

MACHT UND OHNMACHT

Ein Improvisationsspiel mit szenischen und musikalischen Fragmenten

von Thomas Janßen

Das Theaterspiel „Macht und Ohnmacht“ kann als Mischung aus Improvisation und traditionellem Musiktheater mit fest einstudierten Texten und Musikeinlagen verstanden werden. Es werden im Vorfeld **szenische Fragmente** einstudiert, die in einer anschließenden Aufführung **improvisatorisch variiert** und immer wieder neu miteinander kombiniert werden. Bei den Fragmenten handelt es sich um kurze szenische Einlagen für mehrere Spieler, Posen einzelner Spieler oder kleine musikalische „Momentaufnahmen“ (z. B. Tanz- oder Chorfragmente). Es sollten maximal eine Pose pro Akteur und maximal drei gemeinsame szenisch-musikalische Fragmente einstudiert werden.

Zu den Rollen: Eindeutig dominierende Hauptperson ist der **Regisseur**, der als **Akteur** mit auf der Bühne steht. Er trägt als einziger eine Kopfbedeckung, eventuell ersatzweise eine Sonnenbrille. Dieser Regisseur ist egozentrisch, despotisch, sadistisch. Er lenkt das gesamte Geschehen und sämtliche Mitspieler müssen ihm letztlich Folge leisten.

Im Laufe des Spiels **entwickelt der Regisseur** durch seine Anweisungen **eine Handlung**, bei der er die zuvor **einstudierten Fragmente mit einflechtet**. Dies ist vergleichbar mit einem Erzähler, der aus dem Stegreif eine Geschichte erfindet, bei der bestimmte vorgegebene Begriffe fallen müssen. Spielt man dieses Spiel mehrfach hintereinander – dies ergibt sich aus dem automatisch stattfindenden **Wechsel der Regisseurrolle**

(s. u.) – so werden die Fragmente in immer neue Zusammenhänge gestellt und erscheinen immer wieder in einem anderen Licht.

Die **übrigen Mitspieler** sind des Regisseurs **Sklaven**, Balljungen, Arbeitstiere. Sie haben keine Eigennamen und werden nur nach der Farbe benannt, mit der ihre Kleidung gekennzeichnet ist („Gelber“, „Grüner“, „Rote“ usw.) Sie handeln nicht von sich aus, sondern sie agieren (oder besser reagieren) nur auf Aufforderung durch den Regisseur. Für die Mitspieler gelten hierbei einige wenige **Spielregeln**:

1. Reaktion auf Aufforderungen: **Aufforderungen zum körperlichen Handeln** werden verbal **bestätigt** (z. B. „Jawoll!“) und **befolgt**. Aufforderungen zum Sprechen werden direkt befolgt (ohne Bestätigung). **Befehlsverweigerung** sollte möglichst vermieden werden, ist aber bei psychischer oder physischer **Überforderung** erlaubt. Diese bringt der Mitspieler **nonverbal-emotional**, zum Ausdruck, z. B. durch gequält klingende animalische Laute.
2. Reaktion auf Fragen: Stellt der Regisseur eine **„offene“ Frage** (z. B.: „Wie geht es dir?“), so **schweigen** die Mitspieler. Lediglich **„geschlossene“ Fragen**, die die Wahl zwischen Ja und Nein lassen, werden **beantwortet**, und

zwar letztendlich sinngemäß immer **mit „Ja“** (z. B.: „Hast du mich lieb?“)

Die **Mitspieler** unterscheiden sich aber darin, wie unterwürfig sie Fragen bejahen.

Dabei sind folgende **Unterscheidungen** möglich¹:

Grüne/r: Sagt **„Ja“ aus vollem Herzen:** „Jawolll!“, „Jouuuu!“, „Ganz genau!“

Gelbe/r: Prüfend und nachdenkend, **aber kooperativ.** Leicht zögerlich und nervös, aber produktiv angespannt: „Da is was dran.“, „Ja, so ungefähr.“, „Ja, so in etwa...“. Eventuell vorsichtige Einwände „Aber könnte es nicht auch so sein, dass ...“. Wenn daraufhin der Regisseur die Sache noch einmal erläutert, zeigt er Einsicht: „Stimmt, wenn man es denn wieder so sieht ...“

Rote/r: Widerborstig, genervt, **gibt am Ende aber doch nach:** „Jaaaha!“, „Mag schon sein, und was ist daran schlimm?“; fügt sich möglicherweise erst nach gewaltsamer Disziplinierung, leistet auch hier anfänglich Widerstand.

Sinn der Sache: Der Regisseur hat die Möglichkeit, das Verhalten der Mitspieler zu steuern und z. B. Spannungsbögen aufzubauen, indem er eine Aufforderung nicht sofort erteilt, sondern ihr eine Anzahl von Fragen vorausschickt, die die betroffene

Person allesamt nur mit Schweigen „beantworten“ darf. Z. B.: „Wieviel sind 7 mal 8?“ Mitspieler schweigt. R: „3 plus 4?“ Mitspieler schweigt. „Also, fangen wir mal ganz einfach an: Sag mir wieviel 2 und 2 sind.“ Mitspieler: „zwei und zwei sind vier!“ (Beachte: Die Aufgabe wurde beim 3. Mal nicht als Frage, sondern als Aufforderung formuliert, daher *musste* der Mitspieler reagieren!)

Nach einiger Zeit wird dem Regisseur seine Despotenrolle zu anstrengend bzw. zu langweilig. Nun tritt seine masochistische Ader an den Tag: Diese verleitet ihn dazu, das Spiel dahingehend zu lenken, dass er selbst von einem der Mitspieler beherrscht wird. Er führt eine Situation herbei, in der er sich an genau dieser Stelle (sein masochistisches Empfinden) berührbar macht. Ein **Mitspieler**, der dies „wittert“ und sich dazu inspiriert fühlt, selbst die Chefrolle auszufüllen, verlässt nun seine eigene Untertanenrolle und **wechselt** fließend **in die Regisseurrolle.** Dabei signalisiert er irgendwie seine Bereitschaft, zunächst nonverbal. Sobald der **Regisseur** dies erkannt hat, lässt er sich den Hut (bzw. die Sonnenbrille) „abluchsen“, nimmt das Farbmerkmal des Mitspielers an und **übernimmt** nun die **freigewordene Untertanenrolle.** Sobald das Prinzip des Spiels verinnerlicht ist, können die Spielregeln schrittweise gelockert werden.

¹ Mögliche weitere Rollen:

- Der Experte - kurz, präzise, fachlich kompetent: "Selbstverständlich." "Sicher." "Natürlich."
- Der „Coole“: Selbstbewusst, etwas kurz angebunden, distanziert, aber kooperativ: "Okay!", "Klar doch!", "Wie du meinst!"

Erfahrungen, Anregungen, Verbesserungsvorschläge bitte an post@jansofranso.de