein effektives Mittel für das Modellieren von Bühnenstücken.

Sie [die Improvisation] bleibt improvisatorisch, bis der mit ihrer Hilfe erfundene und gefundene Vorgang zwischen Menschen über Wiederholungen Schritt für Schritt zur Fixation geführt wurde. Die Vorgaben werden also allmählich ins Spiel gebracht, auch stimuliert durch die erzielten Spielentwürfe, die materiell schaubaren Skizzen, das heißt die möglichen Modelle des zu findenden konkreten szenischen Ablaufes. [...] Vieldimensionale Schauspielkunst verlangt danach, verlangt nach der kreativen Potenz der modellierenden Improvisation. (Ebert in: Ebert/Penka 1991, 44f)

In diesem Sinne als Mittel verwendet, ist der Einsatz der Improvisation für Ebert ein Gewinn für das Theater. Das Erlernen von Improvisation zählt aber nicht nur aus diesem Grunde zur Grundausbildung des Schauspielers. Improvisation schult ebenfalls den persönlichen Ausdruck und die Wahrnehmung zwischen den Figuren auf der Bühne und läßt die Schauspieler, die ihre auswendig gelernten, fixierten Handlungen und Rollen spielen, als spontan und frei agierende Figuren erscheinen.

Das Vermögen, zu sehen und hinzusehen, zu hören und hinzuhören. Das Können, sich unter szenischen Bedingungen tatsächlich zu erinnern. Auf der Bühne denken können. Das Können, 'nicht zu wissen', was der Partner jetzt tut oder sagt in einer erprobten Etüde. Sich während der Handlung kontrollieren können - all das sind Fertigkeiten und Fähigkeiten, die eine peinlich genaue Arbeit verlangen. (Penka in: Ebert/Penka 1991, 38f)

Freie Improvisationen erfüllen, Ebert zufolge, nicht die heute verlangten Qualitäten einer Theaterstückinszenierung. Im Mimus, dem Theaterformvorläufer des Antiken Theaters, in dem ohne festgelegten Handlungsablauf, ohne Maske und Kostüm derb-komische, triebspiegelnde Szenen aus dem täglichen Leben improvisiert wurden, erkennt Ebert die schöpferischen Qualitäten der freien Improvisation, doch einschränkend betont er, daß die vom Mimen unabhängige Dichtkunst die Form der Stegreifproduktionen völlig überholt hat (vgl.: Ebert in Ebert/Penka 1991, 41ff).⁴

⁴Ebert deklariert einen 'historisch entstandenen Grundwiderspruch des Schauspielens zwischen Improvisation und Fixation' (vgl.: ebd.). Der Arbeitsplatz des Regisseurs entstand, als nicht nur der Text, sondern auch die Handlungsweise des Schauspielers fixiert wurde und die letzten Überbleibsel der schöpferischen Qualitäten der Schauspieler, die das Erbe des Mimen gewesen waren, verkümmerten. Den geschichtlichen Fixierungsprozeß völlig zu negieren, ist für Ebert ein historischer und qualitativer Rückschritt.

Ebert begreift die Verkümmerng des Schöpfungsaktes durch die geschichtliche Entwicklung als eine „*verhängnisvolle Entwicklung*“ (ebd., 45). Der Schauspieler kann, Eberts Ansicht nach, diesen Schöpfungsakt mit Hilfe der modellierenden Improvisation erlernen (vgl.: Ebert 1993, 42). Die Kunst des Improvisierens, den eigentlichen Schöpfungsakt des Schauspielers (vgl.: Ebert 1993, 42), erkennt Ebert als das konstituierende Element der schauspielmethodischen Ausbildung an. Als Verfechter der modellierenden Improvisation definiert er diese in Abgrenzung zu seinem Begriff der freien Improvisation. Ebert trägt vor, daß modellierende Improvisation keine Selbstoffenbarung des Spielers, also kein „*Herausstülpen*“ psychischer Zustände ist. Dazu argumentiert er, daß der Darsteller der modellierenden Improvisation zwar real spielt, aber fiktiv durch die Figur handelt, die er nicht ist. Ebert erklärt, der Akteur lebe die Figur auf der Bühne nicht, sondern ver helfe ihr mit Hilfe seiner Phantasie und Vorstellungskraft zur materiellen Existenz, denn die bewußte, körperliche, künstlerische Darstellung des Schauspielers sei das Resultat seiner Vorstellung (vgl.: Ebert/ Penka 1991, 45). Ein von fixierten Texten losgelöstes, bewußtes Improvisieren erfordert nach Ebert neben der Masse an künstlerischer Phantasie ein enormes Auffassungsvermögen des Gehirns, wenn die Improvisation dem Umfang großer Literaturstücke gerecht werden will. Die Fein- und Vielschichtigkeit der Stücke könnte seines Erachtens nur mit den heute notwendigen zahlreichen Vorgaben improvisiert werden, um eine oberflächlichen Darstellung zu verhindern (vgl.: ebd., 46).

Penka und Ebert zeigen, worin der Nutzen der Improvisation liegen kann. Ein Ziel ist es, das Handeln des Schauspielers auf der Bühne spontan agierend erscheinen zu lassen, zweifelsohne im Rahmen des festgelegten Bühnenstücks. Die Schauspieler können durch die Improvisation die Fähigkeit erlernen, auf der Bühne zu denken, aufmerksam das Handeln der anderen Protagonisten wahrzunehmen und dann im Sinne der Figur kontrolliert zu reagieren (so wie es inszeniert ist und wenn es nötig ist auch mal frei).

Szenische Improvisation bei Brecht

Brechts Lehrstück-Spiel arbeitet ebenfalls partiell mit dem Einsatz der Improvisation. In Lehrstücken, die Brecht Ende der 20er Jahre für das Proletariat zu schreiben begann, findet im Gegensatz zum epischen Theater die Übermittlung der Inhalte nicht durch eine

distanzierte Betrachtung des Stückes, sondern durch die Reflexion der eigenen Spielerfahrung im Kollektiv statt. Der Lehrstücktext formuliert eine gesellschaftliche Modell-Situation, die so allgemein gewählt ist, daß die Akteure im Spiel mit dem Text individuelle Erfahrungen und Gedanken einflechten können. Der Spieler übernimmt bestimmte Textpassagen einer Rolle, ohne sich mit ihr zu identifizieren. Doch abgesehen von diesem Text und einigen Regieanweisungen bleibt sein Spiel frei improvisiert. Das Einnehmen einer selbstgewählten Haltung für die gespielte Figur gibt die Möglichkeit, die Rolle in der Improvisation mit dem persönlichen Erfahrungsschatz zu füllen, um neue Handlungsansätze auszuprobieren. Anhand von im Spiel imitierten, aber individuell dargestellten Verhaltensmustern (bestimmten Handlungsweisen, Haltungen und Reden) soll der Spieler sie als solche begreifen und lokalisieren, um so erkennen zu können, in welchen Verhaltensmustern er gefangen ist. Anschließend soll durch eine Diskussion im Kollektiv das Verhalten kritisiert und beurteilt werden, gegebenenfalls bis zu einer Veränderung des Lehrstücktextes. Brechts Ziel ist es, die Spieler für das Erkennen gesellschaftlicher Verhältnisse zu sensibilisieren und ihr Bewußtsein für die Rolle, die sie in diesen Verhältnissen spielen, zu schärfen. In der heutigen Lehrstück-Praxis ist der Stellenwert der gesellschaftlich orientierten Reflexion der Spieler aber eher gering. Die Spielerfahrungen und Beobachtungen werden tendenziell subjektiv-bezogen wahrgenommen und diskutiert. Ein Grund dafür ist sicherlich die rasante gesellschaftliche Entwicklung und die Auswirkungen auf die in ihr lebenden Individuen, die sich immer mehr als solche wahrnehmen. Eine gesellschaftlich bezogene Reflexion findet darum erst an zweiter Stelle statt.

Brecht benutzt die Form der szenischen Improvisation nicht als Gegenstand einer Vorarbeit für eine Theaterinszenierung. Er greift die Spielform der szenischen Improvisation auf, um den Spielern die Möglichkeit zu geben sich selbst in ausgewählten Situationen und bestimmten gesellschaftlichen Haltungen erleben und zudem dieses Erlebnis reflektieren zu können. Die szenische Improvisation stellt Brecht in den Dienst der Pädagogik, denn er möchte die Lehrstückspieler in Bezug auf ihr Verhalten in der Gesellschaft bilden.

2.2.2 Freie Improvisation

In der freien Improvisation existiert kein fixierter Handlungsablauf, keine ausformulierte Text- und keine vorgefertigte Gestaltungsvorlage für die Spieler. Die Schauspieler sind in ihrem Spiel völlig frei und an nichts gebunden. Weder die Schauspieler noch die Zuschauer wissen, was im nächsten Moment auf der Bühne passieren wird. Die Schauspieler planen nichts im voraus, sondern entwickeln das Szenenspiel aus dem Stegreif. Zwar wird auch von professionellen Schauspielern erwartet, auf unvorhersehbare Situationen während des Bühnenspiels reagieren zu können, in der freien Improvisation jedoch ist dieser Umstand die übliche Lage.

Freie Improvisierer sind mit Fußballspielern vergleichbar, die jede Sekunde aufpassen müssen, um gegebenenfalls einen Paß anzunehmen oder einen gegnerischen Ansturm auf das eigene Tor zu verhindern.

Die Aufgaben von Autor, Regisseur und Darsteller fallen in der freien Improvisation zusammen. Der Improvisationsspieler vereint sie. Improvisatoren sind ihre eigenen Autoren. Sie erfinden den Text spontan aus einem Impuls der Rolle bzw. des Handelns. Die Aufgabe des Regisseurs, das Erfinden der inszenatorischen Gestaltung der Handlung, wird ebenfalls vom Improvisatoren übernommen. Der Akteur entscheidet selbst und spontan, welche Handlung und in welcher Art und Weise er diese ausführt. Der im fixierten Literaturtheater vom Regisseur angeleitete Probenprozeß, in dem die Schauspieler Handlungsabläufe einstudieren, entfällt beim Improvisationstheater. Die Verbindung der drei wichtigsten Aufgaben für die Darstellung eines Theaterstücks erhöht das Risiko für die spielende Improvisationstheatergruppe, denn es besteht die Möglichkeit des Scheiterns einer Szene und des Spielers vor dem Publikum. Dieser Umstand maximiert aber auch die Spannung für alle Beteiligten.

Der freien Improvisation wird oft vorgeworfen, in ihr könnte der Darsteller in ein triebhaftes Spiel verfallen, denn ohne eine Vielzahl äußerer Zwänge könnte das Denken und Fühlen des Improvisationsspieler hier unter Umständen nicht nur der Ausgangspunkt, sondern auch die alleinige Handlungsmotivation des Darstellers werden. Das dem nicht so sein muß, werde ich im folgenden erläutern.

Freie Improvisation bei Spolin

Die amerikanische Soziologin Viola Spolin nutzt die szenische Improvisation als Spielstruktur für die Schauspielausbildung, um „*gespreiztes Bühnenverhalten*“ zu negieren. Die szenische Improvisation gebraucht sie als Vorlagensammlung für die spätere Erstellung eines fixierten Theaterstückes.

Spolin weist darauf hin, daß erst nach der Entwicklung der persönlichen Freiheit in der theatralen Darstellung das spontan-intuitive Spielen eingeübt werden soll (vgl.: Spolin 1997, 18). Im Gegensatz zu Ebert hält Spolin jeden Menschen für einen potentiellen Schauspieler, denn Talent oder Begabung hat ihrer Auffassung nach mit der Kunst des Theaterspielens wenig zu tun: Eventuelle Schwierigkeiten bei Schauspielschülern würden sich aus den bewertenden und beurteilenden Erziehungsmethoden erklären. Sie ist der Überzeugung, daß ein Spieler, der das Bewußtsein in sich trägt, daß jede seiner Handlungen einer bewertenden Prozedur ausgesetzt ist, bald bemüht sein wird, sich selbständig im voraus zu kontrollieren. Ein spontanes Handeln und freies Improvisieren ist ihrer Ansicht unter solchen Umständen unmöglich und ein spontanes Spiel wird sich auf der Bühne nicht entwickeln, wenn der Schüler sich beobachtet fühlt oder im Spiel viele schlechte Erfahrungen macht, die ihm die Lust und den Mut nehme, es noch mal zu versuchen. Daraus folgt für Spolin, das spontane Spiel nur angstfrei produziert werden kann und einer Umgebung bedarf, die es erlaubt, denn eine autoritäre Struktur, die Ablehnung und Zustimmung gibt, verhindere ein Zulassen der Spontaneität im Spiel (vgl.: ebd., 17ff). Die Spieler sollen sich deshalb nicht nur untereinander vertrauen, sondern vor allem dem 'gleichgestellten' Spielleiter. Innerhalb der Gruppe darf es ihrer Überzeugung nach darum keine Bewertungen wie 'richtig' oder 'falsch' geben, denn die Form des Spiels beinhaltet ihrer Ansicht nach keinen absolut richtigen oder falschen Weg zur Problemlösung, weil es immer mehrere und vor allem noch unendlich viele unbekannte Wege zum Ziel gibt (vgl.: ebd., 22). Da der persönliche Forschungsdrang und das selbstbewußte, spontane Spielen der Teilnehmer durch eine Bewertung beschnitten werden kann, soll der Leiter der Gruppe Spolins Meinung nach sein Eingreifen bestenfalls auf konstruktive Hilfestellungen beschränken. Erwartungshaltungen beim Spielleiter und die damit verbundenen Beurteilungen verhindern, daß die Spieler Neues ausprobieren, denn die Spieler würden dadurch eher auf Altbewährtes zurückgreifen, um nicht schlecht beurteilt zu werden. Eine gute Gruppenatmosphäre ist eines der wesentlichen Elemente von Spolins Arbeitsweise. Spolin ist der Meinung, daß die Basis

für eine gute Lernumgebung und die Voraussetzung für die Spontaneität der Schüler, die in ihrer Arbeit einen hohen Stellenwert einnimmt, nur gegeben ist, wenn sich keiner der Teilnehmer bewertet oder unwohl fühlt oder seine Individualität zurückstecken muß, d.h. keiner auf Kosten anderer dominiert.⁵ Dieses spontane Handeln erfolgt unmittelbar und freiwillig und ist deshalb ihrer Betrachtungsweise nach dem Handeln aus einer Intuition heraus ähnlich. Für Spolin ist der Begriff der Intuition mit dem der Spontaneität eng verbunden.

Intuition kann nur unmittelbar reagieren - hier und jetzt. Ihre Gaben zeigen sich nur spontan, in dem Moment, in dem wir frei sind, uns auf etwas zu beziehen und zu handeln und in die sich wandelnde Welt um uns herum einzutauchen. (Ebd., 18)

Demgegenüber weist sie selbst darauf hin, daß es oft zu einem intuitiven Handeln kommen kann, wenn man nicht genug Zeit hat oder so durcheinander ist, daß man nicht über die momentane Situation nachdenken kann, in der man sich gerade befindet. Intuitives Handeln würde darum „in der Regel durch Krisen, Gefahr oder Schock herbeigeführt“ werden (ebd., 17). An dieser Stelle widerspricht sich Spolin. Wenn die Freiheit für ein intuitives Handeln aus einer Streßsituation begründet wird, dann wäre der Druck eines autoritären Spielleiters und einer Bewertung des Spiels, der nach Spolin eine Entfaltung der Spontaneität ausschließt, für ein intuitives Handeln förderlich. Wenn der Mensch in extremen Situationen zu intuitivem Handeln neigt, ist es un schlüssig, warum Spolin in ihrer Arbeit, in der sie diese Intuition handeln lassen möchte, die Schauspielschüler nicht in solche Situationen bringt, sondern im Gegenteil jeden Konflikt in der Gruppe vermeiden will. Das Ausschalten der bewußten Denkprozesse bei Gefahr oder Schock kann den Spielern tatsächlich eine ‘Freiheit’ geben, freilich nicht in dem Sinne von Spolin, denn dann könnte die intuitive Handlung nur auf den gedanklichen Horizont eines neugeborenen Kindes zurückgreifen.

Durch Spontaneität werden wir wieder in uns selbst verwandelt. Sie führt eine Explosion herbei, die uns für einen Augenblick von überlieferten Bezugssystemen und von Erinnerungen befreit, die von alten Fakten, Informationen und unverdauten Theorien und Techniken befreit, die andere Menschen entwickelt haben. Spontaneität ist ein Moment persönlicher Freiheit, in dem wir mit der Realität konfrontiert sind, sie wahrnehmen und erforschen und angemessen handeln. In dieser Realität funktionieren die Aspekte unserer Persönlichkeit als ein organisches Ganzes. Es ist ein Zeitpunkt der Entdeckung, der Erfahrung und des kreativen Ausdrucks. (Ebd., 18)

⁵ Spolin unterscheidet zwischen natürlichem Wettstreit, der auf die Problemlösung gerichtet ist und Konkurrenz, die mit Vergleichen von Leistungen und dem Erringen von guten Bewertungen zusammenhängt (vgl.: ebd., 25).

Die spontane Handlung wäre demnach losgelöst von jedem erlernten Wissen. Diese Vorstellung ist weder erstrebenswert, noch wäre sie hilfreich für Spolins Arbeitsweise, denn ein anspruchsvolles, spontanes Handeln wäre in dieser 'Freiheit' gar nicht möglich. Spolin postuliert ein System des nonverbalen, nicht-psychologischen Ansatzes, den ich im folgenden beschreiben werde. Das Erlernen des körperlichen Spiels setzt die 'Freiheit' (im spolinschen Sinne) für ein spontanes Agieren voraus. Um diese 'Freiheit' zu erreichen, soll der Spieler sich selbst erleben lernen und Beziehungen zu seiner Umwelt eingehen. Spolin macht das Übermaß von theoretischen Belehrungen und Bewertungen dafür verantwortlich, daß der Mensch entfremdet seine 'Freiheit' verloren habe und die Welt nicht mehr selber physisch erleben könne (vgl.: ebd., 21). Diesen Mangel möchte sie mit Hilfe von physischen Wahrnehmungsübungen abschaffen, um umgekehrt den Weg von der praktischen zur theoretischen Erfahrung zu gehen. Das Fundament für das Erlernen von selbstbewußtem, spontanem Spiel mit körperlichen Ausdrucksformen ist gelegt, wenn der Spieler durch die Wahrnehmungsübungen sein Selbstbewußtsein und seinen körperlichen Ausdruck wiedererlangt hat. In einer von den Spielern akzeptierten Spielatmosphäre können die Spieler die Theatertechniken am besten erlernen, da sie hier frei wären (vgl.: ebd., 18ff). Deshalb nutzt Spolin die Struktur des Spiels für ihre Theaterarbeit und verbindet Spiel und Lernprozeß miteinander. Spolins Weg ist folgender: Der Schüler konzentriert sich auf das Ziel bzw. Problem, das ein Spiel aufweist, und vollzieht den Lösungsprozeß spielerisch (und nicht verbissen) im Hinblick auf das Ziel. Die Freiheit innerhalb der Problemlösungen erschließt sich über die vielfältigen Möglichkeiten des körperlichen Ausdrucks. (Spolin widerspricht sich allerdings, wenn sie sagt, daß Ziel und Prozeß sich nicht unterscheiden sollen (vgl.: ebd., 26), denn im Spiel gibt es diese Unterscheidung.) In seinem spontanem Forscherdrang probiert der Akteur aufmerksam, lustvoll und erfinderisch alles aus, um zum Ziel zu gelangen (vgl.: ebd., 19). Spielregeln und ein anzustrebendes Ziel dienen den Spielern nur als Rahmen für ihre Konzentration. Deswegen gibt sie den Schülern eine Hilfsstruktur zur Hand, in der sie ihre Spontaneität innerhalb der vorgegebenen Grenzen freien Lauf lassen können. Das *Wo-Wer-Was* soll das Spiel strukturieren, so gibt es eine Aufgabe bzw. ein Ziel. Durch dieses Herangehen könne der Darsteller im Spiel Spontaneität und mit ihr „*persönliche Freiheit*“ freisetzen (vgl.: ebd., 12). Persönliche Freiheit, die allerdings durch die Hilfsstruktur eingeengt wird. Nach ihrem Verständnis bereitet die Spielstruktur einen intuitiven Boden für das Erlernen von Theatertechniken:

Der Spieler erfährt die Techniken spielerisch und vereint dann im Bühnenspiel Erfahrung und Technik spontan und ohne Nachdenken (vgl.: ebd., 28). Spontan greift er aus der Gesamtheit (der Möglichkeiten) seiner körperlichen Ausdrucksmöglichkeiten eine heraus und führt so die Handlung an.

Die Arbeitsweise Spolins macht deutlich, daß in der freien Improvisation weder die Bühnensituation verklärt sein, noch die Spieler ihre Kontrolle über sich abgeben müssen. Die Darsteller sind bewußt die Akteure in einem Spiel und geben ihr Bestes, um das Ziel zu erreichen. Das zielgerichtete Spielen umschließt bei Spolin die Freiheit in der Wahl der Ausdruckstechniken. Aus dem Pool von Ausdruckstechniken schöpft der Spieler in den Improvisationen spontan, aber m.E. schöpft er ebenfalls aus seinem Wissen. Sich nämlich von diesem Wissen zu befreien ist nicht möglich und nicht wünschenswert, denn sonst würde der Spieler gar keine Spielkontexte begreifen können.

Je mehr Ausdrucksmöglichkeiten der Darsteller beherrscht desto differenzierter kann er Figuren in der Improvisation darstellen. Im Rahmen der Hilfsstruktur ist allein der Darsteller, seine Phantasie und seine körperlichen Ausdrucksmöglichkeiten, die Quelle für sein spontanes Spiel.

2.3 Improvisation im Theatersport nach Johnstone

Im Unterschied zu den vorangegangenen Ausführungen bringt Theatersport die spontane Improvisation auf die Bühne.

Theatersport arbeitet mit freier Improvisation. Ich werde im Folgenden, der Einfachheit wegen, aber meist von *Improvisation* sprechen. Beim Theatersport erfinden die Spieler den Text, die Handlungsgestaltung und die Darstellung aus ihrem gemeinsamen Spiel heraus. Die einzige Einschränkung besteht darin, daß die Schauspieler die kurz vor dem Spiel genannten, knappen Vorgaben (Spielort-, Titel-, Beruf-, Gegenstands- oder Themenvorgaben etc.) in komplette Szenen umsetzen müssen. Während in Deutschland in der Regel diese Vorgaben vom Publikum gegeben werden, plädiert Johnstone eher für einen „*Start aus dem Stand*“, also ein Improvisieren ohne jegliche Vorgaben (vgl.: Johnstone 1998, 78f).

In diesem Abschnitt werde ich nach einer kurze Einleitung die Form der Improvisation beschreiben, mit welcher der Theatersport arbeitet. Dazu werde ich die Aspekte *Spontaneität*, *Statustechnik* und *Geschichtsstruktur* erläutern.

Die Theatersportspiele und -übungen waren für Johnstone anfänglich nur eine Möglichkeit, seine Schauspielkurse am *Royal Court Theatre* in London zu gestalten. Die Kurse beschäftigten sich thematisch mit Erzähltechniken (Johnstone 1995, 39). Johnstone entwarf dazu einige Thesen und nach ihnen die vielen Übungen und Spiele, mit denen er in den Schauspielklassen unterrichtete. Weil diese Übungen viel Spaß und viel Gelächter hervorriefen, entschloß sich Johnstone dazu, mit seiner Schauspielklasse vor ein Publikum zu treten. Die Thesen, auf denen die Theatersportübungen und -spiele basieren, lauten:

1. daß sich die Improvisationsspieler gegen imaginäre Gefahren verteidigen, so als ob diese Gefahren real wären, obwohl das Theater ein Ort ist, wo selbst Leichen noch Vorhänge bekommen; 2. daß das Splitten von Aufmerksamkeit anderen Teilen der Persönlichkeit die Möglichkeit gibt, zu agieren; 3. daß die Schauspielkunst von Herrschaft und Unterwerfung handelt; 4. daß das Publikum sehen will, wie eine Figur von einer anderen verändert wird; 5. daß die Geschichten Struktur erhalten, indem sie ihren eigenen Anfang ausschlachten; 6. daß die Zuschauer die Schauspieler in Übergangsstadien sehen wollen; 7. daß die Improspieler die Erlaubnis brauchen, extreme Zustände zu erforschen; 8. daß wir das meiste, was geschieht, versäumen, wenn wir vorausdenken (auf der Bühne oder im Leben). (Johnstone 1998, 24f)

Diese Thesen sind das Grundgerüst, das die Qualität der Improvisation bei Johnstone kennzeichnet. Die Thesen 1, 2 und 8 beschäftigen sich mit der Präsenz der Spieler und dem spontanen Reagieren auf die Bühnenhandlung bzw. der Echtheit und Glaubwürdigkeit des Spiels der Akteure auf der Bühne. Ausgehend von Thesen 3, 4 und 6 muß der Schauspieler für *Statusbeziehungen*⁶ sensibilisiert und befähigt werden, sich in Herrschafts- bzw. Unterwerfungszustände zu begeben und eingenommene Stati umzukehren. Während in den Thesen 4 und 6, ausgehend von der Rezipientenseite, vermutet wird, was der Zuschauer auf der Bühne sehen will, umreißt These 5 das Verständnis von Geschichten und verweist zugleich auf ihre Struktur. These 7 bezieht sich auf die Arbeitsweise in den Kursen, die nötig ist, um spontane Spieler hervorzubringen.

2.3.1 Das spontane Spiel

In diesem Abschnitt werden die Thesen 2, 7 und 8 erläutert, sie betreffen den Gegenstand des spontanen Spiels. Spontaneität ist ein Handeln, welches unmittelbar aus einem eigenen inneren Antrieb erfolgt, sozusagen von selbst geschieht. Die spontan auftauchenden Empfindungen und Gedanken, welche 'frei' bzw. 'freiwillig' (lat.: „*spontaneus*“) an die Handlungsoberfläche treten, sind das Werkzeug der Improvisierer. Spontanes Handeln gibt dem Akteur die Möglichkeit, schnell und glaubhaft auf alles reagieren zu können, was ihm von seinen Mitspielern angeboten wird. Ohne Spontaneität könnten die Spieler aus den gestellten Vorgaben nicht sofort eine Szene entwickeln.

Grundlegend für die spontane Improvisation ist das präsente Zusammenspiel. Die Spieler müssen die Spielangebote ihrer Mitspieler annehmen und weiterführen, so daß sich eine Handlung entwickeln kann. Um das zu gewährleisten, müssen die Spieler ihre Aufmerksamkeit splitten, d.h., sie dürfen sie nicht ausschließlich auf ihr eigenes Spiel richten, sondern ebenfalls auf die Aktionen der Mitspieler. Dieses Verfahren begünstigt ein begründetes, spontanes Agieren auf der Bühne.

Das *ABC-Synchro-Spiel* erfordert beispielsweise ein 3-faches Aufsplitten der Konzentration und kann dadurch zu einem Kontrollverlust über die Situation führen. In der *ABC-Synchro* spielen drei Darsteller mit und jeder synchronisiert einen anderen. Das bedeutet: Spieler A spricht für Spieler B, Spieler B spricht für Spieler C und Spieler C

⁶ Auf diesen Begriff werde ich im Kapitel 2.3.2 noch ausführlich eingehen.

spricht für Spieler A. Bewegt z.B. Spieler B die Lippen, dann muß Spieler A den Text dazu liefern. Diesen Text wiederum muß Spieler B in seiner Handlung aufgreifen. Spricht Spieler B, dann muß Spieler C die Lippen dazu bewegen usw.. Durch die Verkreuzung der Konzentration der Darsteller und die enorme Unvorhersehbarkeit in der Geschichtshandlung haben die Akteure so gut wie keinen Spielraum für das Erstellen und Umsetzen von Handlungsplänen. Im Zusammenspiel zeigt sich, wie sensibel die Teamspieler die Spielangebote der anderen wahrnehmen und auf diese eingehen können. Johnstone beschreibt die Schwierigkeiten, Handlungsangebote der Mitspieler zu akzeptieren folgendermaßen:

Wenn ich zwei unerfahrene Improvisierer auffordere: „Fangt irgend etwas an“, werden sie wahrscheinlich reden, denn Reden ist sicherer als Handeln. Und sie werden auch jede Möglichkeit, daß eine Handlung sich entwickelt, blockieren. [A:] „Hallo, wie geht’s?“ [B:] „Ach, wie immer. Schöner Tag heute, nicht wahr.“ [A:] „Finde ich nicht.“ Wenn der eine gähnt, sagt der andere wahrscheinlich: „Wie fit ich mich heute fühle.“ Jeder Schauspieler neigt dazu, das Angebot des anderen abzulehnen. Er will Zeit gewinnen, sich eine ‘gute’ Idee auszudenken, um dann zu versuchen, den Partner zum Mitmachen zu zwingen. Das Motto ängstlicher Improvisations-Spieler lautet: „Im Zweifelsfall, sag NEIN!“ Mit diesem Motto versuchen wir im Leben, ein Geschehen aufzuhalten. Ins Theater aber gehen wir, um zu sehen, wie an jedem Punkt, an dem wir „Nein“ sagen würden, der Schauspieler nachgibt und „Ja“ sagt. Daraus entwickelt sich dann auf der Bühne das Geschehen, das wir im Leben nicht zulassen würden. (Johnstone 1995, 160f)

Die von Johnstone illustrierten Spielschwächen unterlaufen selbst fortgeschrittenen Theatersportspielern immer wieder. Handlungsangebote zu erkennen, anzunehmen und weiterzuführen, ist wie Handeln Übungssache und kann trainiert werden. Um ohne Verzögerung die Spielangebote der Mitspieler aufzugreifen, müssen die Spieler präsent sein. Nur im präsenten Spiel können sie spontan auf das reagieren, was ihnen von ihren Mitspielern entgegengebracht wird. Jeder Spieler muß Spielangebote schaffen und die ihm entgegengebrachten „akzeptieren“ (vgl.: Johnstone 1998, 159). Präsenzes Spiel ist eine Voraussetzung für das Zusammenspiel. Das Vorausplanen und das Festhalten an Plänen kann ein potentiell Hindernis im Theatersport sein. Das Planen kann den Darsteller vom aktuellen Bühnengeschehen ablenken. Das Festhalten an Plänen verhindert, daß sich ein Zusammenspiel entwickelt. Die dänische Theatersportautorin Andersen rät, besser gleich auf Pläne zu verzichten, dann würden die Spieler auf alle Vorschläge ihrer Mitspieler eingehen und die Improvisation läuft unvorhersehbar ab (vgl.: Andersen 1996, 47). Momentabhängige bzw. spontane Ideen zum Handlungsablauf

sind aber sehr hilfreich für eine Szene, wenn das geplante Vorhaben unter Umständen fallen läßt.

Johnstone will die Spontaneität, die für ein interessantes Improvisieren unabdingbar und wesentliches Merkmal desselben ist, neu mobilisieren und trainieren. Das ist seiner Erfahrung nach nötig, da die Entwicklung der Spontaneität in der prägenden Phase der Erziehung durch Eltern und Lehrer vernachlässigt und negativ beeinflusst wird. Johnstone zufolge blockieren viele Menschen ihre Spontaneität, denn im spontanen Handeln könnten sich psychotische, obszöne und unoriginelle Einfälle behaupten. Diese Einfälle erhebt Johnstone aber zu den Besten, die unabdingbar für ein gutes Improvisieren wären (vgl.: Johnstone 1995, 140).

Der Gedanke, daß ein spontanes Improvisieren die Produkte der Phantasie ans Licht bringt, für die sich die Darsteller schämen könnten, ist der Schlüssel zu Johnstones Arbeitsweise. Er entmündigt seine Schüler und übernimmt als Spielleiter die Verantwortung für ein eventuelles Scheitern der Schüler (vgl.: Johnstone 1998, 86), mit dem Verweis auf die verdrängten „*Mißgeburten*“ der Phantasie, die im spontanen Spiel an die Oberfläche kommen. Johnstones Ansicht nach muß man die Schüler „*irreführen*“ und von der Verantwortung für ihre Phantasie und deren spontanen Produkten lossprechen, da sich diese Produkte sonst nicht entfalten könnten (vgl.: ebd., 242f). Johnstone spricht den Spielern die Verantwortung für ihr Spiel und dessen Inhalt ab, in dem er ihnen sagt, es wäre egal, was sie spielen würden, denn sie hätten mit den Produkten ihrer Phantasie nichts zu tun. Wenn die Spieler dann langsam auf ‘gefährliches’ Terrain gelockt würden, desensibilisiere sich ihre Angst, zu viel von sich zu zeigen, unbewußt (vgl.: Johnstone 1995, 88). Die Schauspieler, die auf der Bühne ihre Phantasien, bzw. ihre spontanen ersten Einfälle anwenden möchten, müssen dafür zunächst im Training lernen, die Kontrolle, die ihnen im realen Leben im Umgang mit anderen Menschen Sicherheit gibt, abzuschalten. Dadurch sind sie in der Lage, den ersten Einfall an die Oberfläche des Bewußtseins gelangen zu lassen und aufzunehmen. Später erlangen sie die Kompetenz, das spontane Spiel bewußt und kontrolliert einzusetzen: „*Viel später, wenn sie eine ehrlichere Vorstellung von sich haben, sind sie dann stark genug, um die Verantwortung wieder zu übernehmen*“ (Johnstone 1995, 243).⁷

⁷Dieses Vorgehen erscheint mir fragwürdig. Keinem Spielleiter steht es zu, sich eine Beurteilung der Darsteller anzumaßen, ob diese wohl eine „ehrliche Vorstellung“ von sich besitzen und somit die Verantwortung für ihre Phantasieprodukte selber übernehmen können.

Viele Übungen und Spiele konstruierte Johnstone, um den Widerstand seiner Schüler, das spontan hervorgebrachte Naheliegende dem 'vom Intellekt vorgeschlagenen' Originellem vorzuziehen, zu brechen.

Ein Improvisations-Spieler muß sich im klaren darüber sein, daß er viel origineller ist, wenn er das 'Nächstliegende' aufgreift. Ich weise immer darauf hin, daß die Zuschauer es mögen, wenn jemand direkt ist, und gerne lachen über einen wirklich 'naheliegenden' Einfall. Wenn man Leute auffordert, etwas zu improvisieren, suchen sie krampfhaft nach irgendeiner 'originellen' Idee, weil sie für geistreich gehalten werden wollen. Was sie dann sagen oder spielen, ist immer völlig unangebracht. [...] Durch das Streben nach Originalität entfernen wir uns weit von unserem wahren Selbst, und unsere Arbeit wird mittelmäßig. (Johnstone 1995, 149ff)

Johnstone unterscheidet hier zwei Formen von Originalität und behauptet, die Zuschauer würden nur die Form, die er favorisiert, mögen. 'Originell sein' im Sinne von Johnstone bedeutet nicht, neuartige, heiter-merkwürdige Ideen in die Szene einzubringen. Er bevorzugt den naheliegenden Einfall für seine Arbeit und definiert diesen als originell im Sinne von treffend. Der Darsteller soll sich einfach das zunutze machen, was vorhanden ist. Mit dem Begriff des Naheliegenden ist hier keine Klischeehandlung gemeint, auf die ein Darsteller zurückgreift, weil er im Spiel Schnelligkeit mit Spontaneität verwechselt und sich vorzugsweise auf Altbewährtes, d.h. auf Klischees oder bekannte Rollenmuster stützt. Das ist eine nicht zu unterschätzende Gefahr in der spontanen Improvisation. Ein Spieler, der auf der Bühne den einfachsten und kontrolliertesten Weg geht, greift schnell und sicher auf bekannte Rollen und Muster zurück und reproduziert Altbekanntes.

In dem Moment, in dem der Darsteller auf der Bühne nach einem originellen Handlungseinfall zu suchen beginnt, also nicht das Vorhandene aufgreift, schlüpft der Akteur aus der Präsenz seiner Figur und wird privat. Durch diesen inneren, privaten Augenblick im Spiel des Darstellers kann das Spiel gekünstelt oder unecht erscheinen. Der Psychologe Vlcek, der zu dem kleinen Kreis der Autoren im Bereich Theatersport zählt, erläutert, daß in solchen Momenten die Persönlichkeit des Spielers über die Bühnenfigur dominiert (vgl.: Vlcek 1997, 83f). Gerade wenn eine Szenenhandlung auf der Bühne sich nur schwer entwickelt oder auflöst und die Spieler krampfhaft nach Ideen für eine weitere Handlung suchen, fallen den Darstellern in den ruhigen Momenten nach einer gespielten Szene oft ganz schlichte und einfache Handlungsideen ein, die sie hätten einbringen können. Das zeigt, daß oft einfache, naheliegende Lösungswege vorhanden sind (es gibt immer mehrere Möglichkeiten).

Die Arbeitsweise von Johnstone, die Spontaneität und Phantasie der Spieler wieder zu aktivieren, erinnert an Spolins Herangehensweise: Improvisation soll spielerisch vermittelt werden und in erster Linie Spaß machen, darum ist die Beziehung der Spieler untereinander ausschlaggebend. „*Eure Arbeit war gut, wenn euer Partner gern mit euch zusammengearbeitet hat!*“ (Ebd., 92). Johnstones Lehrweise will eine Bewertung der Schüler ausschließen. (Es zeigt sich aber, daß Johnstone doch bewertet, da er von einer ‘guten’ Arbeit spricht. ‘Gut’ setzt ‘schlecht’ und das wiederum eine negative oder positive Bewertung der Szenen voraus.) Johnstones Erachtens nach ist es die Aufgabe des Improvisationslehrers, für Lernerfolge zu sorgen und das Erlebnis des Scheiterns beim Spieler minimal zu halten, indem er beispielsweise Hilfestellungen gibt. Ein Scheitern kann ihm zufolge aber auch effektiv für die Arbeit sein, weil es deutlich die noch zu beachtenden Defizite aufzeigt. Das Improvisieren soll „*wie eine tolle Party und nicht wie irgend etwas Akademisches*“ sein (Johnstone 1995, 95). Eine Arbeitsatmosphäre wäre schädlich, denn das Bewußtsein, sich anstrengen zu müssen, würde das spontane Spielen verhindern, den Verstand verknoten und die Arbeit unnötig erschweren (vgl.: ebd., 103). Ist ein Darsteller bemüht, das Beste zu geben, legt er die Konzentration auf einen bestimmten Punkt. Das bedeutet, er bekommt von seinen Mitspielern nichts mehr mit und kann nicht auf ihre Angebote eingehen. Ein bemühtes Arbeiten beinhaltet seiner Ansicht nach bereits, daß der Darsteller davon ausgeht, daß es Schwierigkeiten geben könnte. Johnstones Tip: „*Sei einfach durchschnittlich!*“, dann kommt mehr dabei heraus (vgl.: Johnstone 1998, 100ff).

Ein wenig Mut und Übung braucht der Darsteller meines Erachtens schon, um etwas von der Kontrolle über die zukünftige Handlung abzugeben und sich dem augenblickabhängigen Spiel zu öffnen. Aber letztlich ist es eine Spielsituation und er hat nichts zu verlieren. Das spontane Bühnenspiel ist kontrolliertes, selbstbewußtes Darstellen, in dem zwar unbewußte Gedanken und Ausdrucksformen zum Vorschein kommen können, die Bühnensituation aber immer bewußt bleibt, weil der Darsteller sich im Spiel auch immer zu den anderen Darstellern verhalten muß.

2.3.1.1 Improvisationstechniken nach Johnstone

Johnstone stellt eine große Auswahl von Übungen zur Verfügung, die schauspielerische Grundlagen für das Improvisieren im Theatersport vermitteln sollen. Alle diese

Techniken können in den Improvisationen angewandt werden (vgl.: Johnstone 1998, 332ff).⁸ Ich möchte in diesem Abschnitt ausschließlich die *Status*technik (These 3)⁹ darlegen, denn sie ist eine sehr nützliche Technik, um realistisches Spiel auf die Bühne zu bringen. Sie trägt dazu bei, gerade in Alltagsszenen flaches, langweiliges Bühnenspiel zu vermeiden.¹⁰ In den Szenen bauen die Figuren durch diese Technik einen engen Kontakt zueinander auf. Die Szenen werden für das Publikum glaubhafter. Der Schauspieler kann mit dieser Technik Szenen differenzierter darstellen, so daß der Darsteller es nicht mehr als nötig empfindet, klischeehaft zu spielen.

Die *Status*spiele erfand Johnstone, als er sich am *Royal Court Theatre Studio* mit Erzähltechniken auseinandersetzte. Den Begriff des *Status* übernahm Johnstone, wie er selbst schreibt, von Konrad Lorenz' „*Beschreibung des Statusverhaltens von Dohlen*“ und übertrug es auf seine Arbeit mit Improvisierern (vgl.: Johnstone 1998, 354). Seines Erachtens nehmen die Menschen im Alltag mit ihrem Verhalten automatisch eine *Statushaltung* ein. Er ist der Meinung, sie würden unbewußt diese Verhaltensweise benutzen, weil sie etwas mit ihrem Verhalten erreichen wollen (vgl.: Johnstone 1995, 66). Johnstone spricht ihnen ein Bewußtsein über ihre Körpersprache ab, indem er diese als unbewußtes *Statusverhalten* begreift, das aber veränderbar ist.

Gemäß Johnstone zeigt jede Beziehung, jeder Dialog, jede Körperhaltung, jeder Ton *Status* an. Er unterscheidet *hohen Status* (dominant) und *niedrigen Status* (unterwürfig). Manche Techniken unterstützen den Eindruck eines *hohen Status* und andere den des niedrigen. Angewandt auf die Arbeit mit Improvisierern lehrt Johnstone ein Erkennen und Nutzbarmachen der 'mechanischen' Verhaltensweisen, die Johnstone zufolge das Miteinander der Menschen prägen.

Ich bitte die Gruppe, im Kreis herumzugehen und sich gegenseitig mit 'Hallo' zu grüßen. Sie fühlen sich sehr unbehaglich, weil die Situation nicht wirklich ist. Sie wissen nicht, welchen Status sie spielen sollen. Ich bestimme einige aus der Gruppe dazu, alle Blickkontakte zu halten, während der Rest versuchen soll, Blickkontakt

⁸Einige Techniken möchte ich hier kurz erwähnen, um einen Eindruck von ihrer Vielfalt zu vermitteln. Kauderwelsch- (Phantasiesprach-) spiele trainieren beispielsweise die Eindeutigkeit des nonverbalen Spiels und Varianten der Stimmelodien. Der Einsatz von emotionalen Geräuschen, das Spiel nach Zielen oder nach Obsessionen machen ein Bühnenspiel glaubhafter. Die Technik, Verse und Lieder in die Szenen einzubauen, intensiviert das Spiel des Improvisierers in der Gegenwart. Weist ein Darsteller seinen Mitspielern innerlich Eigenschaften zu, beeinflusst er den Szenenverlauf: Wenn z.B. der Kommissar dem Zeugen die Eigenschaft: 'lügt immer' zuweist, wird diese Eigenschaftszuweisung die Beziehung der beiden zueinander prägen und die Handlung beeinflussen. Eine Verbindung ('kinetischer Tanz') zwischen den Spielern entsteht und die Bühnenhandlung wird durch die Zuweisung realer.

⁹Vgl.: Kapitel 2.3.

¹⁰Viele Improvisierer spielen auf schnelle Lacher vom Publikum, damit sie sich auf der Bühne wohl fühlen. Ernsthafte Szenen fordern ernsthafte und keine überzogenen und klischeehaften Klamauk-Charaktere ein. Ernsthaftigkeit wird von vielen Akteuren mit privatem Spiel auf der Bühne gleichgesetzt und das schreckt sie ab. Ohne spielerische Unbefangenheit oder Mut funktioniert spontanes Improvisieren aber nun mal nicht.

herzustellen, zu unterbrechen und gleich darauf zurückzuschielen. Plötzlich sieht die Gruppe wie eine 'echte' Gruppe aus, in der ein Teil dominant ist und die anderen unterwürfig. Diejenigen, die den Blickkontakt halten, berichten, daß sie sich stark fühlen - sie sehen auch stark aus. Diejenigen, die den Blickkontakt unterbrechen und dann zurückschielen, fühlen sich schwach und sehen schwach aus. (Johnstone 1995, 69)

Johnstone erstellt eine Einteilung von Verhaltensweisen und ordnet sie den beiden *Statusgruppen* zu. Das Anstarren alleine ist noch keine Garantie für die Wirkung eines *hohen Status*. Jede Begegnung (mit einem Menschen, Tier, Gegenstand oder Ort) kann den *Status* einer Person verändern, was sich an ihrem Verhalten erkennen läßt.¹¹ Fremden Menschen oder Orten gegenüber strahlt man in der Regel eher einen *niederen Status* als Bekanntem gegenüber aus. Ein Spieler, der sich entspannt und geschmeidig bewegt, den Kopf aufrecht hält und nicht seine Stellung verändert, in ganzen Sätzen spricht und die Gesichter seiner Mitspieler berührt, strahlt etwas anderes aus (*hoher Status*), als einer, der immer lächelt, sich selbst im Gesicht berührt und nervös mit seinen Händen im Schoß herumspielt (vgl.: ebd., 498ff). Aber auch die Zuteilung einer Auswahl von *Hochstatuszeichen* muß nicht zwangsläufig eine *Hochstatusfigur* zeigen. Andere Faktoren können diesen Eindruck verhindern. Nimmt beispielsweise zusätzlich eine *Niedrigstatusfigur* durch ihre fahrigten Bewegungen den ganzen Raum in Beschlag und wettet mit kräftiger Stimme, dann wird sich das *Statusverhältnis* zwischen den beiden Figuren verschieben. Der Dialog zwischen den beiden Akteuren könnte auch so verlaufen, daß der eigentliche *Hochstatusspieler* wie ein Idiot dargestellt wird. Vielfältige Verhaltensweisen spielen eine Rolle: die eigene Kombination der Verhaltensweisen sowie die Reaktionen der Mitspieler auf diese. Bei zwei *Hochstatusfiguren* wird eine der beiden unter den *Status* der anderen rutschen, und jeden Augenblick kann sich diese Hierarchie verändern.

Die vielfältigen Möglichkeiten der Kombination machen meines Erachtens ein Schematisieren fraglich, aber auch interessant, da eine Eindeutigkeit und damit ein glattes und langweiliges 'oben und unten' der Beziehung zwischen den Darstellern verhindert werden kann. Ein König, der atemlos spricht und sich unsicher im Gesicht anfaßt (= *niedriger Status*) kann durch diese gegenläufigen *Statuszeichen* einen vielschichtigen Charakter bekommen. Außerdem vermitteln *Statusstechniken* dem Improvisierer ein Bewußtsein für den Einsatz seines Körpers, der Körpersprache, seiner Verhaltensweisen

¹¹Beispielsweise wenn man das Büro seines Chefs betritt, wird man sich anders verhalten, als wenn man sich in der eigenen Wohnung aufhält.

und deren Wirkungen. Im Training dieser Techniken wird er manche körperlichen Ausdrucksmöglichkeiten für sich neu entdecken (manchen fällt es schwer, ihren Kopf im Spiel nicht zu bewegen). Ferner leitet die *Statustechnik* die Handlungen der Spieler, ohne daß sie glauben, originelle Ideen haben zu müssen. Beherrschen die Spieler diese „scheinbar zufälligen Verhaltensweisen“, können sie ohne weitere Idee auf die Bühne gehen und mit ihrem Partner improvisieren (vgl.: ebd., 122). Sie nehmen bewußt die Techniken, die einen bestimmten *Status* herbeiführen sollen, ein. In der genauen Wahrnehmung ihres Mitspielers bzw. dessen *Status* können sie im „*kinetischen Tanz*“ ein lebendiges Spiel entfachen. Die Beziehung zu den anderen Darstellern und der Bühnenhandlung wird durch den bewußten Einsatz der *Statustechnik* nicht nur beeinflusst; die im *Statusspiel* geübten Darsteller nehmen sich auch mehr wahr, um ihren eigenen *Status* zu sichern. Denn *Status* offenbart sich zu großen Teilen in der Reaktion: „*Status wird nicht durch Anstarren hergestellt, sondern durch die Reaktion auf Angestarrt-Werden*“ (Johnstone 1995, 68). Die *Statustechnik* ist eine „*Krücke*“ für den Darsteller, um die Beziehungen unter den Spielern zu verdichten und in den Mittelpunkt der Handlung zu schieben. Tatsächlich ist es so, daß die Antworten und Handlungsimpulse automatisch entstehen, wenn der Darsteller weiß, welchen *Status* er spielt. Die Handlung entwickelt sich über die Struktur der Beziehung beinahe von selbst (vgl.: ebd., 75ff).

Johnstone stellt seine *Statustechnik* der von Spolin aufgenommenen *Wo-Wer-Was-Struktur* (mit der schon Stanislawski gearbeitet hatte) gegenüber. Ein Spieler, der als erster auf die Bühne geht und den Spielort und seine Figur auf der Bühne durch sein Spiel etabliert, schafft sich und seinen Mitspielern einen Rahmen (das *Wo*) für die weitere Handlung. Der nächste Spieler kann dann einen definierten Raum betreten, seine Rolle durch sein Spiel definieren (das *Wer*) und einen Dialog, bzw. eine Handlung beginnen lassen (das *Was*). Johnstone ist gegen das *Wo-Wer-Was* und empfindet diese Hilfsstruktur als eine Einschränkung im Handeln, weil sie weniger Möglichkeiten für ein spontanes Spiel offen läßt (vgl.: ebd., 39). Er bevorzugt ein Bühnengeschehen, das sich aus *Statusbeziehungen* heraus bildet. Die Definition des Ortes, der Figuren und der Handlung entsteht erst im Spiel, ohne daß ein Spieler mit einer Idee auf die Bühne treten muß. Eine Rahmenempfehlung bietet Johnstone allerdings auch an. Diesen empfohlenen Rahmen, der genauso wie das *Wo-Wer-Was* den szenischen Ablauf festlegt, werde ich im nächsten Abschnitt ausführlich behandeln.

Die Anwendung der *Statustechnik* kann das Improvisieren in Richtung eines ernsthafteren Spiels forcieren. Der bewußte Einsatz von kleinen detaillierten *Statuszeichen* und das Schärfen des Blicks auf die zwischenmenschlichen Bühnenbeziehungen erzeugen ernsthaftere Figuren in der Szene. Die Darsteller konzentrieren sich auf ihren *Status* und vergessen, daß sie lustig sein wollen und lassen vom übertriebenen Spiel ab. Sie werden in die Lage versetzt, sich eine Beachtung zu schenken, die tiefer geht als das spontane Reagieren auf ein Handlungsangebot. Der Intellekt ist dabei nicht ausgeschaltet. Im Gegenteil, er steuert die eigene Handlung indem der Gedanke an einen *Status* dem Handeln der Spieler eine Begründung verleiht, die unabhängig von allen Impulsen der Mitspieler bestehen bleiben kann. Die von mir schon angedeutete Wirkung eines vielschichtigeren Charakters, der herbeigeführt werden kann, wenn widersprüchliche *Statuszeichen* in einer Figur aufgenommen werden, erweitert das Feld der Improvisation. Die spontane Entwicklung der Szene ist davon nicht beeinträchtigt, sie bekommt nur einen ernsthafteren Gehalt.

2.3.2 Die Geschichtsstruktur

Vlcek teilt, im Gegensatz zu Johnstone, die Meinung, daß Theatersport aufgrund der kurzen Zeit, die den Darstellern für eine Szene zur Verfügung steht, „*Comedy und die Jagd nach schnellen Gags*“ sein muß (vgl.: Vlcek 1997, 212).

Bei den Kurzformen¹² ist das Publikum immer begeistert, wenn man es krachen lässt. Diese Form begünstigt große Gesten, überzogene Gefühle und schnelle Entwicklungen. Es wird viel gehandelt und wenig geredet. Es ist klar, daß bei einem solchen Unfug die Szenen seichter ausfallen müssen als bei den Langformen¹³. Aber hier geht es um Fun! (Ebd., 213)

Die Theatersportspiele differenziert Johnstone grob in *Füllerspiele* (auf die Vlcek für den Theatersport anspielt) und *Erzählspiele*, wobei es keine reinen Formen der Kategorien gibt, sondern eher Tendenzen in die eine oder in die andere Richtung (vgl.: Johnstone 1998, 311). Johnstone bevorzugt für den Theatersport eine Mischung aus *Erzählspielen* und *Füllerspielen*. In *Erzählspielen* wird eine Geschichte erzählt, während dies in *Füllerspielen*, trotz der Möglichkeit dazu, oftmals nicht getan wird. *Füllerspiele* arbeiten mit effekthaschenden Spieltechniken, die das Publikum leicht zum Lachen bringen

¹²Mit Kurzform meint Vlcek den Theatersport.

¹³Vlcek favorisiert die ‘Langformen’, in denen die Spieler 8-45 Minuten Zeit haben, um eine Szene zu spielen. Denn hier könnten die Darsteller im Gegensatz zum Theatersport auch „echtes und berührendes Theater“ auf die Bühne bringen (vgl.: ebd., 217).

können. Hat das Publikum die Spieltechnik aber oft genug auf der Bühne gesehen, wird es sich bald langweilen, wenn die Szene losgelöst von der Spieltechnik keine interessante Geschichte erzählt. Bei dem Spiel *Alphabet* passiert das vergleichsweise sehr schnell. Die Darsteller sprechen abwechselnd jeweils einen Satz. Das erste Wort jedes Satzes beginnt mit den fortlaufenden Buchstaben des Alphabets. Der erste Satz beginnt mit A, der zweite mit B usw. Wenn man das Spiel das erste Mal sah, fand man es spannend, zu beobachten, ob die Darsteller Fehler machen. Diese Spannung verschwand aber nach mehrmaligem Sehen. Dabei steht es den Akteuren frei, eine spannende Geschichte in diesem Spiel zu erzählen, doch leider ist das meist zweitrangig.

Die Darsteller, die ihr Augenmerk auf das Geschichtenerzählen richten, können den Umstand, immer tollere *Füllerspiele* einüben zu müssen, umgehen. Gleichzeitig werden sie in die Lage versetzt, dem Publikum anspruchsvollere Improvisationen zu bieten.

Welche Hilfestellungen Johnstone den Improvisationsspielern an die Hand gibt, um innerhalb weniger Minuten auf der Bühne eine Geschichte zu entwickeln, möchte ich in diesem Kapitelabschnitt erläutern. Ich werde mich mit den Thesen 1, 4, 5 und 6¹⁴ auseinandersetzen, bzw. Johnstones *Geschichtsstruktur* referieren. Dabei werde ich in Ansätzen aufzeigen, ob Johnstone mit dieser Struktur in der Tradition der Dramentheorie steht und mögliche Besonderheiten seiner Struktur herausarbeiten.

Theatersport soll nach Johnstone mehr sein als einfaches Unterhaltungstheater. Theatersport ist keine simple Unterhaltung, wenn er auf Geschichtenerzählen basiert (vgl.: Johnstone 1998, 173). Johnstone hält es für mehr als wünschenswert, daß die Zuschauer Geschichten und nicht nur das Erlebnis einer guten, lustigen Show mit nach Hause nehmen. Die improvisierten Geschichten verfügen über das Potential, den Zuschauer zu berühren.

Johnstone zufolge möchte das Publikum im Theater Szenen sehen, die niemand im Alltag erleben mag (vgl.: Johnstone 1995, 161). Der Bühnenheld soll beschwerliche Abenteuer erleiden und diese nicht wie im richtigen Leben mit allen Mitteln verhindern. Da ein Konflikt der Höhepunkt jeder Szene ist, dürfen sich die Spieler nicht weigern, diesen für das Publikum darzustellen. Das Publikum will sehen, wie sich Figuren und Beziehungen auf der Bühne verändern und wie jemand leidet. Dazu müssen die Spieler bereit sein. Theatersport, bzw. das spontan improvisierte Spiel auf der Bühne hält die Möglichkeit

¹⁴ Vgl.: Kapitel 2.3.

bereit, Geschichten mit solchen Bühnenhelden zu zeigen. Aber nur, wenn die Spieler mutig genug sind, sich von der Geschichtshandlung leiten und in eine ungewisse Zukunft forttragen zu lassen, können sie Abenteuer bestehen, denen sie gewöhnlich nicht ausgesetzt sind.

Bevor ich auf die prägnante Geschichtsstruktur zu sprechen komme, möchte ich eine eingeschränkte Methode für das Geschichtenerzählen vorstellen, die durch die Einhaltung von einigen Grundregeln gesichert wird (vgl.: Johnstone 1995, 190). Johnstone beschreibt 17 Verfahren, die den spielerischen Aufbau einer spannenden, prägnant zusammenhängenden Geschichte sowie das Voranschreiten einer Handlung verhindern und Geschichten kaputt machen können (vgl.: Johnstone 1998, 158ff). Ich werde diese Grundregeln kurz nennen, weil sie andeuten, welche Art von Geschichten Johnstone interessieren. 1) Das *Blockieren* von Mitspielerangeboten bzw. -handlungsideen verhindert das Voranschreiten einer Handlung; 2) Ein *negativ* spielender Darsteller greift Handlungsideen an und verzögert sie, so daß die Handlung nur schwer voran kommt. Abgesehen davon, kann ein zunächst positiv denkender Held nach dem Konflikt tiefer fallen; 3) Ein Spieler *kneift*, wenn er nichts Voranschreitendes zur Szene beiträgt, sondern nur mitgeht; 4) Das *Auslöschen* von eingebrachten Ideen ist die Vermeidung einer offensichtlichen Interaktion; 5) Das *Tratschen* von Spielern ist eine unbefriedigende Alternative zum voranschreitenden Spiel auf der Bühne; 6) *Abgemachte Tätigkeiten* sind für das Publikum langweilig, weil nichts passiert und sich niemand verändert; 7) Eine Handlung *nachahmen* ist wie das *Tratschen* langweilig, weil sich kein Konflikt entwickelt; 8) Ein Spieler *überbrückt*, wenn er eine Aktion nur ankündigt und sie nicht durchführt; 9) *Ausweichen* verhindert Aktion; 10) *Ablenken* durch Belanglosigkeiten verhindert das Fortschreiten der Handlung; 11) *Originell sein* bringt Irrelevantes ins Spiel und lenkt damit vom eigentlichen Handlungsstrang ab; 12) *Warteschleifen* wiederholen Handlung und sind langweilig fürs Publikum; 13) *Gags* untergraben die Geschichte, weil sie alles nicht ernst nehmen; 14) *Komische Übertreibungen* bringen das Publikum zum Lachen, vermeiden aber eine emotionale Veränderung der Spieler; 15) *Konflikte* sind gut, wenn es für die Spieler nicht hauptsächlich darum geht, Sieger zu sein; 16) Ein *Sofort-*

Problem verhindert die Peripetie fürs Publikum; 17) *Einsatz senken* verhindert einen tiefen Fall des Helden und macht die Geschichte langweiliger.¹⁵

Neben diesen Fehlern, die das Voranschreiten der Handlung verhindern, verweist Johnstone auf die *Geschichtsstruktur*:

Ich lehre Anfängern folgendes: 1. Schaffe für den Helden eine stabile Umgebung; 2. Führe ein Ziel ein plus ein tragisches Moment; 3. Laß ihn so agieren, daß Leiden und Chaos bei der Interaktion inbegriffen sind; 4. Gelange zu einem Ende, indem du aufgespartes Material wieder einführst und entweder den Helden völlig zerstörst oder eine neue Stabilität schaffst. (Johnstone 1998, 238)

Diese vom Inhalt losgelöste Struktur bietet dem Schauspieler eine Methode, nach der er mit allem, was beim Improvisieren zutage tritt, umgehen kann (vgl.: Johnstone 1995, 190). Sie kann den Gruppen bei der Erstellung von runden, abgeschlossenen Geschichten helfen (vor allem in Spielmomenten, in denen eine Szene hängt und die Spieler nicht weiter wissen), denn sie bestimmt, wie eine Geschichte aufgebaut sein, bzw. weitergehen muß.

Der von Johnstone formulierte Strukturablauf ist kein neuer Grundgedanke in der Dramentheorie. Aristoteles postuliert in seiner *Poetik* klare dramatische Strukturen. Zwar schrieb er in seiner Zeit über die Struktur der Tragödie, sein Werk aber wurde Grundstein der gängigen Dramentheorie für die Gesamtheit aller Dramen und nicht nur für die Tragödie, (wenn man vom Element der Absicht, Jammer und Schaudern hervorzurufen und damit eine Katharsis beim Publikum herbeizuführen, absieht).

Die Tragödie ist Nachahmung einer guten und in sich geschlossenen Handlung von bestimmter Größe. [...] Die Nachahmung von Handlung ist der Mythos. Ich verstehe hier unter Mythos die Zusammensetzung der Geschehnisse [...] Der wichtigste Teil ist die Zusammenfügung der Geschehnisse. Denn die Tragödie ist nicht Nachahmung von Menschen, sondern von Handlung und von Lebenswirklichkeit. (Aristoteles 1997, 19ff)

¹⁵ Abgeleitet von diesen Negativ-Techniken differenziert Johnstone neun 'negative Improvisierer-Typen' (vgl.: Johnstone 1998, 48f). *Brückenbauer* erreichen nie das Ziel. *Bulldozer* vernichten die Ideen anderer. *Regisseure* wollen alle Entscheidungen treffen und kommandieren und kritisieren ihre Mitspieler. *Stumpfsinnige* (diejenigen, die 'aufregende' Situationen mit Intelligenz und Kontrolle umgehen) wählen nur das Negative und senken den Einsatz. *Witzbolde* spielen nur auf Lacher und auf Kosten anderer. *Oberflächliche* zeigen keine Emotionen, treiben aber die Handlung voran. *Hysteriker* arbeiten mit großer Aufregung und reden ununterbrochen. *Beifahrer* akzeptieren Ideen, aber treiben die Szene selber nicht voran. *Angeber* wollen im Mittelpunkt stehen. „Witzbolde, Oberflächliche und Beifahrer können brauchbar sein, doch Bulldozer, Regisseure, Stumpfsinnige, Hysteriker und Angeber sind eine Belastung. Improvisierer sollten keines dieser Extreme sein, doch sogar gute Improvisierer fallen in einen 'Typus' zurück, wenn sie aus der Fassung gebracht werden.“ (Ebd., 49)

Anders als Aristoteles (vgl.: Aristoteles 1997, 78ff) grenze ich den literarischen Text aufgrund der fehlenden mimetischen Aktion vom Dramenbegriff aus. In dieser Hinsicht gehe ich mit Martin Esslin konform, der den Film bezüglich seiner dramatischen Strukturgesetze im Dramenbegriff mit berücksichtigt (vgl.: Esslin 1978, 15).

In der *Poetik* manifestiert Aristoteles eine grobe Struktur für das Drama, wo es erstmals als geschlossene Form präsentiert wird. Die geschlossene Form hat eine klare, auf wenige Personen konzentrierte Haupthandlung zum Inhalt. Der Mythos behandelt einen überschaubaren und faßbaren Konflikt, aus dem sich eine wahrscheinliche oder notwendige Handlungswende vollzieht. Er enthält weder Überflüssiges, noch kann er als Einheit, bzw. Ganzheit auf etwas verzichten, was ihn ausmacht (vgl.: ebd., 29). Er muß in seiner Ganzheit (das heißt mit Anfang, Mitte und Ende) dargestellt werden und ist in sich geschlossen. Die Stufen einer Geschichte sind miteinander verbunden und bedingen sich inhaltlich:

Ein Ganzes ist, was Anfang, Mitte und Ende hat. Ein Anfang ist, was selbst nicht mit der Notwendigkeit auf etwas anderes folgt, nach dem jedoch natürlicherweise etwas anderes eintritt oder entsteht. Ein Ende ist umgekehrt, was selbst natürlicherweise auf etwas anderes folgt, und zwar notwendigerweise oder in der Regel, während nach ihm nichts anderes mehr eintritt. Eine Mitte ist, was sowohl selbst auf etwas anderes folgt als auch etwas anderes nach sich zieht. Demzufolge dürfen Handlungen, wenn sie gut zusammengefügt sein sollen, nicht an beliebiger Stelle einsetzen noch an beliebiger Stelle enden, sondern sie müssen sich an die genannten Grundsätze halten. (Ebd., 25)

Aristoteles unterscheidet zwischen *einfacher* und *komplizierter Handlung*: Im Gegensatz zur einfachen Handlung, vollzieht sich in der komplizierten die Wende in Verbindung mit einer Peripetie und/oder einer Wiedererkennung, die sich aus der Handlung wahrscheinlich oder notwendig erschließen (vgl.: ebd., 33ff).

Ausgehend von Aristoteles wurden der geschlossenen Form bestimmte Konventionen zugeschrieben, die, von einigen zweifelhaften Regeln abgesehen, die Zielstrebigkeit und Geschlossenheit der Handlung sichern sollten (Einheit von Handlung, Ort und Zeit; das Verbot neuer Personen nach dem ersten Akt usw.). Der Idealtypus der geschlossenen Form erscheint nach Manfred Pfister in der pyramidalen Dramenstruktur, die Gustav Freytag in seinem Werk *Die Technik des Dramas* (1863) normativ zu verabsolutieren versuchte (vgl.: Pfister 1982, 320). Freytag seziiert das Drama in fünf Teile (Akte): 1. Exposition des Konflikts; 2. Steigerung; 3. Höhepunkt; 4. Verzögerung (Retardation); 5. Lösung (Katastrophe oder glücklicher Ausgang). Pfister bemerkt:

Ein solches Modell impliziert einen zielstrebig-linearen, einsträngigen Handlungsablauf, in dem jeder Phase und jedem Detail nur insoweit Bedeutung zukommt, als es dem Handlungsfortschritt dient. (Pfister 1982, 321)

Der Literaturwissenschaftler Koch bezeichnet dieses Schema als eine „Zerdehnung“ der dreiteiligen Bauform aus Exposition, Höhepunkt und Lösung (vgl.: Koch 1997, 101) und greift damit auf Aristoteles *einfache Handlung* im Drama zurück.

Johnstones Geschichtsstruktur greift zunächst einige der fundamentalen traditionellen Strukturen der geschlossenen Form des Dramas auf und verändert sie nur unwesentlich aber effektiv für seine Arbeit. Seine erste Regel: „*Schaffe für den Helden eine stabile Umgebung*“ soll eine Einleitung für die Geschichte geben. Johnstone trägt diesbezüglich vor, daß ein Improvisierer keine eigene Idee bräuchte, sondern nur eine Plattform errichten müsse, die später gekippt werden solle (vgl.: Johnstone 1998, 141).

Die Szenenplattform, d.h. wichtige Figuren der Geschichte, ihre Beziehung zueinander sowie der Schauplatz der Handlung, werden in Grundzügen vorgestellt und eingeführt. Der Zuschauer bekommt einen Eindruck vom Helden und seiner Umgebung. Johnstone favorisiert eine stabile, problemlose und positive Umgebung, um dann später mit der Peripetie eine größere Wirkung beim Publikum erzielen zu können. Die Szenenplattform zeigt eine *Routinehandlung*, die als Exposition für den Konflikt fungiert. (Eine *Routinehandlung* ist eine beliebige Handlung wie Zeitung lesen, Briefmarken kaufen, Fahrstuhl fahren, etc.). In dem Märchen *Rotkäppchen* dienen die Informationen über die Familienverhältnisse als *Routinehandlung* bzw. Szenenplattform. Ich werde anhand dieses Märchens die einzelnen Aspekte der johnstoneschen Geschichtsstruktur verdeutlichen.

Beispiel: Es war einmal ein Mädchen, daß alle Menschen mochten, aber die Großmutter liebte es am meisten. Die hatte dem Mädchen einmal ein rotes Käppchen geschenkt und von da an wurde das Mädchen nur noch Rotkäppchen genannt. (Vgl.: Grimm 1961, 148ff)

Der Zuschauer betrachtet das Spiel einer *Routinehandlung* als Vorläufer für eine interessante Handlung. Er geht davon aus, daß alles was gezeigt wird, wichtig für die Geschichte ist und einen Sinn macht.

„*Führe ein Ziel ein plus ein tragisches Moment*“ ist Johnstones Regel Nr. 2 und leitet das Hauptthema der Geschichte ein: die Absicht des Helden bzw. der handelnden Figur. Die

eigentliche Erzählhandlung wird durch ein überraschendes Ereignis begonnen, das die *Routinehandlung* unterbricht.

Beispiel: Die Großmutter ist krank und Rotkäppchen bekommt von ihrer Mutter den Auftrag, der kranken Großmutter Kuchen und Wein zu bringen [Ziel].

Johnstone zufolge soll der Improvisierer nicht planen, sondern „*versuchen eine Routine zu unterbrechen*“ (Johnstone 1995, 235). Die *Routineunterbrechung* ist inhaltlich immer abhängig von der *Routinehandlung*. Der Fortgang einer geschlossenen Geschichte ist an ihren Anfang gebunden. Johnstone unterscheidet beim Unterbrechen der *Routine* den „*originellen*“ und den „*offensichtlich*“ handelnden Spieler. Der *offensichtliche* Spieler greift spontan-intuitiv das Naheliegende der Szenensituation auf, während der *originelle*¹⁶ Spieler externes Material in die Szene einbringt, das die Folgerichtigkeit einer Szene und die Handlung der Geschichte zum Entgleisen bringt (vgl.: Johnstone 1998, 126).

Beispiel: Rotkäppchen ist auf dem Weg zu ihrer Großmutter, als ihr einfällt, daß sie eigentlich mit ihrem Freund Blauhose verabredet ist.

Die begonnene Handlung sollte ihren Sinn für die Geschichte haben. Die *Routineunterbrechung* lenkt nicht von der *Routinehandlung* ab, sie macht sie lediglich interessanter. Eine *Routineunterbrechung* ist meist mit einem Problem verknüpft, das unmittelbar auf die weitere Handlung Einfluß nimmt. Daraus ergeben sich neue Probleme, welche neue Handlungen nach sich ziehen bzw. bestimmen.

Beispiel: Die Mutter warnt Rotkäppchen davor, nicht vom Weg abzukommen [tragisches Moment].

Aufgrund dieses Hinweises weiß der Zuschauer, worauf er seine Aufmerksamkeit in der Geschichte zu richten hat und worin das Problem besteht.

Johnstones Regel Nr. 3: „*Laß ihn [den Helden] so agieren, daß Leiden und Chaos bei der Interaktion inbegriffen sind*“ bestimmt: Der Held soll leiden. Er soll gegen die Hindernisse ankämpfen, die sich ihm, auf dem Weg zur Erreichung seines Zieles, entgegenstellen (These 1).¹⁷ In dieser Phase der Geschichte sollen die Spielenden willkürliche Ereignisse in die Handlung einflechten [Chaos], die in der 4. johnstonesche Regel zur Geschichtsstruktur begründet werden. Neigt der Improvisationsspieler dazu, die Phantasiegefahren wie im wirklichen Leben zu vermeiden, wird der Held nichts

¹⁶Wie ich in dem Kapitelabschnitt 2.3.1 ausgeführt habe, unterscheidet Johnstone in zwei Formen von Originalität.

¹⁷Gemeint sind die Thesen, nach denen Johnstone die Theatersportübungen und -spiele entwickelt hat (vgl.: Kapitel 2.2).

Außergewöhnliches erleben. Sollte er dennoch Außergewöhnliches erleben, wird er nicht situationsgemäß darauf reagieren und seine Sicherheit aufgeben, um sich auf der Bühne zu verändern (These 4). Ein schlechter Improvisationsspieler wird die Gefahren, die sich ihm in den Weg stellen, für nichtig erklären, indem er sie nachahmt, herunterspielt oder so tut, als hätte er schon vorher von ihnen gewußt. Der Spieler muß die Gefahren ernst nehmen oder nachträglich die Konsequenzen der Unvorsicht tragen und leiden (These 1), damit sich eine interessante Geschichte entwickelt.

Beispiel: Rotkäppchen trifft furchtlos auf den Wolf, dem sie erzählt, daß sie auf dem Weg zu ihrer kranken Großmutter ist. Auf seine Anfrage hin, erzählt sie ihm, wo die Großmutter wohnt. Der Wolf rät Rotkäppchen, die Natur zu genießen und macht sie auf die schönen Blumen aufmerksam, die Rotkäppchen für ihre Großmutter zu pflücken beginnt. Der Wolf aber geht voraus zum Haus der Großmutter und frißt sie auf. Er zieht ihre Kleider an und legt sich ins Bett, um auf Rotkäppchen zu warten. Rotkäppchen ist verängstigt, als es die Großmutter so verändert vorfindet [Der Held - Rotkäppchen - befindet sich in einem Übergangsstadium (These 6) und hat sich verändert (These 4)].

Erst wenn die Leiden des Helden sich auf dem Höhepunkt befinden, schließt sich Regel Nr. 4 an. *„Gelange zu einem Ende, indem du aufgespartes Material wieder einführest und entweder den Helden völlig zerstörst oder eine neue Stabilität schaffst.“* Die Geschichte endet, wenn sich der Konflikt des Helden auflöst. Die begonnene Handlung ist abgeschlossen und die wesentlichen, in der Geschichte aufgeworfenen Fragen beantwortet, wenn alle Ereignisse des Geschichtsverlaufs noch einmal aufgegriffen und begründet eingeflochten wurden. Dieses Vorgehen sichert die angestrebte lineare Form des Mythos, wie Aristoteles ihn manifestiert, ihre Einheit und Ganzheit. Je unklarer die Exposition und die Handlungsmomente gezeichnet wurden, desto beschwerlicher und komplizierter wird das Arrangement in der Auflösung der Handlung. Die Erkenntnis, daß eine Geschichte zu Ende ist, bekommt der Zuschauer durch einen Hinweis, eine Verknüpfung des Ausgangs zu einer am Beginn gestellten Frage oder einer Anspielung auf etwas schon Geschehenes. Der Handlungsbogen muß erkennbar abgeschlossen sein, damit die Geschichte für den Zuschauer im Nachhinein einen Sinn ergibt.

Beispiel: Der Wolf verspeist das Rotkäppchen [Die Lebensumstände des Helden (Rotkäppchen) sind verändert und das hat Konsequenzen für ihn, denen er sich unterwerfen muß: These 3] und fällt satt in einen tiefen Schlaf. Der Jäger hört das laute Schnarchen des Wolfes und will nach dem Rechten sehen. Er entdeckt den Wolf und

zählt eins und eins zusammen, schneidet dem Wolf den Bauch auf und rettet Rotkäppchen und die Großmutter [Peripetie, denn der Held - das Rotkäppchen - erringt eine neue Stabilität]. Dem Wolf werden Steine in den Bauch gefüllt und als er erwacht und weg springen will, fällt er tot um, weil die Steine so schwer sind. Der Jäger freut sich über den abgezogenen Wolfspelz, die Großmutter trinkt den Wein, isst den Kuchen und erholt sich. Und das Rotkäppchen nimmt sich vor, nie wieder vom Wege abzukommen, wie sie es ihrer Mutter versprochen hat [Wiedererkennung].

Mit diesem Ende wurden alle offenen Fragen beantwortet.

Johnstones Geschichtsstruktur ist nah an der geschlossenen Dramenstruktur angelehnt. Die Szenen sollen prägnant sein und die begonnene Geschichtshandlung muß in sich logisch zu Ende geführt werden, so daß die Geschichte rund und abgeschlossen wirkt. Die Geschichten sollen einen klaren Anfang, einen Konflikt und die Lösung des Konfliktes enthalten. Neben dem Konflikt legt Johnstone auf das Ende, in dem alles noch einmal aufgenommen wird, großen Wert.

Geschichten bewegen sich von der Beständigkeit zum Chaos; ihre Struktur entsteht, indem Rätsel eingebaut und gerechtfertigt werden. Der Improvisierer, der die Fähigkeit, eine Geschichte zu erzählen, nicht entwickelt, kommt aus der Treitmühle, immer einen noch 'besseren Witz' finden zu müssen, nicht heraus. [...] Eine sinnlose Geschichte ist eine Geschichte, in der frühere Ereignisse nicht rekapituliert werden, oder eine, in der die Rekapitulation verflucht wird. Eine perfekte Geschichte ist eine Geschichte, in der das gesamte Material wiederverwendet wird (eine perfekte Geschichte kann dennoch sehr langweilig sein, wenn der Held nicht auf zufriedenstellende Weise mißhandelt wird). (Ebd., 112ff)

Improvisationstheater nach Johnstone greift neben klassischen dramatischen Strukturen auch moderne Strukturformen anderer narrativen Produkte, insbesondere die des Films, auf. Filmische Techniken, etwa Zeitlupen oder Schnitte,¹⁸ die in andere Zeiträume und Orte der Handlung springen oder einen Ausschnitt vergrößern, vervielfachen die erzählerischen Möglichkeiten, gestalten das Spiel lebendiger und bringen eine Geschichte zügig voran. Mit der Schnitttechnik können die Improvisierer komplexere Geschichten in kürzerer Zeit darstellen. Das Springen durch die Zeit ist eine Bauform des Erzählens - ein Element der Epik. Koch unterscheidet zwischen „aufbauender Rückwendung“, d.h. wichtigen Informationen zum Verständnis des Mythos, „auflösender Rückwendung“ (zur Erklärung für das Geschehene) und zwischen „zukunftsgegenwärtig“ und

¹⁸Ein Schnitt wird von einem Darsteller sprachlich angekündigt. Da Theatersport ohne aufwendiges Bühnenbild zurechtkommt, sind solche Schnitte problemlos einsetzbar.

„zukunftsungewissen“ Vorausdeutungen (vgl.: Koch 1997, 86ff). Allein die Zeit- und Ortsprünge und die unterschiedlichen Formen des Erzählens (einsträngig, mehrsträngig, verschachtelt oder seriell) sprengen die geschlossene, klassische Form des Dramas. Die Eindeutigkeit der Handlung bzw. der Geschichte soll aber bestehen bleiben.

Auch wenn diese geschlossene Geschichtsstruktur nicht auf der Höhe der theatertheoretischen Diskussion liegt, muß man den Improvisierern zugestehen, daß sie, anders als die Autoren, nicht die Winkelzüge in einem Handlungsverlauf mit viel Zeit am Schreibtisch konstruieren können. Improvisierer entwickeln spontan eine Geschichte. Die Geschichtsstruktur gewährleistet, daß das spontane Spiel mit Sinn gefüllt wird. Das Dringen auf eine abgeschlossene Handlung und der Bestimmung eines Konfliktes für den Helden (der auf zufriedenstellende Weise mißhandelt werden soll) wirkt einem unzusammenhängenden Assoziieren im spontanen Improvisieren entgegen und vermeidet die von Johnstone angeführte „hirnlose Unterhaltung“.

Anders als im Regietheater haben die Improvisierer eine ganz andere Nähe zum Gespielten. Im spontanen Spiel entsteht ihre eigene Geschichte. Die Darsteller entwickeln im Rahmen der Geschichtsstruktur mit Hilfe ihrer Phantasie, ihres Technikwissens (*Status*) und anhand der knappen Vorgaben, Charaktere, deren Beziehungen zueinander und den daraus resultierenden Konflikt.

Ein Konflikt, der vom Publikum¹⁹ nicht als Bedrohung für den Helden aufgenommen wird, wird das Publikum nicht emotional berühren können. (Wäre Rotkäppchen nur in den Wald gegangen, um Blumen zu pflücken, so wäre das Märchen gar nicht entstanden.)

¹⁹Die Erwartungen und die geistige Beteiligung des Publikums an den dargestellten Geschichten spielen hier eine nicht zu unterschätzende Rolle, die ich an dieser Stelle aber noch nicht vertretbar behandeln kann. Ich verweise auf das Kapitel 5.

3 Die sportlichen Merkmale des Theatersports

Vermittels der *Sport*-Definition des Sportwissenschaftlers Steinkamp, möchte ich darlegen, aus welchen Gründen Theatersport als Sportart bezeichnet werden kann. Die sportliche Handlung definiert Steinkamp anhand von vier Merkmalen: 1. Körperliche Aktivität; 2. Problemorientiertheit; 3. Organisation - Institution; 4. Leistung - Leistungsvergleich (Wettkampf) (vgl.: Steinkamp 1983). Ich werde den Theatersport auf diese mir äußerst plausibel erscheinenden Attribute hin untersuchen. Eine begriffliche Einordnung als Sportart ist interessant für meine These, da Sport vom Zuschauer auf eine andere Weise als ein Theaterstück betrachtet wird.

Meine Untersuchung bezieht sich auf die *sportliche Form* des deutschen Theatersports. *Sportliche Form* definiere ich folgendermaßen:

Die Zuschauer bewerten aus jeder Spielrunde eine Szene mit fünf Punkten. Zusätzlich sichert eine Bewertung von zwei qualifizierten Schiedsrichtern (erfahrene Improvisationsspieler) einen fairen Leistungsvergleich, denn jeder von ihnen kann bis zu drei Punkten vergeben. Eine Szene, die vom Publikum (das 5 Punkte vergibt) keine Punkte bekommt, könnte von den Schiedsrichter, die ihre Wertung auf Aufforderung begründen muß, sechs Punkte (2 x drei Punkte) beziehen. Bei Unstimmigkeiten zwischen dem Publikum und den Schiedsrichtern sind letztere dazu aufgefordert, die Gründe für ihre Bewertung offen zu legen. So werden die Zuschauer durch die Kommentare der Schiedsrichter in die Feinheiten der Improvisation eingeführt.²⁰

Auch wenn diese Form nicht überall in Deutschland gespielt wird, halte ich sie doch für die Form, die in bester Weise den Wettkampfcharakter einlöst und somit das Publikum am meisten einbezieht. Aus oben genannten Gründen möchte ich die folgende Untersuchung auf diese Spielart beziehen.

²⁰ Vgl. auch: „Die Beschreibung eines Theatersportabends“ im Anhang.

3.1 Körperliche Aktivität

Sportliche Handlung ist zuvordererst und vor allem: Bewegung. Diese Bewegung wird von dem anatomisch gegebenen Bewegungsapparat des Menschen geleistet und vorwiegend auf physiologischem und neurologischem Wege unter Anspruchnahme von Muskeln, Reflexen und Sinnen des menschlichen Körpers ausgelöst. Sie ist eine durch die untrennbare Relation zwischen Wahrnehmung und Vollzug definierte körperliche Aktivität. (Ebd., 16)

Für den Theatersport trifft dieses erste Merkmal zu, denn die Aktivität des Theatersportlers (wie die des Schauspielers) ist vorherrschend körperlich. Der Improvisationsspieler mobilisiert seinen gesamten Organismus. Die Muskeln sind im Spiel angespannt und gehorchen dem Willen des Spielers. Das Bewegungserlebnis ist eine Motivation für Theatersportler. Während eines Matches erreicht die Belastung des Organismus unter Umständen den Rand physischer Erschöpfung. Der Spieler kann außer Atem kommen, schwitzen, seine Muskeln spüren und auch so seinen Körper erleben. Vor jedem Training oder Match erfolgt in der Regel eine körperliche Aufwärmung der Spieler. Durch die Anleitung eines Spielleiters erreichen die Bewegungsübungen einen Grad der Bewußtheit, der wesentlich höher ist als im Alltag. Ferner kann es im Spiel zur Einnahme unbequemer Haltungen kommen, die anstrengend für den Körper sind. Theatersport beinhaltet ein bewußtes Einsetzen von Stimme und Körper und eine Erfahrung dessen in spielerischer Art und Weise. Theatersportspieler haben die Möglichkeit, im Spiel den gesamten Organismus zu bewegen und zu belasten.

Im Gegensatz zu einzelnen Sportarten umfaßt die dramatische Kunst die meisten Möglichkeiten von Bewegungen, da dort aus der Gesamtheit der Bewegungen ausgewählt wird. Die Bewegungen eines Helden, der gegen imaginäre Gefahren kämpft oder Bewegungsabläufe von Gegenständen, die von Schauspielern mit Hilfe ihrer Phantasie geschaffen werden können, erweitern die vorstellbaren Bewegungsformen bis ins Unerschöpfliche.

Theatersport besitzt einen Spielcharakter²¹, denn er ist einer leitenden Spielidee unterworfen. In Spielen wie Fußball gibt es neben den vielen Möglichkeiten der Ballannahme auch eine große Anzahl an Spielzugmöglichkeiten. Im Theatersport ist es ähnlich. Der Spieler hat eine Vielfalt von Möglichkeiten, seinen Beitrag zur Szene zu leisten. Schon in der Wahl der Stimmlage, des Stimmrhythmus, der Körperhaltung, der

²¹Die Motivation für den Sportler definiert Steinkamp in der Dualität von Leistungs- und Spiel-Erlebnisbereich.

Geste, der Wörter, der Figur etc. liegen unzählige Möglichkeiten; die Kombinationsmöglichkeiten sind unendlich und jeder Spieler kann seinen Mitspielern unterschiedliche 'Pässe' zuspielen (*Angebote machen*). Die Spannung und der Spaß für den Theatersport-Spieler liegt in der Vielzahl der Möglichkeiten, unter denen er eine frei auswählen kann, und in der Ungewißheit um das Ergebnis. Die Theatersportspielerin Karoline Berendsohn (*Steife Brise*, Hamburg) hält die permanenten Herausforderungen und die Freiheit, wie diese zu gestalten sind, für das Beste am Improvisationstheater (Fragebogenantwort)²². Steinkamp erörtert den „offenen Charakter“ im Spiel folgendermaßen:

Jede Spielsituation stellt wegen ihres nicht festgelegten, also offenen Charakters ihrem Träger eine Fülle von möglichen Bewegungshandlungen zur Disposition. [...] Ein solcher „Spielraum“ wird von den Spielenden lustvoll als „Freiraum“ für individuelles Handeln empfunden. Da aufgrund der eigentümlichen Situation kaum Zeit zur Entscheidung bleibt, erfordert dieses Handeln oft ein hohes Maß an Spontaneität. (Steinkamp 1983, 52f)

Der offene Charakter sowie der Aspekt des spontanen Handelns prägt das spielerische Zusammenspiel auf der Bühne. Die Spannung, ob eine gute Geschichte im spontanen Zusammenspiel entsteht, erhält sich über das ganze Spiel bzw. die ganze Spielszene für die Akteure, die gefordert sind, schnell und präzise zu handeln. Der nahe Kontakt zum Publikum und das Gruppenerlebnis, wenn eine Geschichte funktioniert sind außergewöhnliche und motivierende Momente für die Darsteller. Thorsten Brandt (*Steife Brise*, Hamburg) formuliert es so: „*Der Adrenalinstoß vor jedem Auftritt. Die Spontaneität, der reinste Wahnsinn, wenn eine Szene saugut gelingt, das Hochgefühl der Spieler und Zuschauer*“ (Fragebogenantwort).

3.2 Problemorientiertheit

Das heißt, daß die Beherrschung der leiblichen Motorik mit Problemen aufgeladen wird, also absichtlich Schwierigkeiten aufgesucht werden, um sie zu lösen. (Steinkamp 1983, 24)

²² Im Vorfeld für meine Arbeit habe ich einen Fragebogen erstellt, den ich an einen Teil der Theatersportgruppen schickte. Der Fragebogen liegt im Anhang vor.

Sport ist problemorientiert. Ziel des Sports ist es, eine möglichst genaue Kontrolle über die körperliche Aktivität zu erreichen, dazu werden im Sport Probleme gesucht und gelöst. Die Lösung des Problems ist zweifelsohne illusorisch. Zum Beispiel löst eine Rekordüberschreitung im Kurzstreckenlauf nicht das Problem, im Gegenteil, die Hürde wurde durch den neuen Rekord erschwert und die Sportler werden in Zukunft mehr bieten müssen. Im Fußball erschwert die Abseitsregel das Spiel, macht es aber gleichzeitig durch diese Hürde spannender. Probleme werden absichtlich eingebaut, sie machen Sportarten für die Spieler und die Zuschauer attraktiv.

Eine Bewältigung der Hürden erfordert Training. Das Bewußtsein, eine künstliche, erlernbare und verbesserungsfähige Tätigkeit auszuführen, ist die Voraussetzung für ein effektives Training. Das mitgebrachte Können, wie viel es auch sein mag, läßt sich im aktiven Training verbessern.

Auch Theatersport ist problemorientiert aufgebaut. Der dem Spiel innewohnende problemorientierte Charakter stellt, vom Spaß am Zusammenspiel in der Gruppe abgesehen, eine weitere lustvolle Spannung für den Spieler dar. Neben den verschiedenen allgemeinen Regeln, die ein Improvisationsspieler einhalten muß, wie beispielsweise das Akzeptieren von Handlungsangeboten, formulieren die spielspezifischen Regeln zusätzliche Hürden. Sie charakterisieren die Theatersportspiele. Die Problemorientierung der Spiele bleibt wie im Sport bestehen, egal wie oft und wie gut die Spieler die Probleme gelöst haben. „*Jede geglückte Lösung differenziert die Aufgabe*“ (ebd.). In dem Theatersportspiel *Tod in einer Minute* müssen sich die Darsteller die Spielregel halten, in höchstens 60 Sekunden zumindest einen der Akteure auf der Bühne plausibel sterben zu lassen. Die Einhaltung der Zeitbegrenzung sowie mindestens ein vollzogener Bühnentod löst die gestellte Aufgabe, welche schon 100 Mal vorher auf verschiedenen Bühnen ausgeführt worden sein kann. Allein das ‘Wie’ der Umsetzung macht den Unterschied zu den anderen Problemlösungen aus.

Theatersport ist wie jede andere Sportart erlernbar und Mindestvoraussetzungen für Interessierte entfallen, denn jeder Spieler kann sich über Theatersportübungen und -spiele schulen und trainieren. Das schließt die schauspielerischen Grundlagen mit ein. Aus dem Bewußtsein, ernsthaft Theatersport zu treiben und nicht nur einmalig eine Scharade auf einer Party zum Besten geben zu wollen, folgt zwangsläufig das Trainieren der Spiele und der konstitutiven Fundamente für ein gutes Improvisieren, wie schauspielerische Techniken, Teamarbeit, Spontaneität, Statusarbeit oder Geschichtsaufbau. Diese Techniken sowie die Spiele sind anzueignende und

verbesserungsfähige Tätigkeiten, die im Training und in der Teilhabe verbessert werden können.

3.3 Organisation - Institution

Jede Sportart manifestiert sich in ihrer Organisation bzw. Institution. Für viele Sportarten sind andere Mitaktive unentbehrlich, beispielsweise für den Fußball oder das Boxen. Ein Gewichtheber kann seine Leistung auch ausschließlich an sich selbst messen und für sich alleine trainieren, doch durch die Existenz anderer organisierter Gewichtheber beteiligt er sich an einer Sportart, selbst, wenn er diesen Mitstreitern keine Beachtung schenkt. Die übliche Form der Organisierung ist der Verein. Eine übergeordnete Organisation (Sportverband) ermöglicht einen Wettbewerb über die Grenzen der Stadt hinaus. Zugunsten eines fairen Leistungsvergleichs im Sport ist ein Regelwerk erforderlich, das die höchstmögliche Chancengleichheit durch eine Standardisierung (z.B. von Geräten, Wettkampfanlagen, Zeitmaßen oder anderen Begrenzungen) garantiert. Regeln legen unter anderem zulässiges und untersagtes Handeln fest und normieren Einteilungen nach Bahnen, Alters-, Gewichts- oder Niveaugruppen. Eine Normierung definiert eine Sportart, sie beschreibt nicht bloß die Bewegungsformen und ordnet ihre Abläufe, vielmehr regelt sie das „Zusammenwirken aller Beteiligten“ (vgl.: ebd., 37).

Theatersport besitzt das Merkmal der Organisation und Institution. Theatersport ist international organisiert²³. Der internationale, offizielle Ansprechpartner für Theatersport ist das *International Theatresports Institute* in Kanada. Theatersport ist ein geschützter Begriff, den nur die Improvisationsgruppen für ihre Arbeit benutzen dürfen, die erfolgreich eine Lizenz in Kanada beim *International Theatresports Institute*²⁴ beantragt haben (das gilt auch für die deutschen Theatersportgruppen). Die Bewilligung funktioniert unproblematisch, wenn die Lizenz nicht schon an eine andere Gruppe aus der

²³Der Machbarkeitsstudie zur 4. Deutschen Meisterschaft konnte ich entnehmen, daß Theatersport außerhalb Deutschlands noch in England, den USA, Niederlande, Dänemark, Schweden, Frankreich, Belgien, Schweiz, Argentinien, Brasilien, Japan, Singapur, Weißrußland, Südafrika und in Zaire gespielt wird.

²⁴Die Lizenz ist zu beantragen bei: James Faulkner; International Theatresports Institute; P.O. Box 82084; 1400 - 12 Ave. S.W.; Calgary, AB T3C 3W5 CANADA. (Internet: <http://www.intl-theatresports.ab.ca>). Die Lizenzgebühr für Theatersport beträgt einmalig 25.00 kanadische Dollar (ca. 28 DM - eine Gebühr für Unkosten) und 3% der Bruttoeinnahmen durch Theatersport. Das Internationale Theatersport-Institut in Canada wurde bis vor kurzem noch von Keith Johnstone geleitet, dieses Amt hat jetzt sein 'Schüler' James Faulkner inne. Dem Institut angegliedert ist das „Loose Moose Theatre“ und eine Sommerschule, in der Keith Johnstone noch unterrichtet.

gleichen Stadt vergeben wurde²⁵. So darf zwar jeder Theatersport spielen, aber nur der Besitz einer Theatersportlizenz gestattet, öffentlich Theatersport-Veranstaltungen durchzuführen und dafür zu werben. Wie aus dem Lizenzvertrag hervorgeht, ist die Lizenzvergabe nicht wirtschaftlich motiviert, vielmehr soll sie die Spielform sichern. Mit der Lizenz verpflichten sich die Gruppen nämlich dazu, Theatersport in der Form durchzuführen, wie Johnstone sie konzipierte, denn es gibt eine Normierung des Theatersports. Die von Johnstone festgelegte Normierung regelt bis ins Kleinste die äußere Form, den Ablauf eines Matches und die Aufgaben der Beteiligten (vgl.: Johnstone 1998, 545ff). Johnstones Bücher, in denen er die Techniken und Regeln der Improvisation beschreibt, gelten ebenfalls als Regelbücher im weitesten Sinne.

In Deutschland sind die Theatersportgruppen formal über die *Impro-Liga* organisiert. Nach Auskunft von Bernd Witte, dem Organisator des *Impro-Liga-Rundbriefes*, ist die Liga seit der 1. Deutschen Meisterschaft 1993 die überregionale Organisation des Theatersports in Deutschland. Die Liga faßt die im Internet gemeldeten 38 Improvisationstheatergruppen²⁶ als Mitglieder lose zusammen.²⁷ Daß die Dunkelziffer an Newcomern hoch ist, schließe ich aus Gesprächen, die ich auf verschiedenen Theatersportveranstaltungen in Deutschland geführt habe und aus der Tatsache, daß es allein in Hannover vier Gruppen gibt, die sich noch nicht im Internet eingetragen haben. Mehr als die Hälfte der 38 Liga-Gruppen spielt Matches, der Rest favorisiert Improshows. In der Liga sind professionell-, bzw. semiprofessionell arbeitende Gruppen und Amateurgruppen, sowie Mischformen aus diesen Gruppen beinahe zu gleichen Teilen vorzufinden.

Über den *Impro-Liga-Rundbrief* gibt die Liga seit Februar 1993 viermal im Jahr aktuelle Informationen und Termine für Improvisations- und Theatersportgruppen heraus und

²⁵Das Vorgehen, die Lizenz nur einmalig für eine Stadt zu vergeben (vgl.: Andersen 1996, 131), erschließt sich mir allerdings nicht aus dem Anliegen, eine Normierung zu sichern und wirkt deshalb auf mich unsinnig und willkürlich gesetzt. Praktiziert eine Theatersportgruppe schon in einer Stadt, hat eine weitere aufgrund der fehlenden Lizenz keine Möglichkeit, unabhängig Theatersportveranstaltungen öffentlich durchzuführen, egal, wie genau sie sich an das Format Theatersport hält. Diese willkürliche Auswahl sieht der Sport nicht vor.

²⁶Zur Zeit ist die aktuellste Adressensammlung im Internet unter: „<http://www.buschfunk.de>“ - „Buschfunk - Theatersport connection“ gespeichert und abfragbar. Die 38 Gruppen (Stand Februar 1998) sind mit Kontaktadressen dort unter dem Link: „Kontaktadressen zu Improshows und -workshops“ aufgeführt und jede neue Gruppe kann sich dort eintragen lassen.

²⁷Die Theatersportgruppe 'Neckarwerke' regten im Rundbrief 1/97 an, die Liga soll als eine Art Verband zum einen intern für eine Vernetzung der Gruppen sorgen und zum anderen eine Lobbybildung nach außen entwickeln, die auch nützlich für die Werbung ist. (Die Marketing-Vorteile für den Titelträger 'Deutscher Meister im Theatersport' werden enorm hoch eingeschätzt.)

gewährleistet einen Austausch zwischen den deutschen Gruppen.²⁸ Die Ausrichtung von Matches, Turnieren oder Meisterschaften bewerkstelligt die jeweilige Heimmannschaft. Da den eingeladenen Mannschaften Gagen bezahlt werden müssen, sind diese Veranstaltungen nicht ohne weiteres durchführbar. Größter Treffpunkt sind die seit 1993 durchgeführten Deutschen Theatersport-Meisterschaften.²⁹ Die 4. Deutsche Meisterschaft wird von *6 auf Kraut* im Jahr 2000 in Nürnberg ausgerichtet.³⁰

Die Normierung des Theatersports wird von den meisten deutschen Gruppen ignoriert. Die (Regel-)Bücher von Johnstone - vor allem das neu erschienene - werden von den Gruppen zur Kenntnis genommen und in die Arbeit einbezogen.

Die einzelnen aktiven deutschen Theatersportgruppen haben sich ihre eigenen Veranstaltungsvariante entwickelt.³¹ Zwar müssen vor jedem Match Regelabsprachen getroffen werden, weswegen eine deutsche Normierung an dieser Stelle sehr wünschenswert wäre, obwohl dadurch die Form des Theatersports lebendig und aktuell bleibt, weil immer wieder neue Impulse und Ideen der Spieler einfließen. Theatersport als künstlerische Gestaltungsform kann, wenn sie lebendig sein will, gar nicht an seiner Formatvorlage kleben bleiben, sondern muß sich fortwährend weiterentwickeln. Am *Runden Tisch* vom 21./22.3.1997, an dem Vertreter von sechs Theatersportgruppen anwesend waren, wurde resümiert, daß es keine optimale äußere Form gäbe, Theatersport durchzuführen. Dennoch wäre aber jede Gruppe gefordert, 'weiter im Sinne von guter Improvisation zu forschen' (vgl.: *Rundbrief 1/97*). Für meinen Geschmack ist es gerade

²⁸Die Rundbriefe werden allen Liga-Mitgliedern zugesandt. Die letzten Rundbriefnummern lassen sich übers Internet unter der Adresse des Impuls Theater Verlags/ Buschfunk - Medien (Planegg vor München) abfragen: „<http://www.buschfunk.de>“ - „Buschfunk - Theatersports connection“. In den Rundbriefen tauschen die Gruppen nicht nur neue Spielformen, Spiele, Auftritte, Literaturtips und Tratsch und Klatsch aus, dort findet man außerdem auch ausführliche Berichte von Meisterschaften, Impro-Events und Diskussionsbeiträge, die sich mit langfristigen Perspektiven im deutschen Theatersport auseinandersetzen. Zweimal im Jahr tauschen sich darüber hinaus bundesweit Vertreter von deutschen Theatersportgruppen (mit und ohne Lizenz) am 'Runden Tisch' aus. Das Protokoll dieses Zusammentreffens wird ebenfalls im *Rundbrief* veröffentlicht.

²⁹Die 1. Deutsche Meisterschaft fand 1993 in Dortmund mit 8 Gruppen statt und *Emscherblut*, der Veranstalter, wurde Deutscher Meister. Die *Steife Brise* aus Hamburg richtete 1995 die 2. Deutsche Meisterschaft mit 15 Gruppen aus, auf der *Emscherblut* den Meistertitel verteidigen konnte. Ein Jahr später veranstaltete die Gruppe *Fast Food Theater* aus München die 3. Deutsche Meisterschaft im Rahmen eines Improfestivals. Aus den acht sich zur Meisterschaft qualifizierten Gruppen gewannen durch ein Unentschieden im Endspiel *Fast Food Theater* aus München und *Freispiel 38 ü. NN* aus Krefeld den Meistertitel.

³⁰Die Kopplung an die 950 Jahr-Feier der Stadt Nürnberg erklärt sich aus den nötigen Subvention von 60.000-70.000 DM für eine Durchführung der Veranstaltung. Aus der Machbarkeitsstudie für die Deutsche Meisterschaft geht hervor, daß die bisherige Planung die Meisterschaft an einem verlängerten Wochenende beabsichtigt und neben dem Meistertitel noch andere Titel wie Publikumspreis, Mannschaftstitel etc. vergeben will. Die Kriterien für die Teilnahme legt die ausrichtende Gruppe fest. In einem Telefonat mit Sigi Werkerle von *6 auf Kraut* konnte ich erfahren, daß eine K.o.-Runde im Vorlauf der Meisterschaft stattfinden wird. Die acht siegreichen Mannschaften dieser Vorrunde bestreiten in Nürnberg 2000 den Kampf um den Meistertitel (ebenfalls nach dem K.o.-System). Neben dem 'Theatersport-Titel' und einem 'Maestro-Titel' werden auch andere Improformen im Wettbewerb ihren Platz finden. Ein Beiprogramm bietet Symposien, Werkstätten, Podiumsdiskussionen und Workshops rund um das Thema Improvisation.

³¹In Deutschland gibt es z.B. unzählige Spielarten von Schiedsrichtern mit unterschiedlichem Aufgabenkatalog. Beinahe jede Mannschaft hat ihre eigene Variante entwickelt. Vom ungerechten Richter, strengen Richter (selten!), einer schrägen Moderation oder Richterfigur, einer sympathischen Moderation, die die Punkteverteilung gerecht überwacht bis hin zu einer, die die Ernsthaftigkeit eines Wettkampfes anarchisch unterwandert, habe ich schon viele Modifikationen in Deutschland gesehen.

die Vielfältigkeit der Formen in Anlehnung an die Normierung, die die Qualität des deutschen Theatersports ausmacht.

Die abweichenden deutschen Spielweisen werden augenscheinlich trotz Lizenz geduldet, aber nicht von Johnstone gutgeheißen (vgl.: Johnstone Interview im Anhang).

3.4 Leistung - Leistungsvergleich (Wettbewerb)

Jeder einzelne Lösungsversuch, damit jede singuläre sportliche Handlung weist einen bestimmten Fertigungsstand und damit Könnensstand auf, sie hat ein jeweils ihr eigenes Ergebnis. (Steinkamp 1983, 26)

Jede Sportart ist gekennzeichnet durch das Merkmal der Leistung bzw. des damit verbundenen Leistungsvergleiches (Wettbewerb). Sportarten weisen verschiedene Leistungsergebnisse auf, die vergleichbar sind.³² Die Beurteilung der Ergebnisse erfolgt anhand von Kriterien, die den Leistungen und den Leistungsabstufungen der Sportler gerecht werden. Trainiert wird mit dem Ziel der Leistungssteigerung. Die ungleichen Leistungsergebnisse einer Sportart werden in eine Könnensskala eingegliedert, die das Grundkönnen, den Bereich der möglichen Leistungssteigerung, bis hin zu einer absoluten Rekordleistung umfaßt. Die Skala ist nach oben und unten offen, „*eingehüllt in die Bandbreite der Ungewißheit*“ des Erfolgs, die für den Sport einen unentbehrlichen Reiz ausmacht (vgl.: ebd., 29f).

Man unterscheidet vier Arten der Leistungsfeststellung. Leistung wird zum einen physikalisch gemessen, wie das beim Schwimmen, Laufen oder Rudern der Fall ist. Sie kann aber auch durch eine ‘entscheidende’ Situation herbeigeführt werden, wie z.B. beim Boxen. Fußball und andere Ballspiele werden durch die Abzählung erfolgreicher Versuche gewertet. Leistung im Sport kann aber auch durch ein subjektives Einzel- oder Gruppenurteil bewertet werden, wie es beim Wasserspringen oder Eiskunstlaufen gehandhabt wird (vgl.: ebd.).

³²Freizeitliche Aktivitäten wie Joggen, Fahrradfahren und Schwimmengehen sind Sport, weil hier die Möglichkeit des Leistungsvergleichs bzw. des Wettkampfes gegeben wäre, auch wenn sie nicht wahrgenommen wird.

Abgesehen von einer unterschiedlichen Leistungsfeststellung finden sich drei Formen des Leistungsvergleichs im Wettbewerb:

1. der Vergleich in der Form des direkten Nebeneinanders (z.B. im Radfahren),
2. des direkten Gegenübers (z.B. im Boxen) und
3. des direkten oder indirekten Nacheinanders (z.B. im Diskuswerfen). Im Diskuswerfen mißt der Sportler direkt sein Ergebnis mit den Teilnehmern des Wettbewerbs und indirekt mit denen in der Könnensskala.

Die Könnensskala beinhaltet die Ergebnisse der besten erreichten Sportleistungen, egal wo und wann diese sportlichen Leistungen erbracht wurden. Diese Ergebnisse werden in der Skala „unter Wahrung möglichst gleicher Rahmenbedingungen“ miteinander verglichen (vgl.: ebd., 32). Ein Wettbewerb ist ein direkter Leistungsvergleich. Der sportliche Leistungsvergleich, der durch das Moment des Gegeneinanders bestimmt ist, wie beim Boxen, Ballspielen etc., gilt ebenfalls als direkter Vergleich. Steinkamp bemerkt, daß der direkte Vergleich bevorzugt gesucht werde, weil der Wettkampf am gleichen Ort die Leistungsbewertung auf der Grundlage vergleichbarer Rahmenbedingungen objektiviere (vgl.: ebd., 33).

Um einen fairen und spannenden Wettkampf zu sichern, bewirken bestimmte Maßnahmen wie die Aufteilung in Niveaugruppen und das Festschreiben von Mindestanforderungen das Antreten etwa gleich starker Sportler, um einen ungewissen Ausgang des Wettkampfs zu garantieren. Das Scheitern ist im Sport als Möglichkeit angelegt. Es ist Bestandteil des Sports. Ein Scheitern im Sport ist wegen der hohen Wahrscheinlichkeit verzeihlich (vgl.: ebd., 58). Um ein Scheitern zu verhindern und das Können zu verbessern, trainieren die Sportler - eine nicht zu unterschätzende Leistungsmotivation. Das Training strebt zum einen eine sofortige Leistungssteigerung an und zum anderen einen Aufbau von Leistungen, die sich erst später zeigen.

Theatersport ist gekennzeichnet durch das Merkmal der Leistung und das des Leistungsvergleichs. Im Theatersport zeigt jede gespielte Szene einen Könnensstand der Darsteller. Sowohl die Leistung des einzelnen Spielers, als auch die der gesamten Mannschaft kann unter Beurteilungskriterien verglichen werden. Beurteilungskriterien könnten sein: schauspielerische Fähigkeiten, gute Teamarbeit, Darstellung von interessanten Charakteren, kein Blockieren von Spielzügen, spontanes Spiel, Spannungsgehalt der Geschichte oder Voranschreiten in der Geschichtshandlung. Im Improvisieren ist (wie bei anderen Mannschaftssportarten) die Bandbreite des

persönlichen Könnens und des Gruppenkönnens von der jeweiligen Tagesform der einzelnen Spieler abhängig. Die persönliche Höchstleistung kann der Spieler an einem guten Mannschaftsspiel oder an seiner persönlichen Spielleistung festmachen.³³

Leistungsunterschiede zwischen den verschiedenen Theatersportgruppen sind vorhanden, jedoch weniger aus der von Professionalität der Gruppen zu folgern, auch wenn professionelle Schauspieler die Vorteile einer umfangreichen Ausbildung und größeren Bühnenerfahrung besitzen. Theatersport ist auf eine grundlegende tradierte Schauspielausbildung und auf eine umfassende Bühnenerfahrung nicht angewiesen. Eine Ausbildung ist ohne Belang, wenn der Darsteller im spontanen Bühnenspiel in der Rolle als Bühnenheld gefährliche Abenteuer vermeidet. Aus diesem Grunde ist eine Einteilung der Leistung über den *Status*: Profi, Semiprofi und Amateur trügerisch. Unterschwellig allerdings ist immer wieder die Rede von Unterscheidungen. Dabei geistert eine gedankliche Aufteilung in starke Profigruppen und schlechtere Amateurgruppen immer wieder herum. Das Verständnis von diesen Begriffen ist sehr unterschiedlich. Manch einer macht ihn an einer Schauspielausbildung fest, andere an Erfahrung, am Qualitätsanspruch, am Beruf oder an der Qualität der Improvisationen auf Großveranstaltungen (vgl.: *Rundbrief 1/97*) Da es noch keinen Konsens in der Frage um einheitliche Regeln und die damit zusammenhängende Einteilung in Niveaugruppen gibt, ist die Frage der Kriterien für die Qualifikation einer Meisterschaft immer wieder neu Thema unter den Theatersportgruppen.³⁴

Die Wahl eines potentiellen Gegners wird durch die recht überschaubare Anzahl von Theatersportgruppen von den Gruppen selbst bestimmt und auch von der Leistungsstärke der Gruppen abhängig gemacht. Während sich neu gegründete Theatersportmannschaften selbst einschätzen, inwieweit sie bereit sind, Matches gegen bestimmte

³³ Die Beurteilung des Könnens der Spieler liegt beim Publikum, aber auch beim Spieler selbst.

³⁴ Die aufgelisteten Kriterien für die Qualifikation zur Meisterschaft geben zahlreiche Varianten, die von einer Vorausscheidung mit K.o.-System, der Anzahl der Theatersportsiege, der Höhe der Auftrittszahlen, bis hin zur Länge der Gruppenexistenz, des Besitzes der Theatersportlizenz oder der Mitgliedschaft in der Improliga geht. Sogar subjektive Maßstäbe wurden artikuliert. So könnte ein Auswahlverfahren für die Qualifikation zu einer Meisterschaft entweder das Urteil einer Jury sein, oder die Gruppen müßten den Nachweis erbringen, daß sie improvisieren können. Ein weiterer Vorschlag machte die Präsenz der Gruppe in einer Szene zum Kriterium einer Qualifikation (wie immer man diese messen möchte). Natürlich schlich sich auch der Anspruch auf Professionalität in die Diskussion, so wurde vorgeschlagen, daß nur Gruppen für die Meisterschaft zugelassen werden sollten, die aus mindestens 50% professionellen Schauspielern bestehen. (Vgl.: *Rundbrief 1/97*)

Mannschaften zu spielen³⁵, sicherte bei der letzten Deutschen Meisterschaft eine Auswahlrunde die Qualität der dort spielenden Mannschaften und damit die Spannung eines ungewissen Ausgangs des Wettbewerbs für das Publikum, so daß von einem leistungsorientierten Charakter gesprochen werden kann.

Auch im Theatersport gibt es so etwas Ähnliches wie eine Könnensskala, die zur Zeit vom amtierenden Theatersport-Weltmeister, die neuseeländische Gruppe *Christchurch*, angeführt wird. In Deutschland wird der höchste Rang von *Fast Food Theater* aus München und *Freispiel 38 ü. NN* aus Krefeld, die derzeitigen Deutschen Meister, im Theatersport, gehalten.³⁶ Die Meistertitel lassen sich jedoch schwer von der Veranstaltung losgelöst mit den Leistungen anderer Gruppen vergleichen. Die vielen Theatersportmatches (sowie die Deutschen Meisterschaften) sind aufgrund der unterschiedlichen Rahmenbedingungen bzw. Spielregeln nicht miteinander vergleichbar.³⁷ Die Leistungen der Teams können nur im direkten Vergleich 'vor Ort' fair untereinander gemessen werden, da dort der 'Wettkampf' (Match, Turnier, Meisterschaft) unter gleichen Rahmenbedingungen stattfindet.

Der direkte Vergleich findet im Theatersport in der Form des Nacheinanders, des Gegenübers und des Miteinanders statt. Der Vergleich stellt sich im Nacheinander dar, weil die Teams nacheinander auf der Bühne ihre Szenen entwickeln. In manchen Spielformen wie dem 'Kampf um Status'³⁸ zeigt sich der Vergleich im Gegenüber, denn hier müssen sich die Spieler gegenseitig 'austricksen'. Ein Vergleich im Miteinander wird in den 'gemeinsamen Improvisationen' geboten, bei denen Darsteller beider Teams zusammen eine Szene entwickeln.

³⁵ Obwohl es keine offizielle Einteilung in Niveaugruppen gibt, ist es ein ungeschriebenes Gesetz, daß die Teams imstande sein sollten, Musikspiele darbieten zu können, wenn sie gegen andere Mannschaften antreten wollen. Musikspiele sind nämlich sehr publikumswirksam. Sie lockern das Spiel auf und bringen inhaltlich viele neue Impulse, denn der Spieler bekommt die Chance, die Gedanken seiner Figur in einem gesungenen, längeren Monolog darzubringen. Ein Musiker begleitet das Szenenspiel und unterlegt es teilweise mit Musik, zu der die Spieler singen müssen. Beide, der Spieler und der Musiker, improvisieren frei miteinander. In dem Musik-Spiel: „*Das klingt nach einem Lied*“, unterbricht der Moderator oder ein Teamspieler die gespielte Szene mit dem Zwischenruf: „*Das klingt nach einem Lied*“, worauf der Spieler, der zuletzt etwas auf der Bühne gesagt hat, den Inhalt des Gesagten in dem Lied aufgreifen muß.

Für die Durchführung eines Matches gegen die 'fremde' Mannschaft existieren unterschiedliche Motivationen. Neben dem Kennenlernen anderer Teams und ihrer Spielweisen, ist ein Match gegen ein Team einer anderen Stadt für das Publikum eine Attraktion. Das hebt den sportlichen Charakter hervor, weil man gegen ein 'fremdes' Team spielt und die Zuschauer bekommen die Möglichkeit, mal andere Spieler zu sehen.

³⁶ Das Finalspiel der Meisterschaft endete mit einem Unentschieden.

³⁷ Sieht man von den sowieso schon unterschiedlichen Bewertungskriterien der Jurymitglieder ab, veranstaltet beinahe jede Gruppe ihre Matches nach anderen Rahmenbedingungen.

³⁸ In dem Spiel 'Kampf um Niedrigstatus' versuchen die beiden 'gegnerischen' Spieler durch ihre Bühnenhandlungen ihren Status zu senken und den ihres Kontrahenten zu erhöhen. Die beiden Spieler verfolgen also konkurrierende Ziele.

Bei einer Theatersportveranstaltung gibt es wie auf jeder Sportveranstaltung Verlierer und Gewinner (in Ausnahmefällen kommt es auch zu einem Unentschieden). Ein zukünftiger Auftritt weckt oftmals den Ehrgeiz der Spieler und regt ihre Leistungen an. Die besten Leistungen auf der Bühne bei einem Auftritt zu demonstrieren ist die Herausforderung, auf die die Theatersportler im Training³⁹ hinarbeiten. Inwieweit die Form eines Leistungsvergleichs Ansporn für die Mannschaften ist, ihr Können im Training für den Vergleich mit ähnlich starken Teams zu verbessern, ist fraglich, auch wenn der Sportwissenschaftler Hugo Budinger referiert, die Möglichkeit eines Leistungsvergleichs sporne an und aktiviere das gesamte Leistungspotential des Sportlers, da der Sportler im Vergleich am meisten herausgefordert sei, sein Bestes zu geben (vgl.: Budinger/Hahn 1990, 11). Ein ausstehendes Match gegen eine andere Gruppe spornt die Leistungen der Theatersportspieler an, auch wenn die Motivation zu gewinnen im Theatersport viel weniger dominant ist als in anderen Sportarten. Die Wettkampfform dient in erster Linie zur Unterhaltung des Publikums. Wer gewinnt, ist nicht so wichtig, aber jede Gruppe ist bemüht, dem Publikum eine gute Leistung zu bieten.

Die Leistungsfeststellung im Theatersport ist ähnlich wie beim Eiskunstlaufen subjektiv. Nicht meßbare persönliche Eindrücke eines Richters oder einer Jury aus Richtern und/oder Zuschauern bestimmen die Beurteilung der Szene bzw. der Leistung.

In der von mir ausgewählten '*sportlichen Form*' urteilt das gesamte Publikum als Jury und unabhängig davon, eine Jury aus Experten. Das Publikum, das ein schlecht ausgebildeter Schiedsrichter ist, beurteilt schlicht nach Gefallen. Weil aber die Schiedsrichter einen Bewertungspunkt mehr zur Verfügung haben als das Publikum, ist ein Leistungsvergleich nach den Bewertungskriterien der Improvisation und damit ein fairer Wettkampf gegeben.

Ich habe in diesem Kapitel gezeigt, daß Theatersport nicht nur alle Merkmale des Sports besitzt, sondern auch ein realer Wettkampf stattfindet. Theatersport ist demnach Sport.

³⁹Theatersportler trainieren, um z.B. das spontane Spiel zu verbessern - also mit dem Ziel der Leistungssteigerung; schließlich ist es ihr primäres Streben, dem Publikum gute Improvisationen zu präsentieren. Kurz vor dem Match trainiert eine Mannschaft die Wahrnehmung, die Präsenz, die Stimme und den Körper mit Übungen. Einen Tag vor dem ersten Auftritt probt sie möglicherweise einen Spieldurchlauf. Auf lange Sicht trainieren die Teams Statusübungen sowie Geschichtsstrukturen und dürfen die Grundlagen der Improvisation nicht vernachlässigen.

4 Probleme und Entwicklungen im deutschen Theatersport

4.1 Das Problem der Konkurrenz

Da wo es Wettkampf gibt, bleibt Konkurrenz nicht aus. Das Anliegen, auf Meisterschaften und Matches dem Publikum ein hohes Niveau präsentieren zu wollen, ist mehr als verständlich. Das Streben nach guten Leistungen, das gegenseitige Übertrumpfen wollen oder ein Siegeswunsch kann sich aber einem spielerischen, lustvollen Improvisieren gegenläufig verhalten und wie es in dem *Rundbrief 1/98* heißt, ein Zusammenspiel zerstören.⁴⁰

Aus diesem Grund forschen die Theatersportgruppen nach Formen des Spiels, in denen die Gefahr einer Konkurrenz zwischen den Teams so klein wie möglich gehalten wird. Einige dieser Formen werde ich in diesem Kapitel vorstellen.

Die Frage der Konkurrenz ist in deutschen Impro-Insiderkreisen kein neues Problem. Die Formel der leistungsanspornenden „positiven Konkurrenz“, die ernsthafte Spiellust anregt und kein verkrampftes Spiel sein soll, wurde Anfang 1997 am *Runden Tisch* nicht zufällig abgefaßt, sondern ist als Hinweis auf das Problem der Konkurrenz zu sehen.

Die Konkurrenz zwischen den Mannschaften zeigt sich in verschiedener Art und Weise. So wurde beispielsweise im *Rundbrief 1/98* auf eine Konkurrenz hinter der Bühne aufmerksam gemacht. Damit sind die „Preiskämpfe“ der Profis gemeint, die darauf angewiesen sind, höhere Preise zu nehmen.⁴¹ Ein anderer Aspekt der Konkurrenz offenbart sich vor allem den Profi-Gruppen. Deutsche Meisterschaften schüren gerade für

⁴⁰Wegen der Gefahr der Konkurrenz zwischen den Teams verzichten einige deutsche Theatersportgruppen sogar darauf, überhaupt gegen andere Teams Matches zu spielen. Sie reduzieren ihre Auftritte auf Shows oder Matches ohne fremde Gegner wie die Münsteraner Gruppe 005, die wegen des Risikos eines unterschweligen Konkurrenzkampfes nur Matches gegen sich selbst spielt. Zu diesem Zweck wird die Gruppe in zwei Teams geteilt, die dann gegeneinander spielen. Auf diese Spielweise wird oftmals auch aus anderen Gründen zurückgegriffen. *Theatersport Berlin* spielt aufgrund ihrer enormen Gruppengröße von 18 Spielern überwiegend gegen sich selbst und vermeidet damit unnötige Kosten und Organisation.

⁴¹Leider wird finanzschwachen Gruppen die Organisation von Matches mit Profis so erschwert (*Rundbrief 1/98*).

finanziell von den Auftritten abhängige Gruppen das dem Sport gemeine Gewinnen-Wollen, weil mit dem Sieg Marketingvorteile verknüpft sind, die einen hohen Wert für die Schauspieler haben. Über die wettstreitende Leistungsorientiertheit schleicht sich Konkurrenz im Match ein, die in dieser Form im Theatersport nicht vorgesehen ist.

4.2 Das gemeinsame Improvisieren

In einer *gemeinsamen Improvisation* improvisieren Spieler beider Mannschaften gemeinsam eine Szene auf der Bühne. Die *gemeinsame Improvisation* hat einen großen Stellenwert im Theatersport. Oftmals wird das Match mit einer *gemeinsamen Improvisation* begonnen und zusätzlich folgt nach jeder Runde von Mannschaftsimprovisationen eine *gemeinsame Improvisation*. Diese Spielvariante kann dadurch ca. 30% der gesamten Spielzeit einnehmen.

Viele Gruppen bevorzugen *gemeinsame Improvisationen*, weil sie glauben, der Konkurrenzfaktor im Match würde durch dieses Verfahren so klein wie möglich gehalten. Die Darsteller müssen sich nämlich, den Gesetzen der Improvisation unterwerfend, aufeinander einlassen und sich somit spielerisch kennenlernen. Für ein gemeinsames Improvisieren benötigen die Darsteller eine positive Einstellung zu ihren Mitspielern auf der Bühne, die sich in diesem Fall auch aus dem gegnerischen Team kommen.

Neben der *gemeinsamen Improvisation* gibt es noch eine andere Form des gemeinsamen Improvisierens. Im 'unterstützenden Spiel' sollen sich die Gruppen untereinander aushelfen. Die Darsteller können in die Szenen der 'gegnerischen' Mannschaft eingreifen, indem sie mitwirken. Das Darstellen kleiner Randfiguren (z.B. Möwen, um die Hafentatmosphäre zu unterstützen, etc.) kann eine Szene um ein vielfaches anreichern. Oftmals sind alle Akteure einer Mannschaft auf der Bühne, so daß solche ausschmückenden Rollen nicht von ihnen eingenommen werden können. Aus diesem Grund gilt das ungeschriebene Gesetz, daß sich die Gruppen untereinander unterstützen sollen. Aber auch in diesen kleinen, überschaubaren Eingriffen kann ein 'gegnerischer'

Darsteller dem anderen die Show stehlen, wenn es unglücklich verläuft. Gerade, wenn einzelne Darsteller meinen, die Szene der anderen noch irgendwie retten zu wollen.

Aber wie ich zeigen werde, kann es gerade in dem Zusammenspiel zu einem unbewußten und unkontrollierten Blockieren der gegnerischen Mannschaft bzw. einem unvoreilhaftem, der Sache gegenläufiges 'Konkurrenzgehabe' und Sich-in-den-Vordergrund-Spielen kommen. Zumal in den *gemeinsamen Improvisationen* die Gruppen, die die besten Impulse in die Szene einfließen lassen, vom Publikum die Punkte bekommen sollen. Zusätzlich ist das für das Zusammenspiel nötige Vertrauen in die Mitspieler und in ihr Können einem fremden Team gegenüber nicht so groß wie bei der eigenen Mannschaft und muß erst wachsen. Das fehlende Vertrauen kann das Zusammenspiel negativ beeinträchtigen. Sympathie und ein gutes Klima unter den gegnerischen Akteuren spielt eine nicht zu unterschätzende Rolle. Johnstone selber sagt: „*nichts ist wichtiger als die Beziehung zwischen den Spielern*“ (Johnstone 1998, 92), damit sie sich trauen, ihren Intellekt auszuschalten, und den Mut aufbringen, auf ein Vorausplanen im Spiel zu verzichten und ins Ungewisse zu spielen.

Die Umgangsweise zwischen den gegnerischen Teams vor und nach einem Match (gemeinsames Warm-up, Art der Kritik) wird deshalb in einer unmittelbaren Beziehung mit dem für das Improvisieren nötige Vertrauen unter den Spielern gesehen (vgl. Protokoll *Runder Tisch* im *Rundbrief 1/97*).

Bernd Witte (*Emscherblut*, Dortmund) beleuchtet das Problem der Konkurrenz so:

Die Konkurrenz hängt ganz vom Klima des Tages ab und ob sich die Gruppen gut verstehen. Am wenigsten Konkurrenz gibt es, wenn man genügend Zeit im Vorfeld plant, um sich zusammen warm zu machen und keine großen PR-Erwartungen im Raum sind. (Fragebogenantwort)

Die einfache Losung „*Zusammenspiel trainieren!*“ faßt das Problem demnach nicht am Schopfe, denn länger bestehende Gruppen meinen, mit dieser Schwierigkeit weniger kämpfen zu müssen, da sie die Regeln des Zusammenspiels beherrschen würden.

4.2.1 Das gemischte Team

Auch das von den *Emscherblütlern* angeregte *Dreamteamkonzept* (*Rundbrief 13*) schafft die Konkurrenz auf der Bühne nicht ab. Neben den guten Erfahrungen (vgl. *Fast Food*, München in *Rundbrief 2/97*) mit ausgelosten Mannschaften aus verschiedenen Teams,

können durch diese Konzeption neue Schwierigkeiten im Zusammenspiel auftreten. *Emscherblut* resümiert kritisch die *Dreamteammethode* auf dem „2. SDR-Theatersportcup 1997“, auf dem vier *Dreamteams* gegeneinander antraten. Die Konkurrenz, die zuvor unter den Teams auftrat, hatte sich in die zusammengewürfelten Gruppen verschoben. Eingespielte Teamspieler mußten in ihrem *Dreamteam* neu auf ihre Mitspieler und deren Spielansätze eingehen. Angenommen, ein Akteur aus Team ‘A’ spielt einen überzogenen Charakter und klischee-orientiert und der Darsteller aus Team ‘B’ versucht diese Art von Spiel zu vermeiden, denn er befürwortet ein ruhiges und ernsteres Spiel, dann kann es passieren, daß beide Spieler in den Improvisationen gegeneinander arbeiten, um ihre jeweilige Spielweise auf der Bühne zu installieren und die fremden Spielzüge zu negieren.⁴² Dieser Vorgang kann zwei extreme Spielweisen provozieren. Entweder ziehen sich die Spieler aus der Szene heraus und geben die Verantwortung für die Szene ab oder sie spielen gegeneinander, weil jeder denkt, die bessere Idee und Umsetzung zu besitzen. Das gestellte Problem löst dieser Ansatz aber nicht.

4.2.2 Bewertung für ein gutes gemeinsames Spiel

Einen weiteren Ansatz, der Konkurrenz zwischen den Teams vorzubeugen, entwickelten die *Beutelboxer* aus Würzburg. Auf dem im Mai 1998 veranstalteten „Städtecup“ mit vier Theatersportgruppen wurden die Szenen durch ein „Zuschauer-Applausbarometer“ bewertet. Jede Szene (und nicht nur die bessere) konnte dadurch 1, 3 oder 5 Punkte gewinnen, je nachdem, bei welcher Punktzahl die meisten Zuschauer klatschten. Bei einer gemeinsamen Improvisation bekam die Szene und damit beide Mannschaften die Publikumpunkte und es wurde nicht wie üblich, das Team mit Punkten honoriert, das in dieser Szene die besten Impulse setzte. Das Konzept sah vor, daß die Gruppe gewinnen würde, die am Besten mit den anderen Teams zusammen spielt. Das sollte erreicht werden, indem vor dem Finale jede Gruppe gegen jede andere spielen konnte und der Großteil der Improvisationen aus *gemeinsamen* bestand. Bei dieser Spielweise wurde gewährleistet, daß die Spieler, die in den *gemeinsamen Improvisationen* gut mit den

⁴²So konnte ich auf der Asta-Veranstaltung „Kulturschock“ am 13.11.1998 in Hannover in der Hanomacke einem Match der Gruppen *Theatersport Berlin* und *Instant Impro* (Bremerhaven) folgendes beobachten: In einer ‘Horror-Szene’, in der die Spieler der ‘klischee-spielenden’ Mannschaft als Monster die Bühne betraten, wurden sie von einem Darsteller der ‘ernsthafteren’ Spielweise, zunächst in den Kühlschrank weggesperrt. Aus diesem aufgezeigten Problem wird klar, wie verschieden die Gruppen arbeiten und wie sehr sie an ihren Erfahrungen und unterschiedlichen Ansätzen festhalten.

Spielern des gegnerischen Teams zusammenspielten, das vom Publikum honoriert bekamen und so gute Chancen auf den Pokal hatten (vgl.: *Rundbrief 1/98*).

Vorteilhaft finde ich an diesem Bewertungssystem, daß jede gespielte Szene separat mit Punkten bewertet wird und nicht nur die bessere Szene. Nachteilig am 'Applausometer' ist die Tatsache, daß das Publikum bei dieser Bewertungsart viel zu höflich bzw. undifferenziert bewertet, da die Zuschauer keinen direkten Vergleich ziehen. Die Ausrichter der 4. Deutschen Meisterschaft überlegen, dieses Bewertungsverfahren in Nürnberg 2000 zu nutzen. Die gemeinsamen Improvisationen werden die Hälfte aller Szenen ausmachen.⁴³ Für Claudia Blummer (*Neckar Werke*, Stuttgart) sichert eine Abstimmung direkt nach jeder Szene die Bewertung der einzelnen Szenen am Besten, weil in diesem Fall jede Szene für sich und nicht im Vergleich bewertet wird (Fragebogenantwort).

4.2.3 Keine Bewertung = keine Konkurrenz

Die Form des punktevergebenden Schiedsrichters oder Moderators verhindert tatsächlich eine Konkurrenz zwischen den Gruppen. Die Spielerin Melanie Sawade von *Tante Salzmännchen* aus Kiel befürwortet einen parteiischen Schiedsrichter, weil er erfahrungsgemäß die Stimmung im Publikum hebt. Damit der Spaßfaktor erhalten bleibt, verzichtet sie lieber auf ein 'richtiges Endspiel' (Fragebogenantwort).

In vielen Städten läßt eine schräge Schiedsrichter-Figur die gesamte Punktevergabe absurd und bedeutungslos werden, weil sie willkürlich Punkte vergibt. Das Publikum nimmt dadurch den gesamten Wettkampfrahmen und somit auch das eigene Abstimmen nicht mehr ernst (vgl.: Witte in *Rundbrief 2/98*). Die Ernsthaftigkeit des Wettbewerbs gestaltet sich weder für das Publikum noch für die Spieler im Rahmen einer solchen Veranstaltung, so daß es zu keiner Konkurrenz auf der Bühne kommt.

Für eine Showdarbietung ist es unwichtig, ob tatsächlich das beste Team gewinnt. Die Wettkampfillusion bei Showdarbietungen wird hier auch nur aufrecht erhalten, wenn der Leistungsvergleich ernst genommen wird und das Publikum dem Wettkampf als solchem

⁴³ Es wird keinen expliziten Schiedsrichter geben, sondern ein Spielleiter (Schiedsrichter und Moderation in einer Person) wird durch den Abend führen. Die Vorrunde wird wie bei der 3. Meisterschaft im K.o.-System vorgenommen. Die Gruppen können sich im gegenseitigen Einverständnis ihre Spielpartner für die Vorrunde selber auswählen, was den Vorteil hat, vielleicht schon ausgemachte Matchtermine nutzen zu können und vermeintliche Fahrt- oder Gagenkosten zu umgehen. Werden keine Wunschgegner gefunden, muß ausgelost werden. (Informationen aus einem Telefonat vom 9.2.99 mit Sigi Werkerle)

Glauben schenken kann. Glaubt das Publikum die Wettkampfillusion nicht, nehmen die Zuschauer die Veranstaltung vielmehr als Show wahr.

Ein fairer Leistungsvergleich im Theatersport bewahrt nicht nur für das Publikum die Wettkampfillusion, sondern gewährleistet einen realen Wettkampf.

Meines Erachtens sind sich viele Gruppen nicht darüber im Klaren, daß es sich nicht nur um eine Illusion handelt, sondern um einen wirklichen Wettkampf.

4.2.4 Der Schiedsrichter

Auf die Frage, wie man in gemeinsamen Improvisationen störendes Konkurrenzverhalten verhindern könne, antwortete mir Johnstone im Interview, das ich mit ihm führte, daß Konkurrenz unter den Spielern normalerweise kein Problem sei, weil der Richter diese Spieler zurechtweisen würde (vgl.: Interview im Anhang). Schiedsrichter haben die Aufgabe, das Fairplay und die Qualität des Spiels zu sichern (vgl.: Johnstone 1998, 466).

In Kanada und Frankreich ist es üblich, daß die Schiedsrichter Fouls anzeigen (vgl.: *Rundbrief 1/97*). *Tatwort* berichtet in einem *Rundbrief* über diese äußere Form.

Während die beiden Teams abwechslungsweise in gemischten Impros miteinander, bzw. in vergleichenden Impros gegeneinander spielen, zeigt ein Schiedsrichter sogenannte „Fouls“ an, ohne jedoch das Spiel zu unterbrechen. Jedes der 16 Fouls wird wie beim Eishockey durch ein bestimmtes Handzeichen angezeigt und notiert. Drei Fouls bedeuten automatisch einen Punkt für das gegnerische Team. Am Ende der Szene entscheidet das Publikum, und der Gewinner bekommt einen Punkt. Auf diese Weise sind die Wertungen des Publikums und des Schiedsrichters ausgewogen. [...] Jeder Sport hat exakte Spielregeln, die das Publikum nachvollziehen kann, und Schiedsrichter, die deren Einhaltung garantieren. Das macht ja gerade die Spannung aus! Sollte deshalb nicht das selbe für den Theatersport gelten? (Tatwort Brief vom 19.9.95)

Witte (*Emscherblut*) wünscht sich für den Theatersport eine offene, nachvollziehbare Bewertung mit Sonder- und Minuspunkten (bei Rollenverweigerung, Nichtbeachtung des Titels oder von pantomimischen Gegenständen⁴⁴ etc.), die die versteckten Regeln der Improvisation für das Publikum verdeutlichen soll. Ergänzend reicht Witte im *Rundbrief* eine Liste mit Fouls und den dazu entsprechenden Schiedsrichterhandzeichen (vgl.:

⁴⁴Wird beispielsweise der vom Publikum genannte Titel für die Szene nicht im Spiel berücksichtigt, verstößt das gegen die Spielregeln. Ebenfalls ein Fauxpas im Bühnenspiel ohne Requisiten ist das Nichtbeachten von pantomimischen Gegenständen. Stellt ein Spieler dar, daß er aus einem Auto aussteigt, aber im nächsten Moment durch das eben etablierte Bühnenbild-Auto durchläuft, verwirrt das das Publikum und spricht nicht für die Leistung des Darstellers.

Rundbrief 2/98) nach.⁴⁵ Dieses Foulsystem der französischen Variante stellt den Sportaspekt in den Vordergrund und impliziert feststehende Regeln und Bewertungen.

Der Einsatz eines verantwortungsvollen Schiedsrichters könnte neben der Vermeidung von Konkurrenz zusätzlich die Qualität der Improvisationen sichern. Er könnte beispielsweise

[...] die letzte Minute zurufen (oder gar die Hupe betätigen. Ist dies in letzter Zeit jemals irgendwo vorgekommen?). Das erfordert nämlich wirklich Mut! Ebenso das Setzen von Schnitten oder Einfordern neuer (zusätzlicher) Vorgaben (im Sinne eines guten Sidecoachings) bei laufendem Spiel. Dadurch kann er neue Möglichkeiten aufzeigen und durch die Vorgaben (bei den gemischten) den Geschmack des Publikums bilden (es gibt eben noch andere Vorgaben außer Sauna). (Rundbrief 2/98)

Aus diesem Grund zieht Witte einen ernsthaften, sportlichen Rahmen und leitenden Schiedsrichter, der sich für das Spiel verantwortlich fühlt, dem willkürlich bewertenden vor.

4.2.5 Resümee

Ich denke, Schiedsrichter sind gerade in einem wettkampforientierten Sport wichtig, da Streitigkeiten nicht auszuschließen sind. Ein gemeinsames Improvisieren macht einen Schiedsrichter notwendig, um unerschwellige Konkurrenz im Bühnenspiel zwischen den gegnerischen Akteuren zu vermeiden oder man verzichtet auf die gemeinsamen Improvisationen und spielt ausschließlich nacheinander (vgl.: *Rundbrief 1/97*). Ebenfalls gilt es im Rahmen einer Theatersportveranstaltung dafür zu sorgen, die Konkurrenz hinter der Bühne durch gemeinsame Aktivitäten und Proben zu negieren. Im Zusammenspiel allerdings muß eine feindliche Handlung vom Richter unterbunden werden. Solange es diesen Schiedsrichter im Deutschen Theatersport nicht gibt, kann es meines Erachtens keine Garantie für ein faires Bühnenszusammenspiel in gemeinsamen Improvisationen geben, egal wie sehr das alle anstreben. Im Rahmen von Turnieren und Meisterschaften, auf denen es neben dem Spaß und der Herausforderung auch um das Prestige und um Marketingvorteile für die Teams geht, kann es ebenfalls passieren, daß

⁴⁵Das Bewertungssystem der Französischen Liga besteht aus 17 Foul-Bewertungen. Schwere Störung / verspätetes Spiel / illegale Spielerzahl / nicht beachteter pantomimischer Gegenstand/ Formfehler / sich lustig machen / nicht respektiertes Thema / Klischee / sich absetzen / Verwirrung, Undeutlichkeit / Härte, anstößiger Charakter / Rollenverweigerung / kein oder zu wenig zuhören / verstopfen oder verschleppen (größerer Art) / schlechtes Verhalten / Hauptspielbestrafung / schon gesehen.

vor allem leistungsmotivierte Teams sich konkurrierend gegenüber den anderen Mannschaften verhalten.

Das Unterbinden der Konkurrenz wäre nur durch die Abschaffung finanzieller Vorteile durch den Gewinn, die Verweigerung der Teilnahme, die Einführung eines Schiedsrichters, der Konkurrenz im Spiel unterbindet oder durch das generelle Unterlassen von gemeinsamen Improvisationen herbeizuführen.

Die eingeschlagenen Lösungsversuche eine Konkurrenz zu bannen sind von vielfältiger Form. Ein vorheriges Festlegen des Siegers (wie beim Wrestling) ist für die Meisterschaft nicht umsetzbar, da die Form der Publikumsabstimmung diesem Vorgehen gegenläufig ist.⁴⁶

Eine Einteilung in Ligen würde meines Erachtens die Situation zwischen den Teams nicht sehr verändern. Freundschaftsspiele könnten dann ja auch noch gespielt werden. Für das Publikum wäre diese Situation aber wohl spannender und die Gruppen wären sich ihrer Leistung bewußter. Ein resolutes, bewußtes Umdenken hin zum Sport muß den Konkurrenzfaktor nicht vergrößern, zumal dem zumindest auf der Bühne durch einen Schiedsrichter entgegengewirkt werden kann.

⁴⁶Im Unterschied zum Wrestling gibt es beim Theatersport im übrigen keine 'guten' und 'bösen' Teams, deswegen macht ein inszenierten Turnierverlauf für die Publikumswirksamkeit keinen Sinn.

5 Die neue Rolle des Publikums im Theatersport

In diesem Kapitel werde ich die besondere Rolle des Theatersportpublikums beleuchten. Dazu wird das klassische Theaterpublikum und der Zuschauer von Sportveranstaltungen untersucht, um danach die Eigenarten des Theatersportpublikums aufzuzeigen. Das Theatersportpublikum ist auf unterschiedliche Weise an der Veranstaltung beteiligt. Dies wird schon während der Publikumsaufwärmung klar, bei der das Publikum zu Beginn einer Theatersportveranstaltung auf diese vom Moderator vorbereitet wird. Die Beteiligung des Publikums, dem z.B. die Aufgabe zukommt, den Schauspielern Vorgaben für die zu improvisierende Szene zu machen, werde ich in diesem Kapitel erläutern. Abschließend werde ich anhand einiger Beispiele die Variationsmöglichkeiten der den Matches zugrundeliegenden Rahmenbedingungen aufzeigen.

5.1 Der Theaterzuschauer

Menschen würden nicht ins Theater gehen und dort verweilen, wenn sie sich nicht davon versprechen, das Dargestellte könnte sie emotional oder gedanklich berühren.

Abgeleitet von *Theaomai* (anschauen) und *Theatron* (Zuschauerraum) beinhaltet das Wort Theater den Vorgang des Zuschauens als wesentliches Element. Und obwohl der Zuschauer während der Vorstellung anonym im Dunkeln bleibt,⁴⁷ erhält das Schauspiel erst durch das (zahlende) Publikum die ernste Verbindlichkeit, zu unterhalten und zu berühren. Theater kommt ohne Zuschauer nicht aus, denn das Schauspiel ist für ein Publikum gedacht und ohne Adressaten sinnentleert. Der englische Theaterregisseur Peter Brook reduziert den Theatervorgang auf die Existenz eines Handelnden und eines Zuschauers und bezeichnet so die elementaren Komponenten des Theaters.

⁴⁷Der Theaterwissenschaftler Manfred Brauneck (vgl.: Brauneck 1995) macht darauf aufmerksam, daß der Zuschauer im Theater aus seiner distanzierten Position hinschaut, wo er sonst wegsehen würde. Der Zuschauer sieht die gespielte (fremde) Handlung einer Aufführung durch seine Augen und im Hinblick und Bezug auf sein Leben. Das Theater kann dadurch den Zuschauern Anstöße für ihr Leben geben. Theater hat durch die Lebendigkeit der Kunstform, dem nahen spannungsgeladenen Gegenüber und in der Massenansammlung der Rezipienten diese Macht als Potential. Schon Platon fürchtete die Macht des Theaters und verbot in seinem „Staat“ das Spiel von ‘Gegenentwürfen’ aus Angst, das Publikum könnte an dieser präsentierten ‘Als-ob’ Situationen ein Vorbild für die Realität sehen.

Ich kann jeden leeren Raum nehmen und ihn eine nackte Bühne nennen. Ein Mann geht durch den Raum, während ihm ein anderer zusieht; das ist alles, was zur Theaterhandlung notwendig ist. (Brook 1995, 9)

Die Wirkung und das Ergebnis der Aufführung sind nicht nur von dem Spiel der Darsteller, sondern gleichermaßen von der unterschiedlichen Zusammensetzung und Wahrnehmung des Publikums abhängig. Brauneck geht soweit, von einer Beeinflussung des Bühnenspiels durch das Publikum zu sprechen:

Keine andere Kunstform fordert so sehr die aktuelle physische und psychische Kondition des Rezipienten wie das Theater; ein 'müdes' Publikum, das nicht 'mitgeht', beeinträchtigt das Spiel auf der Bühne, ein 'lebendiges' fordert die Spieler heraus, trägt zu deren Produktivität bei. (Brauneck 1995, 25)

Die aktuelle Kondition des Zuschauers ist ausschlaggebend für seine kritische Betrachtung der Aufführung. Die Wirkung des Stückes auf das Publikum kann eine völlig andere sein als vom Regisseur beabsichtigt, deshalb führt die Anwesenheit der Zuschauer während des Schauspiels zu einer besonderen Spannung zwischen Darstellern und Publikum. Die Gleichzeitigkeit des Prozesses von Produktion (durch den Schauspieler) und Rezeption macht den Theaterbesuch, in Abgrenzung zu anderen Künsten, zu einem außergewöhnlichen Kunsterlebnis. Der Inhalt des Stückes formiert sich während des Spiels und bleibt im Gedächtnis der Zuschauer bewahrt. Wenn die Darstellung undurchsichtig oder langweilig ist, dann wird sie die Aufmerksamkeit der Zuschauer nicht halten können. Wenn der Zuschauer nicht aufpaßt, verkettet er die Ereignisse anders als vorgesehen.

Die Eigenheit der 'face-to-face-Situation' zwischen Zuschauern und Darstellern läßt zwar ein Eingreifen der Zuschauer in die Theaterhandlung zu, von dieser Möglichkeit wird aber innerhalb der Aufführungen gewöhnlich kaum Gebrauch gemacht. Das Handeln des Zuschauers reduziert sich im Wesentlichen (von emotionalen spontanen Reaktionen abgesehen) auf die positiven oder zurückhaltenden negativen Rückmeldungen nach der Vorstellung. Alfred Roller beschreibt die Aufgabenteilung von Zuschauer und Schauspieler: Der Eine spielt und der Andere schaut zu. Dies nennt er bereits 1928 ein „*unausgesprochenes Übereinkommen*“ (vgl. Roller in: Lazarowicz/Balme 1993, 487). Rollers Ansicht nach hat der Zuschauer den Vorgang auf der Bühne nicht zu stören. Der Münchner Theaterkritiker Hans Braun spricht vom ergriffenen Zuschauer, der zugleich „*götterähnlich unerreichbar*“ und 'sicher' in den Publikumsrängen sitzt (vgl.: Braun

1966, 122). Alexander Tairow kritisiert wie Braun einen aktiv-schöpfenden Zuschauer. Ein aktiv mitspielender Zuschauer negiert nach Braun die Rampe und stellt den Theatervorgang in Frage. Brauneck erkennt im Mitspiel des Zuschauers eine Verwandlung von Theater- in Spielsituation (vgl.: Brauneck 1995, 18). Die architektonische Aufhebung der Rampe durch den Stanislawski-Schüler Meyerhold, brachte die Trennung von Zuschauer und Schauspieler nicht in Gefahr, da die Trennung von Darstellern und Zuschauern geistig vorgenommen wird. Der Begriff des Zuschauers als den „vierten Schöpfer“ (neben Autor, Regisseur und Schauspieler) wurde von Meyerhold geprägt. Er besagt, daß das Publikum am Schöpfungsprozeß des stilisiert präsentierten Bühnenspiels gedanklich ko-produzierend teilnimmt. Dieser Schöpfungsprozeß kann Meyerhold zufolge nur funktionieren, wenn der Zuschauer die Rampe gedanklich voraussetzt und somit das stilistisch dargestellte Schauspiel als eine Fiktion wahrnimmt. Meyerholds bezeichnetes Ziel ist die Co-Produktion des Publikums am Theaterstück. Er beschreibt den Vorgang so:

Das stilisierte Theater bringt eine Aufführung hervor, die der Zuschauer mittels seiner Phantasie schöpferisch vollenden muß, die Anspielungen, die von der Bühne gegeben werden, ergänzend. Im stilisierten Theater vergißt der Zuschauer >keine Minute, daß Schauspieler vor ihm spielen, und die Schauspieler, daß vor ihnen ein Zuschauerraum liegt [...].< (Meyerhold 1979a, 157f)

Diese von Meyerhold geforderte Co-Produktion wird von Theatermachern gewohntermaßen angestrebt. Aus diesem Grunde werden oft von Seiten der Regie Lücken in der Inszenierung konstruiert, die der Zuschauer mit seiner Phantasie füllen soll, um so die Bühnenvorgänge (theatrale Zeichen) erkennend zu verbinden. Das Publikum nimmt am dargestellten Spiel gedanklich ‘aktiv’ die Vollendung der Aufführung vor (vgl.: Meyerhold 1979b, 189f), so daß das Kunstwerk erst im Innern des ‘schaffenden’ Zuschauers entsteht. Die Herstellung einer Inszenierung geschieht im Hinblick auf ein Publikum, welches das Bühnengeschehen in irgendeiner Form als Bekanntes dechiffrierend erkennen können muß.

Die Mitarbeit, die hier von den Zuschauern gefordert wird, ist u.a. von folgenden Faktoren abhängig.

1. Das Theater arbeitet mit bestimmten Zeichensystemen der Dramaturgie (Kostüme, Bühnenbilder, Dialoge, etc.) und mit den jeweiligen kulturellen Konventionen

(Vorstellungen, Begriffe, Humor, etc.), die so ausgewählt und verbunden werden, daß die Inszenierung vom Publikum verstanden werden kann.

2. Dies läßt sich verwirklichen, wenn der Zuschauer die Zeichensysteme versteht, bzw. er sich die Zeichensysteme im Kontext der Spielhandlung erschließen kann.

Nur unter Einhaltung der besagten Punkte kann der Zuschauer das Erlebnis der Umwandlung und des Erkennens erfahren. Sind eingesetzte Mittel dem Zuschauer unbekannt, steht er dem Inszenierten ratlos gegenüber und deutet die künstlerischen Details anders als vorgesehen; in diesem Fall kann der Zuschauer sich nicht an der Produktion beteiligen. Er muß aus der Vielzahl von Interpretationsmöglichkeiten der einzelnen Zeichen (Gesten, Wörter, Betonung, Kostüme, Bühnenbilddetails, etc.) und ihrer Verbindungen die Botschaft des Stückes für sich finden. Jeder Zuschauer konzentriert sich auf die von ihm vorgenommene Auswahl an Zeichen und verknüpft diese.

Die endgültige Bedeutung des dramatischen Ereignisses wird von der 'Lesart' jedes einzelnen Zuschauers des komplexen 'Aufführungstextes' abhängen. (Esslin 1989, 131)

Je mehr Lücken durch die Regie in einer Inszenierung vorgegeben sind, desto unterschiedlicher sind die Interpretationen der Zuschauer. Um das Erfassen der Inszenierung durch den Zuschauer zu garantieren, muß der Regisseur die richtige Dosis von altbekannten und neuen, komplizierteren, künstlichen Mitteln, die vom Publikum noch verstanden werden können, auswählen. Die Gefahr der Elitebildung im Publikum (eine kleine Gruppe, die zum alleinigen Adressaten wird, weil sie die künstlerischen Techniken besser erkennt und versteht als die übrigen) besteht. Ein Regisseur, der neue Wege geht, bleibt gemeinhin vom Publikum unverstanden und erfolglos, aber eine vorsätzliche Publikumsorientierung würde dem Problem nicht gerecht werden, denn sonst träte die Theaterentwicklung auf der Stelle.

Für Esslin ist allein der Wunsch, die Zeit angenehm überbrücken zu wollen, der Grund dafür, einer Theatervorstellung beizuwohnen (vgl.: Esslin 1989, 135).

Die Erregung von Aufmerksamkeit und Spannung (im weitesten Sinne) ist die Basis aller dramatischen Baugesetze. Erwartungen müssen geweckt werden, dürfen jedoch niemals, ehe der letzte Vorhang fällt, vollends erfüllt werden; die Handlung muß sich sichtlich ihrem Ziel nähern, darf es aber niemals vor dem Ende erreichen. (Esslin 1978, 42)

Die Aufmerksamkeit der Rezipienten am Stück, wird über Fragestellungen zur Handlung erlangt. Ein Drama ohne Fragestellungen und Überraschungsmomente wäre langweilig. Die Fragen, die sich Zuschauer während des Stückes stellen und die Lust, Antworten auf diese Fragen zu finden, ist die Voraussetzung für ein lustvolles Dekodieren der Zeichen und Botschaften. Esslins Modell veranschaulicht, inwieweit die Spannung der Zuschauer auf den nächsten Augenblick die Haupthandlung mitbestimmt. Esslin gliedert das Drama in drei Ebenen der Spannung:

1. die primäre Spannung, die sich auf das Hauptthema und das 'was' und 'wie' des Ausgangs der Haupthandlung richtet;
2. die sekundäre Spannung, die sich auf den Schluß einer Szene fixiert und damit auf kleinere Handlungsabschnitte (Winkelzüge, die auf den Endpunkt zusteuern);
3. die tertiäre Spannung, die sich auf den nächsten Augenblick bezieht und durch Überraschungen im Dialog, in Mimik, Gestik etc. und gegebenenfalls Kameraführung stattfindet (vgl.: Esslin 1978, 42ff).

Auf diese Weise verbindet Esslin die Regeln der Aufmerksamkeit und Spannung mit der Geschichtsstruktur. Es sind die Anordnungen und die Verbindungen von zu entschlüsselnden Zeichen, die die Spannung für den Zuschauer erzeugen und ihn wie einen Detektiv durch die Handlung locken (vgl.: Esslin 1989, 124).

Die Kompetenz des Zuschauers, die Zeichen dekodieren zu können und die Bereitschaft seine Aufmerksamkeit der Bühnenhandlung zu widmen, ist Voraussetzung für den Theatergenuß. Dessen ungeachtet muß das Theaterstück so inszeniert sein, daß die Zuschauer sich von der Handlung fesseln lassen, damit sie sich dem Vergnügen der ästhetischen und kognitiven Herausforderung sowie Befriedigung hingeben können. Lazarowicz faßt den Anspruch an eine Theatervorstellung so zusammen:

Die moderne Theatertheorie versteht Theater als Transformation eines dramatischen Textes in ein szenisches Zeichensystem, das in der Dreidimensionalität der Bühne präsentiert wird; unter produktiver Assistenz von Zuschauern, die von Rollendarstellern nicht eine Versorgung mit frommen oder revolutionären Spruchweisheiten erwarten, sondern eine Herausforderung ihrer ästhetischen und kognitiven Produktivkräfte. Und diese Provokation verhilft den Zuschauern in Glücksfällen zu einem ästhetischen Lust- und zu einem Erkenntnisgewinn, den weder die Massenmedien noch der Sport oder andere Spektakel zu bieten haben oder hatten. (Lazarowicz in: Lazarowicz/ Balme 1991, 458f)

Die Aufmerksamkeit des Zuschauers wird durch die Herausforderung seiner ästhetischen und kognitiven Produktivkräfte (Lazarowicz) und durch die Gesetze der Spannung (Esslin) geweckt. Kompetenz und Präsenz des Zuschauers stehen dadurch in Wechselwirkung miteinander.

5.2 Der Sportzuschauer⁴⁸

Im Gegensatz zu einer Theaterveranstaltung sind die Zuschauer im Sport nicht wesentliches Element. Die Sportler könnten auch ohne Zeugen ihre Leistungen messen. Dennoch werden Sportveranstaltungen in aller Regel vor Zuschauern ausgetragen, da diese die Leistungen der Sportler beeinflussen. Die Anschaulichkeit der Bewegungen, Leistungen und Ergebnisse, sowie die durch Regeln gesicherte Eindeutigkeit im Ablauf, rückt den Sport in das internationale Interesse. Die zeitliche Abgeschlossenheit der sportlichen Handlung, in der sich Prozeß und Resultat der Leistungen darbieten, ist eine weitere Komponente, die einem Zuschauer sehr entgegenkommen. Die Größe des Publikums ist sehr unterschiedlich und macht sich in der Regel an der Attraktivität der Sportart und dem Leistungsniveau der Sportler fest.

Eine Reduzierung auf das Interesse der Zuschauer an der jeweiligen Sportart, sowie das Bedürfnis 'Spaß haben' und 'vor dem Alltag flüchten' zu wollen (um durch eine Ablenkung von den Problemen und Pflichten, die damit verbundene Erholungsfunktion zu erreichen), beschreibt der Sportwissenschaftler Stollenwerk nicht als das Wesen der Motivation, eine Sportveranstaltung aufzusuchen, auch wenn der freizeitgeprägte Charakter nicht von der Hand zu weisen ist. Einige Zuschauer vergleichen seiner Aussage nach die empfundene Unterhaltung mit der eines Kinobesuchs (vgl.: Stollenwerk 1996, 91ff).

Das Bedürfnis, eine Sportveranstaltung zu besuchen, erklärt sich aus vier Punkten (vgl.: Messing / Lames 1996, 113):

1. soziale Orientierung
2. Ergebnisorientierung
3. Sachorientierung

⁴⁸Ich gehe in meiner Behandlung ausschließlich auf den Live-Act im Sport, als entsprechendes Pendant zu einem Theaterbesuch, ein.

4. Erlebnisorientierung

Für eine Vielzahl von Besuchern ist die Geselligkeit und die Pflege *sozialer Kontakte* die Motivation für den Besuch einer Sportveranstaltung, wo sie Freunde und Bekannte treffen oder gleich gemeinschaftlich dort hingehen. Einige Zuschauer besuchen die Veranstaltung aufgrund persönlicher Beziehungen zu Spielern, die sie erhalten wollen oder weil sie eine Verbundenheit zu ihnen, zur Mannschaft oder zu speziellen Spielerpersönlichkeiten empfinden.

Für die Mehrzahl der Zuschauer ist der Besuch *ergebnisorientiert* motiviert, sie nehmen parteilich sympathisierend Anteil am Spielausgang (vgl.: Stollenwerk 1996, 96) und ein anderer Teil von ihnen möchte unterstützend zum Sieg einer Mannschaft beitragen. Oft ist dieses Bedürfnis mit einem (regionalen) Gefühl der Zusammengehörigkeit verknüpft. Ob eine Parteilichkeit das Vergnügen der Zuschauer steigert, bleibt dahingestellt, obwohl man es aus der vorherrschenden Existenz dieses Phänomens ableiten könnte. Steinkamp weist hier auf den Zusammenhang zwischen einer Parteinahme vom Zuschauer (die bis zu einer persönlichen Identifikation mit den Sportlern und deren Erfolgen und Mißerfolgen führen kann) und den damit verbundenen Gefühlen, die das Publikum während des Spiels äußert, hin. Steinkamp zufolge übernimmt der Zuschauer durch eine Identifizierung mit dem Sportler die Ziele, Bemühungen, die Erlebens- und die Leistungen desselben. Durch das 'Anfeuern' tritt er aus seiner passiven Rolle heraus und wird zum Teilnehmer des sportlichen Geschehens, welches er emotional aus dem Blickwinkel seiner 'Partei' verfolgt (vgl.: Steinkamp 1983, 76f). Die Beurteilung der sportlichen Leistungen vollzieht sich bei einem parteiischen Zuschauer in der Regel weniger sachlich und fair, als bei einem 'neutralen' Zuschauer. In der Qualität des Engagements und des Zugehörigkeitsgefühls gibt es allerdings beträchtliche Unterschiede. Nicht alle Zuschauer, die sich den Sieg einer Mannschaft bzw. eines Sportlers wünschen, identifizieren sich mit den Sportlern und sind 'Fans', die das gegebenenfalls mit zur Schau getragenen Fanartikeln demonstrieren.

Neben der Ergebnisorientierung und der sozialen Komponente steht das Interesse an einem trefflichen und anspruchsvollen Spiel mit guten technischen Fertigkeiten (*Sachorientierung*) im Vordergrund: z.B. gekonnte Korbwürfe, flinkes, sicheres Ballzuspiel. Manche Zuschauer hoffen vor allem auf ästhetische Leckerbissen, wie z.B. schöne Spielzüge, lange Ballwechsel, das gekonnte Tänzeln eines Fußballspielers oder ästhetische Bewegungen im Eiskunstlauf (vgl.: ebd., 74).

Wohl für alle Zuschauer gilt, daß sie etwas *erleben* wollen. Sie wollen Spannendes sehen, ihren Gefühlen freien Lauf lassen, sich entspannen, Stimmung machen und an ihr teilhaben. Stimmungs-, Entspannungs- und Spannungsgrad sind in Höhe und Dauer je nach Sportart und Veranstaltung unterschiedlich. Das Massenerleben in der Zuschauermenge, das gemeinsame Anfeuern und Mitfiebern mit seinem Sportler oder seiner Mannschaft sind dabei wichtige Komponenten. Wichtigstes Element für den Zuschauer ist die Spannung, welche in erster Linie in dem ungewissen Ausgang der Sportveranstaltung besteht. Das Gefühl der Spannung wird von dem Zuschauer stärker wahrgenommen, wenn ein direkter Vergleich der sportlichen Leistung im Gegenüber (z.B. beim Fußball) oder im Nebeneinander (z.B. beim 100m Schwimmen) möglich ist. Weitaus weniger spannend werden Wettkämpfe empfunden, bei denen die Sportler nacheinander antreten, wie z.B. beim Skiweitsprung oder Ähnlichem. Hier ergibt erst die genaue Messung der Sprungweite, ob der Sportler sich platzieren konnte. Eingegangene Risiken und damit verbundene Gefahren für die Sportler verstärken die Spannung bzw. Anteilnahme des Publikums.

Die Attraktivität einer Sportveranstaltung ist je nach Sportart durch bestimmte Signifikanten geprägt. Mancher Volleyballzuschauer würdigt den hohen körperlichen Einsatz der Spieler, andere bevorzugen spannende Punktekämpfe, ästhetische Bewegungen oder technische Raffinessen wie: hohe Sprungkraft, vielfältige Angriffskombinationen oder/und lange Ballwechsel (vgl.: Messing/ Lames 1996, 53ff). Im Gegensatz zu Fußballpublika, die überwiegend siegorientiert eingestellt sind, sind Volleyballpublika viel weniger polarisiert und feuern die Sportler beider Mannschaften gleichermaßen an bzw. honorieren die guten Leistungen der gegnerischen Mannschaften genauso wie die der Heimmannschaft mit Applaus. 'Neutrale' Zuschauer machen ihre Parteinahme von 'Spielsituationen' abhängig und ziehen ein hohes Spielniveau einem bestimmten Endergebnis vor. Dieses Verhalten ist nicht zwangsläufig an eine Sachkompetenz in der Sportart gekoppelt. Fachleute, ehemalige oder noch aktive Sportler, beurteilen die Aktionen der Sportler strenger als das restliche Publikum. Polarisierte Zuschauer 'buhen' oder 'pfeifen' die gegnerische Mannschaft aus oder beteiligen sich an Sprechchören gegen sie. Andere Zuschauer wiederum bleiben während des gesamten Spiels nur passive Beobachter. Die Vorlieben sind vielfältig. Äußere

Einflüsse wie Aufstiegschancen einer Mannschaft oder der unsichere Verbleib in einer Spielklasse schüren erfahrungsgemäß zusätzlich das Interesse und ziehen Zuschauer an.

Das Publikum knüpft mittels seines Engagements während der Sportveranstaltung einen Kontakt zum Sportler, so daß eine Wechselwirkung entsteht. Der Zuschauer unterstützt 'seinen' Sportler, indem er ihn anfeuert und ihm so suggeriert, daß er hinter ihm steht. Durch ein Ausbuhen impliziert er, daß er nichts von ihm hält. Dies geht an den Sportlern nicht ohne Wirkung vorbei.

Stollenwerk zufolge spornt eine Unterstützung durch das Publikum die Sportler in der Regel zu besseren Leistungen an. Störungen ('Buhen', 'Pfeifen', 'Zwischenrufe') durch das Publikum verunsichert die Sportler und setzt sie unter Druck, so daß schlechtere Leistungen erzielt werden. In Ausnahmefällen kann das Anfeuern des Publikums die Sportler aber auch unter Erfolgsdruck setzen und sie nervös machen (vgl. Stollenwerk 1996, 22). Die 'Klatschorgien' von z.B. Tennis- oder Volleyballzuschauern nehmen psychologisch Einfluß auf Sportler und Schiedsrichter, welche sich durch die Stimmung der Fans mitreißen lassen, die sie gleichzeitig unter Druck setzt (vgl.: ebd., 104).

Die meisten Zuschauer wollen durch ihre Aktivitäten Akzente setzen und den Verlauf der Veranstaltung bzw. die Leistungen der Sportler beeinflussen. Viele der Zuschauer halten sich für Experten⁴⁹ in der jeweiligen Sportart. Aus dieser Selbsteinschätzung 'bereichern' sie das Spiel mit ihren Kommentaren und genießen den Kompetenzaustausch mit anderen Beobachtern. Die Mehrzahl der Zuschauer glaubt, daß ihre Zurufe den Schiedsrichter nervös machen, andere vermuten, daß ein Auspfeifen den Schiedsrichter strenger vorgehen läßt. In beiden Fällen messen sich die Zuschauer die Kraft zu, sie könnten die

⁴⁹Experten sind entweder ehemalige Aktive, Aktive oder von Aktiven eingeweihte Zuschauer, die sich in den Regeln und den Schwierigkeiten der Sportart auskennen. Einige trauen sich zu, die Rolle des Schiedsrichters einnehmen zu können. Sie verfolgen die jeweilige Sportart mehr als die übrigen Zuschauer unter dem Aspekt, was die anderen 'ihrer Zunft' leisten und welche Entwicklungen sich in 'ihrem' Sport ereignen, d.h. Kenntnisse bestimmter szenenspezifischer Entwicklungen im Hinblick auf die eigenen Erfahrungen. Stollenwerk fragt sich, inwieweit man Kompetenz im Hinblick auf eine Sportart letztlich definieren kann und differenziert neben dem Vorhandensein von Regelkenntnissen in Kenntnisse über: Wettbewerbsergebnisse (z.B. Sieger, Plazierte, Tabellen); Sportler-Steckbriefe (Namen, Herkunft, Karriereverläufe); Hintergrundwissen zu den Sportveranstaltungen (Orte, Namen und Sponsoren der Veranstaltungen), zu den Teams und zur Sportausrüstung (vgl.: Stollenwerk 1996, 157).

Entscheidungen der Schiedsrichter beeinflussen. Nur wenige Zuschauer verneinen jegliche potentielle Einflußnahme auf den Schiedsrichter⁵⁰ (vgl.: ebd., 103).

Die Gründe, eine Sportveranstaltung zu besuchen, sind von vielfältiger Natur. Die Kombinationen sowie die Schwerpunktverteilung der Motivationen für einen Besuch von Sportveranstaltungen ist bei jeder Sportart und bei jedem einzelnen Zuschauer unterschiedlich. Jedoch:

Vor dem Hintergrund des Spektrums vergleichsweise komplexer Erklärungsansätze über die Motivation zum Besuch von Sportveranstaltungen fasziniert nach wie vor die geradezu geniale Einfachheit der Aussage von Sepp Herberger, Trainer der deutschen Weltmeisterschaft von 1954, der auf die Frage nach der Faszination des Fußballs und den daraus resultierenden Besuchsgründen der Zuschauer sagte: „Weil sie net wisse, wie´s ausgeht!“ (Ebd., 21)

Das Sportpublikum will Spaß und Spannung erleben. Der ungewisse Ausgang des Sportereignisses ist die Ursache für das Spannungserlebnis der Zuschauer. Das Publikum hat Spaß daran, die Sportler gewinnen und scheitern zu sehen. Der Wettkampfcharakter forciert ein parteiliches Mitfiebern mit den Leistungen der Sportler und ein verbales Unterstützen derselben. Die Frage, ob und in welcher Weise die Sportler ihr Ziel erreichen, fesselt den Zuschauer an die sportliche Aktion. Die Stimmung in den Zuschauerreihen unterstützt die Auffassung, daß es sich hier um eine Veranstaltung handelt, die Spaß machen soll. Im Gegensatz zum Theaterzuschauer wird der Sportzuschauer demnach mit anderen Mitteln motiviert der Veranstaltung aufmerksam zu folgen. Die Aussicht Spaß zu haben, sich im Anfeuern austoben zu können, das ‘aktive’ Massenerlebnis und das teilnehmende Mitfiebern sind Motivationen des Sportzuschauers. All diese Motivationen forcieren eine Wachheit und Beteiligung für das Sportereignis beim Zuschauer. Die Form des Wettkampfes ist dabei entscheidend.

⁵⁰Der objektive, souveräne Schiedsrichter existiert nicht. Seine subjektiven Entscheidungen werden vom Publikum direkt oder indirekt beeinflusst. Es ist kaum verwunderlich, daß manch ein Schiedsrichter aufgrund bekannter körperlicher Aktionen und Bestechungsversuchen gegen seine Kollegen, sich bemüht, so unauffällig wie möglich seine Arbeit zu tun. Wenn z.B. ein Schiedsrichter der Heimmannschaft versucht, gerecht bzw. objektiv zu pfeifen um nicht als parteiischer Schiedsrichter dazustehen, wird er seine Mannschaft strenger beurteilen als im Normalfall, damit ihm keine Parteilichkeit nachgesagt werden kann. Ein von dem Verein abhängiger Amateurschiedsrichter wird dagegen bemüht sein, eher zugunsten der Heimmannschaft zu pfeifen

5.3 Der Theatersportzuschauer

Publikationen über den Theatersportzuschauer sind noch nicht herausgegeben worden, zu jung ist diese Theaterform noch. Tendenziell spricht Theatersport eher jüngere Menschen an⁵¹, auch weil er mit althergebrachten Theaterkonventionen bricht. Die Art der Lebendigkeit in den 'ehrwürdigen' Hallen ist für viele Besucher der traditionellen Form des Theaters fremd. „*Man stelle sich Theater vor, wo die Zuschauer lauthals dazwischenrufen, den Anfangssatz vorgeben*“⁵², Tröten verteilt werden und das Publikum vor jeder Szene gespannt ist, weil sie einfach nicht wissen, was als nächstes kommt.

Der Theatersportzuschauer faßt die Hauptmotivationen des Sport- und des Theaterzuschauers in sich zusammen. Die Spannung auf einen *ungewissen Ausgang*, die der Sport dem Publikum bieten kann und die Aussicht auf einen kognitiven und ästhetischen Kunstgenuß, den das Theater dem Zuschauer in Aussicht stellt.

Der Theatersportzuschauer fiebert wie der Sportzuschauer mit den Akteuren, die versuchen, ihr Bestes zu geben. Er geht mit anderen Erwartungen als der Theaterzuschauer in die Veranstaltung. Die Aussicht auf einen lebendigen und 'spaßigen' Abend verschafft ihm eine entspannte und gleichfalls angeregte Verfassung. Der Wettkampfcharakter läßt ihn an dem Ritual des Kräftermessens teilnehmen, bei dem es am Ende einen Gewinner und einen Verlierer gibt. Dieser Aspekt unterstützt das Interesse die Szenen zu betrachten. Die vom Sport entlehnte *Ungewißheit des Ausgangs*, die sich sowohl auf den Sieg als auch auf den Inhalt und das Gelingen der Szenen bezieht, dient Johnstone als Mittel, um die Aufmerksamkeit des Publikums zu gewinnen. Die Erfolgsspanne des Gezeigten ist in der Improvisation wie im Sport nicht vorherzusehen. Dadurch, daß der Fortgang einer Szene zu jedem Zeitpunkt ungewiß ist, ist es für das Publikum spannend zu verfolgen, ob die Szene gelingen wird oder nicht. Allein die Neugier zu erfahren wie es ausgeht, bannt das Publikum. Theatersport hat einen hohen Erlebnischarakter. Den Ausrichtern der nächsten Deutschen Meisterschaft *6 auf Kraut* (Nürnberg) zufolge, ist Theatersport deswegen für das Publikum so attraktiv.

⁵¹So war es beispielsweise auch die Intention der Landesbühne in Hannover (wo Theatersport am 27.2.1999 Premiere feierte), ein 'neues' (jüngeres) Publikum 'ins Haus' zu holen, wie mir die Dramaturgin des Hauses, Sonja Wies, in einem Gespräch am 11.2.1999 mitteilte.

⁵²So schrieb die AZ Augsburg vom 25.05.96 über die Münchner Theatersportgruppe *TATWORT*.

Beim Zuschauer stellt sich das Gefühl des Einmaligen und Außergewöhnlichen ein, wozu auch der Kick des Überraschenden und Unvorhersehbaren gehört. (Machbarkeitsstudie, 5)

Hier wird ein bedeutender Punkt im Theatersport erwähnt: das Erlebnis an einer Uraufführung beizuwohnen und die Einmaligkeit der Szenen (entweder man hat es gesehen oder man hat es verpaßt). Theatersportszenen sind weder einstudiert noch vorausgeplant. Abgrenzend zum Showbusiness will Johnstone sogar, daß die Darsteller im Theatersport scheitern. Der Darsteller soll Fehler riskieren, denn sein Scheitern ist für die Zuschauer meist genauso spannend wie ein Erfolg.

Das Showbusiness benutzt Glitter und Tamtam um Fehler zu vertuschen, der Sport dagegen wertet Fehler aus. So wäre zum Beispiel eine einstudierte Show ruiniert, wenn die Szenographie versagen würde; bei einer improvisierten Show könnte dies der Höhepunkt sein. Anders gesagt: Es wäre der Wahnsinn, die Kamera wegzudrehen, wenn ein Rennwagen in Flammen aufgeht, mit der Begründung, daß es ein Fehler war. (Johnstone 1998, 103)

Durch das Bestreben der Darsteller, Fehler so weit wie möglich zu vermeiden, wird Theatersport langweiliger. Ohne Hupen und Schiedsrichter hält Johnstone Theatersport für fad, weil auf die *gefährlichen Sachen* verzichtet wird (vgl. im Anhang: Interview mit Johnstone) und die Akteure weniger im Improvisieren von Geschichten riskieren. Im *kanadischen System* sorgt ein Schiedsrichter mit seiner *Hupe gegen Langeweile* dafür, daß die Spieler rechtzeitig von der Bühne geholt werden, bevor sich eine Szene totläuft und sie sich blamieren. Wenn die 'abgehupten' Darsteller nach ihrem Scheitern dann von der Bühne gehen, haben sie alle Sympathie und Aufmerksamkeit der Zuschauer.

Das Element der realen Ungewißheit des weiteren Hergangs, welches für den Sportwissenschaftler Steinkamp die Differenz von Theater und Sport verdeutlicht, trifft m.E. die Besonderheit des Theatersports.

Durch den im Gelingen bzw. Nichtgelingen liegenden Reiz der Ungewißheit - besonders im Leistungsvergleich - wird der Beobachter eingefangen. Anders als in dem fiktiv konstruierten Spannungsgeschehen eines Krimis oder im Theater (Welt des Scheins) haftet dem sportlichen Geschehen das Moment wirklicher, weil vom Handlungsträger im realen Tun hervorgerufener, Spannung an, die insbesondere im Hinblick auf den ungewissen Ausgang des Geschehens für beide - Zuschauer und Sportler - besteht. (Steinkamp 1983, 75)

Theatersport ist fiktiv konstruiertes Handlungsgeschehen vereint mit dem sportlichen Wesenszug des realen ungewissen Tuns, denn kein Zuschauer (und die Spieler auch

nicht) weiß, ob die Improvisation gelingen und in welcher Form sie gelingen wird. Das Publikum ist gespannt zu sehen, ob der Darsteller es schaffen wird, seinem Mitspieler einen guten Paß zuzuspielen, ob der Mitspieler diesen in ein Tor verwandeln oder ihn ins Aus schießen wird. Die Zuschauer sind Zeugen, wenn ein Akteur von einem seiner Mitspieler durch einen Spielzug überrascht wird und nicht weiter weiß oder durch diese Überraschung zu erstaunlichen Handlungen überleitet. Fortgang und Ausgang sowie die Qualität der Improvisation bleibt, wie im Sport, ungewiß und ist darum so spannend für das Publikum zu beobachten. Weil das Publikum um die Offenheit des Handlungsverlaufes weiß, nimmt es langwierige Hänger (wenn es keinen hupenden Schiedsrichter gibt) sowie kleine Details der Handlung wahr. Schließlich weiß der Zuschauer nicht, ob hier wesentliche Informationen für den weiteren Szenenverlauf von den Darstellern gegeben werden.

Der Theatersportzuschauer ist im Allgemeinen aber viel zu höflich und beklatscht am Ende noch die lausigste Szene (vgl.: Johnstone 1998, 36). Manche klatschen vielleicht auch nur, weil sie den Mut der Darsteller bewundern und sie froh sind, daß sie nicht auf der Bühne stehen mußten. Bei schlechten Szenen sind die Qualen für einige Zuschauer noch stärker, wenn sie sich mit den schlechten Darstellern identifizieren. Aus diesen Gründen sind die Theatersportgruppen gefordert, ihre Maßstäbe über die des Publikums zu setzen.

Johnstones Konzept, die *Füllerspieler* abwechselt mit den 'ernsthafteren' Geschichten dem Publikum zu präsentieren, sichert zum einen den Spaß und zum anderen den Anspruch, Geschichten zu erzählen. Seine dramatische Geschichtsstruktur ist ebenfalls daraufhin ausgerichtet, die Aufmerksamkeit der Zuschauer nicht zu verlieren. Die kurzen, in sich geschlossenen Geschichten können die Aufmerksamkeit des Publikums am besten fesseln und befriedigen. Die vier Geschichts-Strukturpunkte sind so gewählt, daß der Handlungsverlauf beim Zuschauer Spannung und Aufmerksamkeit hervorlocken soll. Aus seinen Erfahrungen als Theaterzuschauer weiß der Theatersportzuschauer, die ersten Informationen einer Szene als Vorläufer für eine interessante Handlung zu sehen. Der Weg zum angestrebten Ziel wird Johnstone zufolge vom Zuschauer noch interessierter verfolgt werden, wenn ein tragisches Moment dem Helden eine Hürde zu seinem Ziel liefert. Das Publikum will nach Johnstone sehen, daß der Held leidet. Dadurch ist es für den Zuschauer spannungsreich, den Weg des Helden zu verfolgen. Niemand interessiert

sich für eine Geschichte, in der ein kleines Mädchen seine kranke Großmutter besucht, wenn dabei nichts passiert. Das Publikum folgt aufgrund offener Fragen dem Geschichtsverlauf und will Antworten darauf bekommen.

Die Szenen müssen sehr dicht im Inhalt sein. Das bedeutet alle Elemente der Handlung müssen im Idealfall die Handlung tragen. Eine hohe Dichte zwingt das Publikum dazu, jeden Moment mitzuverfolgen; andernfalls fehlt den Zuschauern ein wichtiges Detail und sie verstehen den Fortgang der Szene nicht mehr. Schließlich muß es wie im Theater die Zeichen der Darstellung dekodieren, mit seiner Phantasie füllen und zusammensetzen.

Aufgrund der Verbindung verschiedener Faktoren aus Sport und Theater möchte ich die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf außergewöhnliche Weise angesprochen, das Dargebotene wahrzunehmen.

5.3.1 Publikumsaufwärmung

Der Theatersportzuschauer bekommt nicht wie ein gewöhnlicher Theaterzuschauer etwas Einstudiertes präsentiert. Das Nennen von spielbestimmenden Vorgaben für die Szenen reißt ihn aus seiner passiv-schöpfenden Zuschauer-Rolle heraus und wandelt ihn zum aktiv-spielbestimmenden Zurufer um. Eine gute Publikumsaufwärmung ist nicht nur eine beachtliche Vorbereitung auf diese neue Rolle, die dem Zuschauer im Theatersport zugewiesen wird, sondern setzt den Zuschauer als Teilnehmer sogar in den Mittelpunkt des Geschehens.

Obligatorisch am Anfang jeder Theatersportveranstaltung ist neben der Begrüßung des Publikums eine Einführung in die Theatersportregeln. Oftmals wird die mir sehr wichtig erscheinende Publikumsaufwärmung dabei nur auf ein einmaliges gemeinsames Probe-Einzählen⁵³ reduziert. Dabei halte ich gerade die Publikumsaufwärmung am Beginn der Veranstaltung für elementar, um eine gute Verbindung zwischen Publikum und Spielern herzustellen. Eine gewisse Aufgewecktheit beim Publikum und eine positive Verbindung zu den Darstellern ist nicht nur für eine ausgezeichnete Stimmung zweckmäßig, sondern auch, damit die Zuschauer fruchtbare Vorgaben nennen und mit viel Power die Szenen einzählen. Die beste (und längste) Publikumsaufwärmung sah ich in Hannover 1997⁵⁴.

⁵³ Nachdem die Vorgaben vom Publikum geliefert worden sind, zählen die Zuschauer gemeinsam laut von fünf rückwärts auf null und geben damit das Startzeichen für den Beginn der Szene.

⁵⁴ Der Asta Hannover veranstaltete im Rahmen des 'Kulturschocks' in Hannover am 7.11.1997 das erste Theatersportmatch in dieser Stadt. Eingeladen waren zu diesem Match die *Hotten Lotten* aus Bochum und die *Steife Brise* aus Hamburg.

Der Moderator der bochumer *Hotten Lotten* erklärte nicht nur ausgiebig die Regeln des Theatersports, sondern absolvierte mit dem Publikum ein kleines Mitmachprogramm. Die Zuschauer wurden aufgefordert, gemeinsam die augenscheinlich willkürlich zusammengesetzten Geräusche und Bewegungen, die der Bochumer vormachte, nachzuahmen. Nach dreimaligem Ausführen der gesamten 'Nummer' brachte er das Publikum dazu, diese absurde Bewegungs- und Geräuschabfolge im Kanon einzustudieren.

Das Publikum hatte sich schon in der Publikumsaufwärmung aus seiner gesicherten 'passiven' Position heraus bewegt und war, überraschender Weise, selbst zum Akteur an diesem Abend geworden. Desweiteren macht das ungewöhnliche Vorgehen, dem Zuschauern ein Mitmachprogramm zu Beginn des Abends zu präsentieren, das Publikum neugierig und ('angeheizt') offen auf das weitere Programm.

Der Erlebnischarakter ist zu einem Teil dem einer Sportveranstaltung ähnlich. Das gemeinsame Mitmachprogramm gleicht dem Inszenieren von La-Ola-Wellen im Sport, welches ein positives Gemeinschaftsgefühl unter den Zuschauern herbeiführen kann.

Schon an dieser Stelle verläßt der Theaterzuschauer die Tradition des Theaterpublikums. Tatsächlich kann bei der Publikumsaufwärmung von einer Spielsituation nach Brauneck gesprochen werden. Der Zuschauer erhebt sich aus seiner *sicheren Dunkelheit* und wird zum Akteur, dies widerspricht nicht nur Brauns, sondern auch Tairows Anspruch der Aufgabenteilung. Die Trennung zwischen Zuschauern und Darstellern wird dadurch jedoch nicht in Gefahr gebracht, denn in den Szenen sind es in der Regel die Schauspieler, die die Geschichten entwickeln.⁵⁵

5.3.2 Die Vorgaben vom Publikum

Erwärmt durch das Mitmachprogramm, ist der Zuschauer vorbereitet, mit der Nennung von Vorgaben mitbestimmend in das Spiel einzuwirken. Auf Anforderung der Schauspieler nennt der Zuschauer vor jeder Szene Vorgaben, die das Spiel beeinflussen und lenken. Die Vorgaben, die vom Publikum angefragt werden, beziehen sich meistens

⁵⁵ Mir ist nur ein Theatersportspiel bekannt, bei dem Zuschauer auf der Bühne die Szenen als Marionettenspieler mit entwickeln. Es heißt: *Puppets*. Abgesehen von diesem Fall bleibt die Theatersportbühne den Schauspielern vorbehalten.

auf den Szenenbeginn. Beispielsweise wird gefragt, an welchem Ort⁵⁶ die Szene beginnen soll. Die Kategorien für die Vorgaben bestimmen die Gruppen selber und meist vor der Aufführung: ob zwischenmenschliche Beziehung, ein Gegenstand oder ein Ereignis, der Phantasie der Darsteller sind keine Grenzen gesetzt.⁵⁷ Fordert ein Spieler von den Zuschauern nun z.B. ein Werkzeug zu nennen, ist das Publikum zur Tat bzw. zum Rufen aufgefordert. Oftmals ist aber ein spontanes und mutiges Rufen⁵⁸ der Zuschauer nicht unbedingt mit einem Höhepunkt von Einfallsreichtum verbunden. (Irgendeiner ruft immer „Hammer“.)

Keith Johnstone hält Publikumsvorschläge generell für überbewertet und fordert einen *Start aus dem Stand*.⁵⁹ Der Einwand, durch eigene Vorschläge würde das Publikum eher glauben, daß es sich hier um tatsächliches Improvisieren handelt, wischt er berechtigter Weise vom Tisch. Hinter einer gelungenen Szene vermutet irgendein „*mißtrauischer Zuschauer*“⁶⁰ immer eine einstudierte Szene. Merkwürdigerweise befürwortet Johnstone aber doch die Spielart der *Vorgabensammlung*⁶¹. Auch er will sich vor dieser publikumswirksamen Handlung wohl nicht gänzlich verschließen. Johnstone geht es in erster Linie um gute Szenen. Ihm ist es egal, ob das Publikum glaubt, die Szenen seien einstudiert⁶² oder improvisiert, seiner Ansicht nach sei das den meisten Zuschauern sowieso egal (vgl.: ebd., 77).⁶³

⁵⁶Mit Ort ist in dem Zusammenhang keine Stadt gemeint, sondern eine Räumlichkeit, eine Landschaft oder Position, wie Bushaltestelle, Wüste, auf einer Leiter, usw.

⁵⁷Einige Kategorien wie Ort und Beruf sind allerdings mindestens in jeder Vorstellung einmal zu hören. Im Grunde könnten gewiefte Wiederholungstäter aus dem Publikum bei einem solchen 'Einfallsreichtum' der Mannschaft schon mit einer Auswahl an ausgefalleneren Vorschlägen in die Veranstaltung gehen. Woran diese Eintönigkeit in den geforderten Kategorien liegt, ist schwerlich zu sagen. Man könnte mutmaßen, die Teams unterschätzen das Publikum und trauen ihm nicht zu, auch zu anderen Kategorien Vorschläge nennen zu können. Möglicherweise haben sie auch Angst, dann ohne Vorschläge dazustehen. Viele Gruppen belassen es bei den altbewährten Kategorien, obwohl sie über die immer gleichen, abgedroschenen Publikumsvorschläge fluchen.

⁵⁸Johnstone zufolge ist es nur ein kleiner Teil des Publikums, der von dem Angebot, etwas vorzugeben, Gebrauch macht. Er nennt diese Zuschauer eine „Gruppe von Außenseitern, die an der Stelle von Improvisierern auf der Bühne stehen wollen“ (Johnstone 1998, 74). Diese Aussage bleibt aber nur hypothetisch und nur schwer nachprüfbar.

⁵⁹Johnstone begrenzt die Publikumsvorschläge auf einen pro 40 Minuten, um wie er sagt, „den Witzbolden im Publikum keine Chance“ zu geben. Bei einem 'Start aus dem Stand' vergrößert sich das Spektrum der Möglichkeiten für die Spieler, sie haben keine Auflagen, die sie erfüllen müssen und somit ihren Kopf bzw. Intellekt zu großen Teilen beim Spiel ausgeschaltet. Die Ideen schöpfen sie aus sich selbst, das vergrößert die Chance den „Dämonen“, von dem Johnstone spricht, auf die Bühne zu holen und infolgedessen sind auch eher interessante Szenen zu erwarten (vgl.: Johnstone 1998, 79).

⁶⁰Mißtrauische Zuschauer nehmen auch an, daß die Zuschauer mit ihren Vorschlägen 'gekauft' sind.

⁶¹Während sich manche Gruppen aus den Publikumsvorschlägen die für sie inspirierendste Vorgabe raussuchen, greifen andere Gruppen gleich die zuerst gehörte auf. Die Gruppen, die den für sie inspirierendsten Vorschlag aus der Anhäufung der Zurufe (Vorschlagensammlung) auswählen, umgehen, Vorgaben bespielen zu müssen, mit denen sie in dem Moment nichts anfangen können und müssen sich auf der Bühne nicht verrenken, was der freien Improvisation nicht zuträglich wäre. Johnstone zufolge sollten die angenommenen Vorschläge in jedem Fall die Spieler inspirieren und zum Angelpunkt einer Szene gemacht werden, was auch heißt, ein Vergessen des Einbauens vor dem Publikum zuzugeben (vgl.: ebd. 83).

⁶²Ihm ist es auch egal, ob die Akteure auf 'altes' Szenenmaterial zurückgreifen, was bei den wiederholt gleichen Vorschlägen möglich wäre. Johnstone hält seines Erachtens aber „unverbrauchtes Material für viel unterhaltsamer“ (ebd.) und die gute Unterhaltung ist sein Ziel.

⁶³Wrestlingzuschauer amüsieren sich, obwohl sie wissen, daß der Wettkampf abgesprochen und einstudiert ist.

In Deutschland spielen alle Gruppen fast ausschließlich mit Publikumsvorschlägen. Nur wenige Teams lassen sich für einen geringen Teil der Szenen Vorgaben vom Schiedsrichter geben oder starten aus dem Stand. In den Händen der Spieler liegt es, wie weit das Publikum ein Mitspracherecht bekommt und gegebenenfalls auch in die laufende Szene eingreifen darf. In Kiel sah ich im November 1998 im Rahmen der „Interspontane“ ein Match, auf dem durfte das Publikum in die laufende Szene: „Das klingt nach einem Lied“ rufen, worauf der Bühnendarsteller, der zuletzt gesprochen hatte, aus diesem Satz ein Lied mit einem Musiker improvisieren, d.h. singen mußte. Allerdings wurden viele Einwürfe des Publikums aufgrund der Akustik auf der Bühne nicht gehört.

Diesem partikularen Szenenmitspracherecht in Form der Vorgaben verdankt der deutsche Theatersport zu einem Teil seinen besonderen Charakter. Der Zuschauer beeinflusst durch die Vorgaben die zuzuspielenden Szenen. Als Lieferant der Vorgaben ist er Mitproduzent dessen, was auf der Bühne gezeigt werden wird. Er kann seine Themen (soweit es die Kategorien der Vorgaben erlauben) zum Ausgangspunkt der Szene erwählen. Mit dieser Beteiligung bricht der Zuschauer mit der alten Theatertradition ‘nur’ passiv-schöpfend an einer Aufführung teilzunehmen. Der Theatersportzuschauer bestimmt aktiv-spielerisch durch das Zurufen den Verlauf der Handlung und verläßt damit die Sicherheit seiner Beobachterrolle im Theater.

Das Gespielte erlangt für ihn durch die Maßnahme des Mitbestimmens eine andere Attraktivität - die Betrachtung der Szene erscheint ihm spannender. Diese Offenheit für die Betrachtung schlägt sich auf die Bereitschaft für eine lustvolle produktive Assistenz während der Szene nieder.

5.3.3 Der Rahmen der Veranstaltung

Wie unterschiedlich Theatersport in Deutschland gespielt wird⁶⁴, habe ich in Kapitel 2 und 3 schon erläutert. Jede Veranstaltungsform des Theatersports hat auf den Zuschauer seine spezielle Wirkung, weil die Erwartungen an den Abend durch den Rahmen subtil beeinflußt und gelenkt werden. Der unterschiedlich inszenierte Rahmen, der durch die

⁶⁴Manche Teams verteilen oder verkaufen vor der Vorstellung Rosen und nasse Schwämme an das Publikum. Rosen werden vom Publikum auf die Bühne geworfen (auch während der laufenden Szene), wenn ihm etwas sehr gut gefallen hat und nasse Schwämme wirft man im Gegenzug, wenn einem etwas nicht so gut gefällt. Viele Theatersportgruppen spielen mit dieser Variante, weil sie die Beteiligung der Zuschauer noch verstärkt. Von einigen Teams wird diese Spielweise abgelehnt, da sie die geworfenen Gegenstände als Störung der Szenen sehen.

‘Wettkampfillusion’ getragen wird, definiert dabei, ob der Zuschauer einem ‘Wettkampf’ oder eher einer ‘Show’ beizuwohnen glaubt.

In diesem Kapitel werde ich drei verschiedene Veranstaltungskonzepte auf die Beteiligung hin untersuchen, die der Zuschauer durch die Form der Darbietung erfährt.

Die Gruppe *Tante Salzman*n aus Kiel veranstaltete vom 6.-8. November 1998 die „INTERSPONTANE“ (den 1. Kieler Improvisationstheater-Wettstreit) mit fünf eingeladenen, auswärtigen Mannschaften. Die Veranstalter setzten auf eine nicht ganz ernst zunehmende Wettkampfszenierung. In der Kieler Konzeption verschwindet die Schiedsrichterfunktion auf Kosten der Moderation. Die Verquickung der beiden Figuren zu einer sympathischen Persönlichkeit negierte partiell die Ernsthaftigkeit der Bewertung, da der Moderator als Bindeglied zwischen Publikum und Darstellern sich mit beiden Seiten gutstellen wollte. Der charmante Spielleiter warf noch bevor die erste Spielrunde begann bestechender Weise kleine Süßigkeiten (kleine Haribotüten, Mars, Snickers) in das Publikum. Dieses „Naschwerk“ fungierte als zählbare Bewertungseinheit (1 Naschwerk = 1 Punkt). Wegen eines organisatorischen Patzers konnte das Publikum nur mit einer Karte oder mit Handzeichen abstimmen, so daß die Abstimmung der beiden Szenen getrennt voneinander stattfinden mußte. Die Zuschauer konnten somit für beide Mannschaften stimmen und ihre Bewertung selbst negieren (was auch viele taten). Für welches Team sich das Publikum auch entschieden hatte, der Spielleiter verteilte willkürlich (von seinen Extrapunkten, die er vergeben konnte abgesehen) auch gegen die Entscheidung des Publikums sein Naschwerk an die Spieler (als Lohn oder als Trostpflaster).

Erstaunlicher Weise waren die Zuschauer dem Spielleiter nicht böse, daß er ihre Bewertung nicht ernst nahm. Aber schon der Mangel an ordentlichen Abstimmkarten, ließ das Publikum keinen ernsthaften Wettkampfrahmen für wahrscheinlich halten. Da der Moderator dieses Malheur recht charmant und witzig an die Zuschauer verkaufte, erwartete die überwiegende Mehrheit der Zuschauer einen Abend mit viel Spaß. Aus dieser Erfahrung heraus, fanden sie die Idee, die ausgelassenen Improvisationen mit einem ernst zunehmenden Wettkampf zu verbinden und ernsthaft für eine Mannschaft zu werten, eher merkwürdig, wie ich in der Pause und nach der Vorstellung aus Gesprächen erfuhr. Das Publikum wollte einen spaßigen, lebendigen Theaterabend und den bekam es

auch. Die Zuschauer selbst nahmen ihre eigene Bewertung nicht ernst. Das Publikum genoß die Beteiligung durch das Nennen von Vorgaben; auf die Bewertung hätte man aber verzichten können, da ein Wettstreit nicht glaubhaft transportiert wurde. So hätte das Publikum den Abend vollkommen als Show genießen können.

Am 27. Juni 1998 hatte ich Gelegenheit in Lübeck einem 'herzzerreißendem' Match beizuwohnen. Das Lübecker Publikum erwarb am Eingang kleine Süßigkeiten, die es bei herausragenden Leistungen auf die Bühne warf. Die Abstimmung verlief nach gängigem Muster: das Publikum konnte durch seine Karten einer Mannschaft zu fünf Punkten verhelfen und die Spielleiterin konnte Extrapunkte vergeben. Hervorzuheben ist in diesem Falle, daß es keine eigentliche Punktetafel gab. Für jeden erkämpften Punkt, bekamen die wettstreitenden Teams rote Rosen, die in Sektkühlern gesammelt wurden. Alles nahm zunächst einen formal korrekten Gang, obwohl die sympathische Spielleiterin der lübecker Gruppe *Instant SL* charmant mit den Männern der kieler Gastmannschaft *Tante Salzmann* im Laufe des fortgeschrittenen Abends immer mehr zu flirten begann. Die Spielleiterin kam in einen Gewissenskonflikt, die Extrapunkte (ebenfalls Rosen) ihrem Auserwählten zukommen zu lassen oder gerecht zu sein. Eine sehr menschliche Spielleiterin, wenn auch mit einem Hang zum Parteiischen. Der Wettkampf als solcher geriet erst aus den Fugen, als das Heimteam der gegnerischen Mannschaft einige von ihren erspielten Rosen für eine exzellente Szene überreichte. Das Publikum verlor den Überblick über das Hin- und Hergeschenke von gewonnenen Rosen. Der kleine Flirt zwischen Spielleiterin und Gastspieler hatte sich inzwischen zart zu einer kleinen Liebesgeschichte entwickelt. Die am Ende ermittelte Rosenzahl legte zwar den Sieger des Matches fest, aber für alle stand fest, die Mannschaft mit den wenigsten Rosen war der eigentliche Sieger des Abends, denn sie hatte selbstlos beinahe alle Rosen weggeschenkt.

Auch auf dieser Veranstaltung ging es von Anfang an nicht um einen 'richtigen' Wettkampf. Die Darsteller lieferten dem Publikum dennoch eine wunderbare Show. Zwar wurde der äußere Wettkampf nicht durch einen völlig willkürlich verteilenden Punkterichter ausgehebelt, aber die roten Rosen als Symbol der Liebe machten deutlich, daß es sich hier um ein liebenswertes 'Annerkennung zollen' und nicht um einen ernsthaften Wettstreit handelt. Der Wettkampfcharakter war mit der ersten Rose, die von

einer Mannschaft zur anderen wechselte ad absurdum geführt. Das Publikum und die Darsteller steckten sich gegenseitig mit diesem herzlichen Umgang an.⁶⁵

Obwohl die Lübecker die Wettkampfform nur als Bestandteil der Show integrierten, boten sie dem Zuschauer die Möglichkeit einer parteiliche Orientierung, da die Moderatorin (mit der Kompetenz auch Extra-Rosen vergeben zu können) sich ganz klar für das Gastteam engagierte. Der Zuschauer konnte die Entscheidung treffen, ob er das eigentliche Spiel sachlich beurteilen oder Stellung zur 'Liebesgeschichte' beziehen wollte. Die Situation berührte die Zuschauer 'inhaltlich'. Das Publikum wohnte nicht einem Wettkampf bei, sondern einem Schauspiel - einer Liebesgeschichte zwischen den Darstellern und der Moderatorin.

Auf ihrer Jubiläumsveranstaltung⁶⁶ Ende Oktober 1998 präsentierte die *Steife Brise* aus Hamburg ein sehr sportliches Match⁶⁷, das an die johnstonesche Vorlage erinnert. Ein sympathischer, aber sachlicher Moderator führte durch den Abend. Zwei in Roben gekleidete, strenge Schiedsrichter wurden durch die Zuschauer mit dem 'traditionellen Buh' begrüßt. Danach ließen sie sich auf ihre erhöhten Tennisstühle im Rücken der Zuschauer nieder, von wo aus sie alles gut überblicken können. Tatsächlich machten sie an dem Abend von ihren Hupen Gebrauch und beendeten zwei Szenen vorzeitig. Die Punkte tafel hing für alle gut sichtbar an der Rückenwand der Bühne. Die Punkteverteilung war so konzeptioniert, daß die beiden unabhängigen Schiedsrichter (die die Szene unter dem Aspekt improvisatorischer Qualität beurteilten) mit ihrer Übermacht von sechs Punkten Gerechtigkeit walten lassen konnten. Fand das Publikum die Schiedsrichterentscheidung ungerecht, konnte es das durch Unmutsbekundungen zum Ausdruck bringen. Der Moderator forderte dann bei einer fragwürdigen Entscheidung die Schiedsrichter zu einer Erklärung auf.

Die gerechte Bewertung der Szenen bzw. der Leistung der Teams garantierte die Schiedsrichter-Expertenjury, so daß der gerechte Leistungsvergleich objektiv durch die Expertenjury gesichert war. Der Einsatz der Schiedsrichterhupen verstärkte den Eindruck eines ernsthaften und sportlichen Leistungswettbewerbs, denn schwache Leistungen auf

⁶⁵ Wer hat bloß das Quietscheentchen auf die Bühne geworfen?

⁶⁶ Die Steife Brise feierte am 30. Und 31. Oktober 1998 ihr 5-jähriges Jubiläum.

⁶⁷ Wie ich in Kapitel 3 und 4 erläuterte favorisiere ich diese Form des Theatersports.

der Bühne wurden so durch die Schiedsrichter unterbunden. Eine hohe Qualität der Darstellung war das Ziel des Veranstalters.

Das Hamburger Modell zeigt, daß ein ernsthaftes Umgehen mit dem Dargebotenen dessen Qualität sichert, so daß diese Theatersportveranstaltung als sportliche Veranstaltung definiert werden kann.⁶⁸ Das Publikum nimmt dieses Ziel aus dem Veranstaltungsrahmen wahr. Die Zuschauer bewerten die Leistungen der Mannschaften wie es der Veranstaltungsrahmen verlangt. Sie werden durch die Kommentare der Schiedsrichter geschult und entwickeln sich mit der Zeit immer mehr zu einem fachkundigen und scharf urteilenden Publikum, das kritisch auf das Dargestellte schaut.

Die Gegebenheit der Publikumsabstimmung erinnert weder an einen Theaterbesuch noch an ein Sportveranstaltung. Die Abstimmungen führen die Zuschauer näher an die Szenen heran. In dem Bewußtsein, Experte, Schiedsrichter oder einfach nur aufmerksamer Zuschauer zu sein zu, um am Ende jeder Spielrunde die Leistungen der 'Sportler' zu bewerten, wird der Zuschauer die Szenen idealerweise interessierter und kritischer verfolgen. Der Umstand, an dem Geschehen beteiligt zu sein und tatsächlich Einfluß nehmen zu können, verschafft den Theatersportzuschauern einen besonderen Genuß.

An diesen drei Beispielen läßt sich nicht nur zeigen, wie unterschiedlich in Deutschland Theatersport gespielt wird, sondern auch inwieweit es Abweichungen in der ernsthaften Durchführung von Publikumsabstimmungen gibt. Der Rahmen beeinflusst die Erwartungen des Publikums und definiert den Abend als sportliche Veranstaltung oder als Showdarbietung.

Je leistungsorientierter aber der Rahmen einer Theatersportveranstaltung aufgezogen ist, desto *spannender* ist es für das Publikum den Wettkampf aus seiner Position des Schiedsrichters zu verfolgen. Der Zuschauer wird aufgrund seiner parteilichen Anteilnahme das Bühnenspiel aufmerksamer verfolgen. Dieses Phänomen wird noch durch das 'Amt' des Bewertungsrichters verstärkt. Da der Zuschauer in der Position eines Schiedsrichters sitzt, wird er trotz seiner mutgemaßten Vorliebe⁶⁹ für ein Team bemüht sein, gerecht die Leistungen der Darsteller zu bewerten.

⁶⁸Die Inszenierung des Wettkampfes ist perfektioniert. Am Ende des Abend gibt es einen 'ordentlichen' Sieger.

⁶⁹Wie im Sport kann der Theatersportzuschauer mit seiner Lieblingsmannschaft oder einem Liebling unter den Improvisatoren parteilich orientiert das Theaterereignis verfolgen.

Aber nicht immer werden die qualitativ besseren Szenen mit Publikumspunkten honoriert, denn die Zuschauer urteilen nach ihrem subjektiven Geschmack. Die Gesetze der Improvisation werden von den Zuschauern in Deutschland nicht mit in ihre Bewertung einbezogen, denn dieser Umstand würde ein qualifiziert ausgebildetes Publikum verlangen. Das Publikum liebt einige *Füllerspiele* und in der Bewertung interessiert es die Zuschauer oft nicht, ob eine gute Geschichte entwickelt worden ist. Sie genießen einfach die witzigen Brüche im Spiel der Darsteller, die durch die Regeln dieser Spiele zum Ausdruck kommen. Dazu kommt, daß das Publikum oft mit mittelmäßigen Leistungen sehr zufrieden ist und sogar schlechte Leistungen noch höflich und wohlwollend mit Applaus honoriert. Allerdings wird das Publikum in einem sportlichen Match durch einen Schiedsrichter immer mehr von dieser Beliebigkeit des Bewertens Abstand nehmen und sich zum 'Experten' entwickeln wollen.

Die '*sportliche Form*' gibt der 'face-to-face' Situation im Theater eine gänzlich neue Dimension. Der Zuschauer äußert seine Meinung zu dem Dargebotenen und beschränkt sich dabei nicht auf einen 'zurückhaltenden' Applaus.

Eine Spaß-Show greift den Zuschauer nicht so sehr aus seiner alten Rolle des Theaterzuschauers heraus. Das genießende Zurücklehnen fordert keine Stellungnahme zu der Geschichte (Inhalt) und der künstlerischen Fähigkeit (Form) vom Publikum ein. Wohingegen eine ernsthafte Bewertung den Zuschauer ersichtlich dazu auffordert, seine Position als sich äußernder Kritiker einzunehmen.

Durch diese Aufforderung der Stellungnahme ergibt sich für den Zuschauer eine neue Aufmerksamkeit auf die gebotene Darstellung der Schauspieler.

6 Fazit

Die Theatersport-Improvisatoren füllen die Figuren und deren Handlungen mit den Impulsen ihrer eigenen Phantasie und schöpfen als Akteure in der Improvisation abhängig voneinander ihre Figuren. Der Darsteller agiert die Handlungen der Figur aus dem Bühnengeschehen heraus, ohne daß Bestimmungen einer Inszenierung das gegenwärtige, spontane Handeln in der vorhandenen Bühnensituation stören.

Je größer die Präsenz (Ebert/ Penka), das Erlebnisspektrum und die Ausdrucksmöglichkeiten (Spolin), die individuellen Bezüge auf Gedanken und Empfindungen (Brecht), das Technikwissen (z.B. *Status*) und der Mut des einzelnen Schauspielers ist, seine Phantasie einzusetzen (Johnstone), desto farbiger, differenzierter und spannender gestalten sich die improvisierten Geschichten für das Publikum. Die Geschichtsstruktur (Johnstone) und der der Improvisation eigene, ungewisse Ausgang garantieren ebenfalls eine Aufmerksamkeit der Zuschauer, denen bewußt ist, daß die Darsteller jederzeit im Spiel versagen und scheitern können. Der Zuschauer genießt es zu sehen, wenn ein Darsteller auf der Bühne in die Bredouille kommt, denn dadurch wird für den Zuschauer ersichtlich, daß die Bühnenhandlungen nicht einstudiert sind und jede Szene eine Uraufführung ist.

Der Zuschauer setzt das Bühnenspiel unter produktiver Assistenz seiner Phantasie in einen eigenen Kontext zusammen. Sein Wissen und seine Empfindungen fließen in die subjektive Betrachtung der Bühnenhandlung mit ein. Aus diesem Grund empfinden einzelne Zuschauer das selbe Bühnenspiel als sehr unterschiedlich.

So, wie jede Geste und jedes andere beliebige theatrale Zeichen mit Bedeutungen besetzt ist, die nicht losgelöst von einem Zusammenhang betrachtet werden können, hat jeder Veranstaltungsrahmen eines Theatersportmatches seinen Einfluß auf die Rezeption der Zuschauer. Daß beinahe jede deutsche Theatersportgruppe ihre eigene Form eines Veranstaltungsrahmens besitzt, habe ich anhand der Verschiedenheit der Spielarten aufgezeigt.

Die Unterscheidung von Sport- und Showveranstaltung im Theatersport ergibt sich nicht nur aus den Parallelen zum Sport, sondern insbesondere aus der Glaubhaftigkeit des Wettkampfes zwischen den Mannschaften für die Zuschauer. Eine faire Bewertung nach

Leistung ist dafür die Voraussetzung. Schiedsrichter oder Richter, die im Hinblick auf improvisatorische Gesichtspunkte die Szenen neben dem Publikum bewerten, begünstigen eine gute Qualität der Improvisationen und unterstützen den Eindruck für das Publikum, daß es sich um einen Wettkampf handelt. Inwieweit durch eine Einteilung der Mannschaften nach Leistung in verschiedene Ligen und durch ein geregeltes Bewerten durch den Schiedsrichter *französisches System* eine der Improvisation unzutragliche Konkurrenz zwischen den Gruppen forciert wird, wäre eine eigene Betrachtung wert; ebenso, ob eine Wettkampfform, die Sieger und Verlierer beinhaltet, überhaupt eine Form der Konkurrenz ausschließen kann und ob Konkurrenz die Qualität der Improvisationen negativ beeinflußt oder gar fördert.

Aus meinen Ausführungen ergibt sich, daß das Publikum der 'sportlichen Form' des Theatersports in einer anderen Weise als das Publikum landläufigen Theaters angesprochen wird und sogar selbst zu Wort kommt. Das *unausgesprochene Übereinkommen* zwischen Schauspieler und Publikum (Roller) wird im Theatersport also.

Mit der *Publikumsaufwärmung* entwickelt sich das Publikum zum aktiven Teilnehmer der Veranstaltung. Anders als beim Sport kann der Theatersportzuschauer nicht nur durch Applaus, Kommentare, Anfeuern und Buhen den Spielverlauf beeinflussen, sondern auch durch seine spielbestimmten Vorgaben. Das Nennen von Vorgaben läßt den Zuschauern die Wahl über den inhaltlichen Mittelpunkt der Szene. Das weckt das Interesse der Zuschauer, die wissen wollen, was die Akteure aus dem von ihnen zugerufenen Begriff auf die Bühne zaubern werden. Das Publikum ist gespannt, ob die Darsteller die Aufgabe lösen und meistern werden. Als beteiligte Zurufer haben sie eine besondere Verbindung zum Gespielten auf der Bühne, denn im Theatersport müssen Publikum und Darsteller einen Teil zur Szene beitragen.

Die Funktion, das Spiel und somit die Leistungen der Darsteller nach jeder Spielrunde als Mitglied einer Jury zu bewerten und den Ausgang des Spiels damit zu entscheidend zu beeinflussen, fordert vom Zuschauer idealer Weise eine Sachkompetenz, die durch die Schiedsrichter geschult werden kann und den Zuschauer zum Experten werden läßt. Die Bewertungsaufgabe in einem sportlichen Theatersportmatch bringt das Publikum abermals in eine aufmerksamere Zuschauerrolle. Durch seine Funktion als Schiedsrichter wird das Publikum bemüht sein, die Leistungen so kompetent wie möglich zu vergleichen, und das erfordert sehr aufmerksame Zuschauer.

Andererseits gibt Theatersport dem Zuschauer zusätzlich die Möglichkeit, sympathisierend mit einer Mannschaft dem Spiel mitfiebernd zu folgen. Die Spannung richtet sich dabei auf den Erfolg oder Mißerfolg jeder einzelnen Szene und auf die Frage, welches Team am Ende gewinnen wird. Dieser letzte Punkt, ein unter Umständen partiisches Mitfiebers, reizt ebenfalls die geistige Konzentration des Publikums. Diese Sympathie für einzelne Spieler ist meist reine Geschmackssache und in der Regel von Zuschauer zu Zuschauer unterschiedlich.

Durch den Umstand, sachlich bewerten zu müssen und damit vielleicht auch gegen seinen Lieblingsspieler zu werten, wird der Zuschauer zusätzlich emotional beteiligt in das Spiel hineingezogen. Er hofft auf ein gutes Spiel seines Favoriten: Wie beim Sport fiebert der Zuschauer um jede Ballannahme und um jeden Paß, weil er seinem Team den Sieg wünscht. Das fesselt das Interesse des Publikums und gibt ihm eine neue Nähe zum Gespielten.

Das Publikum im Theatersport übernimmt eine gänzlich neue Rolle. Die Einflüsse der Publikumsbeteiligung verstärken die Konzentration auf das dargestellte Spiel. Der eigene Charakter der Zuschauerbeteiligung im Theatersport geht über eine Mischform von Theater und Sport hinaus. Theatersport ist Theater, Sport und, wie meine Ausführungen gezeigt haben, noch viel mehr als das. Dabei gilt: je *sportlicher* die Form des Theatersports ist, desto spannender ist es für das Publikum, dem Bühnengeschehen zu folgen, weil sich die Zuschauer durch die Möglichkeiten der Beteiligung in ihrer Rolle als kritischer Zuschauer ernst genommen fühlen. Die Stimmung und Beteiligung, die im Theatersport gewünscht ist, nimmt der Zuschauer als ein besonderes Erlebnis wahr und führt ihn - im Gegensatz zum Zuschauer im Regietheater, der das Bühnengeschehen distanzierter wahrnimmt - näher an die Ereignisse auf der Bühne heran.

Das spontane Spiel der Akteure vermindert ein abgehobenes und kopflastiges Spiel, dem oft nur 'gebildeten' Zuschauer folgen wollen. Theatersport holt eine Lebendigkeit ins Theater, die noch ungewohnt und, im Gegensatz zu dem aktuellen Theaterbetrieb, volksnah mit den Einflüssen des Sports verknüpft ist. Theatersport kann dem Publikum die Möglichkeit bieten, Theater absolut neu zu erleben.

7 Literaturverzeichnis

- Andersen, Marianne Miami (1996)
Theatersport und Improtheater. Aus dem Dänischen (1994) übersetzt von Stefanie Würth, ohne Ort 1996.
- Angermeyer, Hans Christoph (1971)
Zuschauer im Drama. Brecht - Dürrenmatt - Handke. Frankfurt a. M. 1971.
- Asmuth, Bernhard (1997)
Einführung in die Dramenanalyse. Stuttgart 1997.
- Aristoteles (1997)
Poetik. Griechisch/Deutsch. Stuttgart 1997.
- Arpe, Verner (1962)
Bildgeschichte des Theaters. Köln 1962.
- Bachmair, Ben / Kress, Gunther (Hrsg.) (1996)
Höllens-Inszenierung „Wrestling“. Beiträge zur pädagogischen Genreforschung. Opladen 1996.
- Blamberger, Günter (1991)
Das Geheimnis des Schöpferischen. Stuttgart 1991.
- Braun, Hans (1996)
Der Ort des Publikums. In: Beyer, Wilhelm Raimund (Hrsg.): homo homini homo. Festschrift für Josef E. Drexel zum 70. Geburtstag. München 1966. Seite 113 - 131.
- Brauneck, Manfred (1993)
Die Welt als Bühne 1.Bd. Geschichte des europäischen Theaters, Stuttgart 1993.
- Brauneck, Manfred (1995)
Theater im 20. Jahrhundert. Programmschriften, Stilperioden, Reformmodelle. Reinbek bei Hamburg 1995.
- Brecht, Bertolt (1963)
Schriften zum Theater 2. 1918-1933. Frankfurt a. M. 1963.
- Brecht, Bertolt (1968)
Gesammelte Werke 16. Schriften zum Theater 1 & 2. Gesammelte Werke in 20 Bänden. Frankfurt a. M. 1968.
- Brodbeck, Karl-Heinz (1995)
Entscheidung zur Kreativität. Darmstadt 1995.

- Broich, Josef (1994)
Rollenspiele mit Erwachsenen. Köln 1994.
- Brook, Peter (1994)
Das offene Geheimnis. Gedanken über Schauspielerei und Theater. Frankfurt a. M. 1994.
- Brook, Peter (1995)
Der leere Raum. Berlin 1995.
- Budinger, Hugo und Hahn, Erwin (1990)
Bedingungen des sportlichen Wettkampfes. Studienbrief (18) der Trainerakademie Köln des Deutschen Sportbundes. Schorndorf 1990.
- Burkart, Veronika (1972)
Befreiung durch Aktionen. Die Analyse der gemeinsamen Elemente in Psychodrama und Theater. Wien-Köln-Graz 1972.
- Damas, S. (1995)
„Nur Theater?“. Überlegungen zur Öffentlichkeitsarbeit am Theater. Münster; Hamburg 1995.
- Dilts, R. B./ Epstein, T./ Dilts, R. W. (1994)
Know how für Träumer. Strategien der Kreativität. Paderborn 1994.
- Doll, H. P. / Erken, G. (1985)
„Theater“. Eine illustrierte Geschichte des Schauspiels. Stuttgart und Zürich 1985.
- Duden (1990)
Das Fremdwörterbuch. Duden Bd. 5., Mannheim, Wien, Zürich 1990.
- Ebert, Gerhard (1991)
Der Schauspieler. Geschichte eines Berufes. Berlin 1991.
- Ebert, Gerhard (1993)
Improvisation und Schauspielkunst: Über die Kreativität des Schauspielers. Berlin 1993.
- Ebert, Gerhard und Penka, Rudolf (1991)
Schauspielen. Handbuch der Schauspieler-Ausbildung. Berlin 1991.
- Esslin, Martin (1978)
Was ist ein Drama. München 1978.
- Esslin, Martin (1989)
Die Zeichen des Dramas. Theater, Film, Fernsehen. Reinbek bei Hamburg 1989.
- Feldhändler, Daniel (1987)
Psychodrama und Theater der Unterdrückten. Frankfurt 1987.

- Fellini, Federico (1989)
Spielen wie die Kinder. Zürich 1989.
- Fischer-Lichte, Erika (1993)
Kurze Geschichte des deutschen Theaters. Tübingen und Basel 1993.
- Fischer-Lichte, Erika (1993)
Die Verklärung des Körpers. Theater im Medienzeitalter. In:
Fischer-Lichte, E. /Xander, H. (Hrsg.): Welttheater Nationaltheater. Europäisches
Theater am Ende des 20. Jh.. Tübingen und Basel 1993.
- Gronemeyer, Andrea (1995)
Theater. Köln 1995.
- Grotowski, Jerzy (1994)
Für ein armes Theater. Berlin 1994.
- Güldenpfennig, Sven (1996)
Sport: Autonomie und Krise. Soziologie der Texte und Kontexte des Sports. Sankt
Augustin 1996.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. (1994)
Vorlesungen über die Ästhetik I. Werke in 20 Bänden: Bd. 13. Frankfurt a. M.
1996.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. (1996)
Vorlesungen über die Ästhetik III. Werke in 20 Bänden: Bd. 15. Frankfurt a. M.
1996.
- Honens, Gisela / Willerding, Rita (1992)
Praxisbuch feministische Theaterpädagogik. Frankfurt a. M. 1992.
- Jenisch, Jens (1995)
Szenische Spielfindung. Köln 1995.
- Jens, Walter (Hrsg.) (1996)
Kindlers neues Literatur-Lexikon. Studienausgabe in 21 Bänden. München 1996.
- Johnstone, Keith (1995)
Improvisation und Theater. Berlin 1995.
- Johnstone, Keith (1998)
Theaterspiele. Spontaneität, Improvisation und Theatersport. Berlin 1998.
- Keuter, Marcus (1997)
Theater als Methode in der Weiterbildung. Diplomarbeit im Fach
Erziehungswissenschaft. Vorgelegt an der WWU-Münster 1997.
- Kim, Kyung-Won (1995)
Wettkampfpädagogik. Berlin 1995.

- Klotz, Volker (1976)
 Dramaturgie des Publikums. Wie Bühne und Publikum aufeinander eingehen, insbesondere bei Raimund, Büchner, Wedekind, Horvath, Gatti und im politischen Agitationstheater. München-Wien 1976.
- Koch, H.-A (1997)
 Neue Deutsche Literaturwissenschaft. Darmstadt 1997.
- Lämmert, Eberhard (1993)
 Bauformen des Erzählens. Stuttgart 1993.
- Lazarowicz, Klaus / Balme, Christopher (Hrsg.) (1991)
 Texte zur Theorie des Theaters. Stuttgart 1991.
- Lessing, Gotthold Ephraim (1959)
 Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei und Poesie. GW Band II. München 1959.
- Mellon, Nancy (1993)
 Der Phantasie eine Stimme geben. Die Kunst des kreativen Erzählens. Braunschweig 1993.
- Messing, Manfred / Lames, Martin (Hrsg.) (1996)
 Zur Sozialfigur des Sportzuschauers. Mainzer Studien zur Sportwissenschaft 17. Niederhausen 1996.
- Pfister, Manfred (1982)
 Das Drama. Theorie und Analyse. 3. Auflage. München 1982.
- Pörtner, Paul (1972)
 Spontanes Theater. Köln 1972.
- Popitz, Heinrich (1994)
 Spielen. Göttingen 1994.
- Reich, Hermann (1974)
 Der Mimus. Hildesheim - New York 1974.
- Rodari, Gianni (1992)
 Grammatik der Phantasie. Die Kunst, Geschichten zu erfinden. Leipzig 1992.
- Salas, Jo (1998)
 Playbacktheater. Berlin 1998.
- Schwerin von Krosigk, Barbara (1986)
 Der nackte Schauspieler. Die Entwicklung der Theatertheorie Jerzy Grotowskis. Berlin 1986.
- Senft, Haro /Fritzen, Gerald
 Wie das Leben so spielt. Dokumentarfilm. Videocassette. ISBN 3-7660-9101-8.

- Simhandl, Peter (1990)
Stanislawski Lesebuch. Zusammengestellt und kommentiert von P. Simhandl.
Berlin 1990.
- Spolin, Viola (1997)
Improvisationstechniken für Pädagogik, Therapie und Theater. Paderborn 1997.
- Stanislawski, Konstantin Sergejewitsch (1996a)
Die Arbeit des Schauspielers an sich selbst. Tagebuch eines Schülers. Teil 1: Die Arbeit an sich selbst im schöpferischen Prozess des Erlebens. Berlin 1996.
- Stanislawski, Konstantin Sergejewitsch (1996b)
Die Arbeit des Schauspielers an der Rolle. Materialien für ein Buch. Berlin 1996.
- Steinkamp, Egon (1983)
Was ist eigentlich Sport?. Ein Konzept zu seinem Verständnis. Wuppertal 1983.
- Stollenwerk, Hans J. (1996)
Sport - Zuschauer - Medien. Edition Sport & Freizeit Band 4. Aachen 1996.
- Szondi, Peter (1965)
Theorie des modernen Dramas (1880-1950). Frankfurt am Main 1965.
- Tairow, Alexander (1964)
Das entfesselte Theater. Köln 1964.
- Ullmann, Gisela (Hrsg.) (1973)
Kreativitätsforschung. Köln 1973.
- Vale, Eugene (1988)
Die Technik des Drehbuchschreibens für Film und Fernsehen. München 1988.
- Vlcek, Radim (1997)
Workshop Improvisationstheater. Übungs- und Spielesammlung für Theaterarbeit, Ausdrucksfindung und Gruppendynamik. München 1997.
- Wahrig, Gerhard (1986/91)
Deutsches Wörterbuch. Jubiläumsausgabe. Gütersloh/ München 1986/1991.
- Weimann, Robert (1967)
Shakespeare und die Tradition des Volkstheaters. Soziologie-Dramaturgie-Gestaltung. Berlin 1967.
- Wiemken, Helmut (1972)
Der griechische Mimos. Dokumente zur Geschichte des antiken Volkstheaters.
Bremen 1972
- Yablonsky, Lewis (1992)
Psychodrama. Frankfurt a. M. 1992.

8 Anhang

8.1 Interview mit Keith Johnstone vom 13.09.1998

Frage: Was ist für Sie das Interessanteste am Theatersport?

J.: Zweifelsohne ist das Gute am Theatersport, daß es die Kommunikation zwischen den Improvisatoren sehr einfach macht. Improvisatoren aus Australien, Japan, etc. treffen sich und kennen sich nun, und was immer man über Theatersport sagt, dieser Aspekt ist revolutionär.

Frage: Wo ist der Unterschied zwischen Theatersport und Showbusiness?

J.: Theatersport sollte nicht Showbusiness sein, sondern etwas, was von den Schauspielern geleitet und betrieben wird. Er sollte nicht nur lustig sein. Im Gegensatz zum Theatersport muß Showbusiness immer ein Erfolg sein. Bei der Improvisation gehen Sachen auch mal schief. Und das ist das Interessante und Sehenswerte für das Publikum. Wenn beim Showbusiness was schief läuft, dann ist es ein riesen großer Fehler.

Frage: Welche Meinung haben Sie zum deutschen Theatersport und wie sehen Sie dessen Entwicklung?

J.: Viel Theatersport sieht nicht wirklich wie Theatersport aus. Ich denke, die Deutschen haben Theatersport ohne Grund geändert. Ich habe versucht den Regisseur zu entfernen, aber die deutschen Improvisationsspieler sind zu gehorsam. Sie gehorchen dem Moderator. Deutscher Theatersport wird vollständig in Richtung Comedy gerückt. Es scheint vollständig auf Spiele aufgebaut zu sein, jedenfalls das, was ich bisher gesehen habe. In einigen Teilen von Amerika versucht man Theatersport nach dem Vorbild der 'Loose Moose - Art und Weise' zu spielen und woanders ist es den Spielern egal, sie möchten nur auf die Bühne und unterhaltsam sein. Aber die Gruppen, die diese Art von Theatersport genügend Jahre gespielt haben, werden entweder ernsthafter werden und damit umgehen oder all ihre guten Leute [Spieler und Zuschauer] verlieren.

Frage: Was halten Sie davon, dem Publikum Abstimmkarten zum Bewerten der Szenen zu geben?

J.: Ich finde diese Art der Abstimmung mit Karten dumm, denn nur eine Hand zu heben ist wirklich schwach. Das Publikum soll schreien und rufen - das ist sehr gut für das Publikum. Ich glaube, die Deutschen haben das mit den Karten von den Franzosen oder von den Dänen, aber dann haben es die Dänen von den Franzosen. Ich finde es besser,

wenn das Publikum ruft. Aus diesem Grund geht man ja auch zum Football, um zu rufen. Es ist weniger Spaß, Karten zu heben, und dann verliert man die Karte...

Ich störe mich an so einer Theatersportspielweise, weil ich für langweiligen Theatersport verantwortlich gemacht werde und die Schuld zugewiesen bekomme. Ich finde es nicht schlimm, wenn die Leute den Namen umbenennen, dann werde ich wenigstens nicht dafür verantwortlich gemacht. Sie können es ja Comedy-Sports nennen.

Ich hoffe, daß mein Buch für diese Gruppen voll von Informationen ist. Ich glaube, viele werden das Buch hassen, weil ich dort sage: „Komm, mach das nicht so!“ Man sollte nicht denken, daß deutsche Theatersportgruppen ihn mögen werden. Ich mag nicht so richtig, was sie machen, ich versuche sie zu überreden.

Frage: Was halten Sie von gemeinsamen Improvisationen beider (gegnerischen) Mannschaften, in denen die Mannschaft, die die besten Impulse gibt und die eine tragende Rolle spielt, die Punkte bekommt? Ist ein gemeinsames Improvisieren im Wettkampf ohne Konkurrenz, d.h. blocken, überhaupt möglich?

J.: Gegen andere Mannschaften zu spielen ist o.k., denn man möchte ja Variationen und Abwechslung sehen. Das Problem ist nur, daß es hier keine Richter gibt, die die blockierenden Spieler rausnehmen, sondern es wird einfach weiter ‘zusammen’ gespielt. In Dänemark hatte das erste Team zuwenig Akteure, darum spielten sie nur mit einem Richter, der gleichzeitig Moderator war und seit dem ist das so.

Frage: In dem Buch „Theaterspiele“ sprechen Sie von einem gespannten Hochseil. Finden Sie, daß dieses Seil in Deutschland zu niedrig gespannt ist, schließlich gibt es keine Richter mit Hupen gegen Langeweile? Halten Sie die deutsche Variante deshalb für minderwertig?

J.: Schauspieler hassen die Hupen der Richter. Man sollte nicht im Publikum sitzen und langweiliges Theater schauen müssen. Nur weil das im normalen Theater so ist, sollte man es nicht übernehmen. Bevor eine Improvisation langweilig wird, sollte man sie von der Bühne kriegen. Und dafür braucht man etwas Disziplin und das hassen Schauspieler. Schauspieler wollen die ganze Zeit nur auf der Bühne sein und ihnen ist es egal, ob sie langweilig sind, weil sie immer langweilig sind. Ich halte die deutsche Variante für schlechter, denn die Deutschen haben die ganzen gefährlichen Sachen rausgenommen (Hupen, Richter). Man kann sicher sein, daß das Publikum es gerne sehen würde, wenn jemand von der Bühne gehupt werden würde. Das Publikum im Theater soll so abgehen wie beim Wrestling und hupen und schreien.

Frage: Ist es ein Vorteil für den Theatersport, wenn die Darsteller ausgebildete Schauspieler sind?

J.: Muß weder Vor- oder Nachteil sein. Schauspieler mit Ausbildung sind manchmal arrogant, können aber gut sein, wenn sie auf Ratschläge hören. Im ‘Loose Moose Theatre’ spielen keine ausgebildeten Schauspieler.

Frage: Wie sehen Sie die Zukunft des Theatersport, ist es das Theater der Zukunft?

J.: Keine Ahnung, wie die Zukunft von Theatersport aussehen wird. In Calgary kommt zur Zeit Maestro besser an, als Theatersport. Die Spieler, die im Maestro schnell rausfliegen, wandern zum Theatersport über. Das ist schlecht für den Theatersport. Ich finde Maestro interessanter, weil die Spieler rausfliegen.

Frage: Was wünschen Sie sich für den Theatersport in der Zukunft?

J.: Die Theatersportgruppen sollen eine große erzieherische Abteilung haben. Und daß die Spieler sich mehr darauf einlassen, denn Theatersport ist nicht nur auf die Bühne gehen und albern sein.

8.2 Beschreibung eines Theatersportabends

Zum besseren Verständnis meiner Arbeit möchte ich eine kurze Beschreibung eines exemplarischen Theatersportabends geben, da ich nicht davon ausgehe, daß der Leser schon einmal einem Theatersportmatch beiwohnen konnte. Zu diesem Zweck habe ich aus der Vielzahl der deutschen Spielvarianten die 'sportlichste' Form gewählt, auf die ich mich auch in meiner Arbeit immer wieder beziehe. Es handelt sich um eine auf hiesige Verhältnisse angepaßte Wiedergabe einer Beschreibung von Johnstone (vgl.: Johnstone 1998, 28ff).

THEATERSPORT

Eröffnungsmusik ertönt und ein Lichtkegel streift über 250 Zuschauer. Der Kommentator begrüßt das Publikum und fordert die Menschen im Saal auf, sich gegenseitig die Hände zu schütteln, sich zu umarmen, Gemüsesorten oder anderes zu nennen. Drei gestrenge Richter in Roben mit Fahrradhupen um den Hals überqueren die Bühne, und das Publikum schmettert ihnen das traditionelle „*Buh!*“ entgegen. Mit den Hupen können die Richter „*Warnungen gegen Langeweile*“ aussprechen, die das Publikum vor langweiligen Szenen schützen, so erfährt es das Publikum vom Kommentator. Nacheinander werden beide Teams angekündigt und begrüßt. Der Kommentator ruft einen Richter auf die Bühne und die Mannschaftskapitäne werfen unter seiner Aufsicht für alle sichtbar eine Münze, um zu ermitteln, wer die erste Herausforderung stellen darf. Dann beginnt das Match:

Ein Spieler der *Robbys* überquert die Bühne und sagt zu den *Müllers*: „Wir, die *Robbys* fordern Euch, die *Müllers* zu einem Gefühlsspiel heraus! Nehmt ihr die Herausforderung an?“ Ein Gegenspieler der *Müllers* springt auf und sagt mit klarer, bestimmter Stimme: „Ja, wir *Müllers* nehmen die Herausforderung an!“ Der Spieler der *Robbys* wendet sich dem Publikum zu: „Wir werden eine 'traurige Szene' spielen. Dafür brauche ich eine Lebensweisheit!“ Nachdem die traurige Szene mit dem Titel: „Auf einem Bein kann man nicht stehen“ dargestellt wurde, übernehmen die *Müllers* die Bühne. Für ihr *Gefühlsreplay* benötigen sie eine Alltagshandlung vom Publikum. Sie wählen aus den vielen Vorschlägen das 'Frühstücken'. Ein Spieler macht sich über die imaginäre Wurstplatte her, seine Mitspieler allerdings gehen leer aus. Das Desaster wird noch

zweimal wiederholt, allerdings in den vom Publikum genannten Gefühlszuständen: aggressiv und verliebt.

Dann kommt es zur Abstimmung. Die Zuschauer zücken ihre Stimmkarten. Der Moderator wiederholt kurz den Inhalt der beiden Szenen. Jetzt muß sich das Publikum entscheiden. Die rote Karte stimmt für die *Robbys* und die weiße für die *Müllers*. Die Mehrheit der Zuschauer hält die rote Karte hoch. Damit gehen die *Robbys* mit fünf Punkten in Führung. Die drei Richter ergreifen nacheinander kurz das Wort und können ihrerseits jeder zwei Punkte vergeben. Weil sie abweichend vom Publikum, die *Müllers* mit ihren Punkten bedachten, werden sie vom Moderator aufgefordert, diese Bewertung zu begründen. Der erste Schiedsrichter macht auf die pantomimisch dargestellte Theke aufmerksam, durch die die *Robbys* unaufhörlich liefen und der nächste Schiedsrichter hebt die realistische Darstellung der 'Müller-Szene' hervor. Die *Müllers* übernehmen die Führung mit 6:5. Nach einer Reihe von Spielen gewinnen die *Müllers* mit 32:17. Die *Robbys* und die *Müllers* schütteln sich die Hände, tauschen ihre Trikots und eine Fanfare ertönt. Am Ende überreicht der Präsident des ansässigen Theatersportvereins den Pokal und die Urkunden.

Das Saallicht geht an, es ist halb elf. Die Zuschauer ziehen sich ihre Jacken an. Einige pilgern noch in das benachbarte Lokal, wo sie sich über ihre Lieblingsszenen und die Leistungen einzelner Darsteller auslassen. Eine lebendige Diskussion zwischen *Robby*- und *Müller*-Fans entfacht sich.

8.3 Fragebogen

Name/ Theatersportgruppe

1. Wie lange spielst du schon Theatersport? Hast Du eine Schauspielausbildung?
2. Hast Du schon bei einem Match bzw. einer Show mitgemacht?
3. Wie sieht Deiner Meinung nach ein idealer Rahmen für ein Match bzw. ein Turnier aus?
 - a) Qualifizierungsart bis zum Endspiel
 - b) Abstimmungsart
 - c) Moderation
 - d) Schiedsrichter
 - e) Showgehalt des Rahmens
 - f) Größe des Saales, Zuschauermenge
 - g) Andere wichtige Punkte
4. Werden die Spielabfolgen bei einem Match gewöhnlich besprochen?
5. Wie hoch ist der Konkurrenzfaktor bei einem Match?
6. Siehst du einen Konflikt zwischen einer guten Show und der Qualität der Improvisationen?
7. Überwiegt der Unterhaltungswert im Theatersport?
 - 7a. Strebt Deine Gruppe eine Wirkung darüber hinaus an, und meint Ihr diese zu erzielen?
8. Welche Spielform (Match, Improshow,...) schätzt Du am meisten und weswegen?
9. Zusatzfrage: Was ist das Beste am Theatersport?