

Den **König** spielen immer **die Anderen!**

Statusbewusstsein als Grundlage der Rollenarbeit

Veit Güssow

Der König soll auf der Bühne als Person von hohem Rang zu erkennen sein. Aber wodurch wird sein Hochstatus für das Publikum sichtbar? Seine gespielte Autorität und sein imposantes Erscheinen nützen ihm wenig, wenn die Mitspieler nicht mitmachen.

„**D**en König spielen immer die Anderen!“ brüllt der Schauspieler Jan-Hinnerk Arnke in der Rolle von König Peter. Wir sind bei den Proben zu meiner Inszenierung von Büchners *Leonce und Lena* am Theater Regensburg (s. **Abb.**). Er schlägt mit der Faust auf den Biertisch und es herrscht schlagartig Ruhe in der hitzigen Improvisation. Der in Boxershorts und Unterhemd bekleidete König erhebt sich langsam von seiner Bierbank, die anderen Figuren weichen vorsichtig beiseite. Sie ignorierend, wendet sich der König ruhig seinem abseits aufgereichten Hofstaat zu, einer Armee aus Plastik-Gartenzwergen. Er fällt vor den Zwergen auf die Knie, fragt sie um Rat und taucht wieder in die Welt von Büchners Originaltext ein.

Eine Aufgabe bei dieser Improvisation war es, dass die Schauspieler mit ihrem Status spielen, genau genommen, ihrem „dynamischen Status“. Genau auf diesen bezieht sich die alte Theaterweisheit „Den König spielen immer die Anderen“. Gemeint ist: Es reicht nicht, dass der Vorgesetzte einen hohen Status spielt, die Untergebenen müssen dazu den entsprechend tieferen Status einnehmen.

Erst dadurch, dass einer Figur mit Hochstatus von allen Seiten Respekt bezeugt wird, ist sie als klassischer König, Chefarzt oder Schuldirektor wahrnehmbar. Sonst wird der König zum Narren (= was ja durchaus gewollt sein kann).

Sozialer und dynamischer Status

Keith Johnstone, der Pionier des Improvisationstheaters, hat 1979 Status als Kategorie der Schauspiel- und Improvisationskunst plastisch beschrieben und analysiert. Seitdem verbreitete sich Statusbewusstsein in der Theaterarbeit mit rasanter Geschwindigkeit und ist heute aus den meisten Schauspielschulen und Probenräumen nicht mehr wegzudenken.

Bei Status denken viele Menschen zuerst an Berufshierarchien: Der Oberstudienrat hat einen höheren Status als der Referendar, die Schüler wiederum einen niedrigeren usw. Oder sie denken an Statussymbole: Das dicke Auto unterstreicht den Status des Bankdirektors. Die teuren Turnschuhe sollen den Status des besitzenden Schülers heben und tun es dann, wenn die Mitschüler tatsächlich beeindruckt sind. Machen diese

sich über die klobige Fußbekleidung nur lustig, bleibt der Statusertrag aus. Auch für diese Situation gilt: „Den König spielen immer die Anderen.“ Es zeigt sich, dass es neben jenem objektiven Status, den Menschen aufgrund äußerer Attribute wie Beruf, Bildungsniveau, Alter, Vermögen oder teure Turnschuhe zugeschrieben bekommen, eine zweite Dimension von Status gibt. Diese stellt sich erst durch das situative Verhalten von Menschen her. Johnstone schreibt in diesem Kontext: „Der Begriff ‚Status‘ kann verwirrend sein, es sei denn, wir verstehen darunter das, was wir tun, nicht das, was wir sind; das heißt, ein König kann gegenüber einem Sklaven Tiefstatus spielen, und der Sklave kann gegenüber dem König Hochstatus spielen.“ (Johnstone 1996, S. 355)

Ich benutze für die Unterscheidung der beiden Dimensionen die Begriffe „sozialer“ und „dynamischer Status“. Hierzu ein Beispiel: Der Schüler hat einen tieferen sozialen Status als der Lehrer. Situativ kann er aber einen höheren dynamischen Status einnehmen, etwa indem er über ein Thema mehr weiß als der Lehrer, sich für ein Referat in dessen Position gibt und dabei demonstrativ

auf dem Lehrerstuhl Platz nimmt oder ihm um die Klassenaufmerksamkeit erfolgreich Konkurrenz macht. Ruft der Schüler hingegen etwas dazwischen und die Klasse reagiert genervt oder gar nicht, sinkt der Status des Schülers wiederum enorm.

Der dynamische Status entsteht aus dem Zusammenspiel von Körpersprache, Handlungen und Äußerungen des Einzelnen im Verhältnis zum Auftreten der Anderen (s. **Tabelle**, S. 18).

Status im Theater

Für das Theater ist der Einsatz von dynamischem Status insbesondere auch für die Rollengestaltung von elementarer Bedeutung. Laien und Schauspielanfänger versuchen auf der Bühne fast immer zuerst einen möglichst „neutralen“ Status einzunehmen, d. h. sich statusdynamisch ähnlich zu verhalten wie die Mitspieler, bis hin zu spiegelbildlich. Den Rollen fehlt Kontur, die Szenen werden statisch, die Situationen wirken holprig. Entscheidend ist, dass Charaktere zu einem Großteil dadurch Kontur bekommen – ja geradezu erst entstehen –, indem sie Verhältnisse zu ihren Mitspielern eingehen und sichtbar machen. Nicht die Frage „Was bin ich für ein Mensch?“ sondern „Wie finde ich den oder die Andere?“ birgt das größere spielerische Potenzial. Schön-Sein, Witzig-Sein, Intellektuell-Sein lässt sich nur schwerlich selber darstellen: Viel leichter ist, den Schönen gegenüber Bewunderung und Begierde zu zeigen und ihre Nähe zu suchen, über die Witzigen zu lachen oder die Intellektuellen interessant oder langweilig usw. zu finden. Um das mit Schülern zu erkunden, eignet sich das hervorragende Impro-Spiel **Sexy, funny, smelly** (s. S. 19).

Lebendig und lebensnah erscheinen Gruppen, in denen es Tief- und Hochstatusspieler gibt, solche, die um den höchsten Sta-



König Peter (Jan-Hinnerk Arnke) im deutlichem Hochstatus gegenüber seinem Hofmeister (Christoph Bangarter)

tus kämpfen, und andere, die versuchen, sich in der Mitte einzupendeln. Für Gänge und Sitzplatzwechsel ist Statusverhalten eigentlich ein denkbar schwaches Motiv und doch enthält es häufig den wahrhaftigen Kern einer Szene. Eine entsprechende Improvisation im Wartezimmer bekommt Realitätsnähe, die sich auch je nach Theaterlust durch Überspitzung zur grotesken Komik ausbauen lässt oder auch als abstraktes Abbild brutaler Machtverhältnisse gezeichnet werden kann.

Bezieht man Statusbewusstsein in die Rollenarbeit mit Schülern ein, hat das zwei entscheidende Vorteile: Szenische Fantasie wird bei allen Beteiligten freigesetzt und das Zusammenspiel der Schüler kann enorm befördert werden.

Vorhandene Fähigkeiten

Die meisten Jugendlichen experimentieren auch im Alltag viel mit ihrem Statusverhalten, weshalb sie

meist großes Interesse für das Thema zeigen und mit Neugierde Statusstrategien ausprobieren. Johnstone bemerkt treffend: „Schüler können durch Statusspiele sofort verändert werden, nicht weil sie eine neue Fähigkeit lernen, sondern weil sie dazu gebracht werden, Fähigkeiten, die bereits in ihnen stecken, anzuwenden.“ (Johnstone 1996, S. 355 f.) Das Alltagswissen der Schüler wird für die Bühne genutzt und hilft enorm, bei ihnen Fantasie für die Rollengestaltung und für konkretes Handeln freizusetzen. Durch Statussensibilität können die Schüler erfahren, dass es auf der Bühne vor allem auf das Reagieren auf den Anderen ankommt und dadurch ein Miteinander-Spielen entsteht. Der Fokus der Wahrnehmung verschiebt sich von der einengenden Frage „Was soll ich spielen?“ zum „Wie reagiere ich auf den Anderen?“. Gerade durch die Aufgabe, den Status immer nur ein wenig höher oder tiefer als den der Anderen an-

Merkmale	extremer Hochstatus	extremer Tiefstatus
Raumverhalten	<p><i>Expansiv</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - viel Raum für sich beanspruchen - auf dem ganzen Stuhl fläzen - in die Mitte einer Bank setzen - an einem leeren Strand einen Liegeplatz im Zentrum wählen - im Theater beide Armlehnen belegen - in den Körperraum des Anderen eindringen - ihn berühren - ihm über die Haare fahren oder die Wangen tätscheln 	<p><i>Defensiv</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - wenig Platz für sich beanspruchen - sich nur auf den Rand eines Stuhls kauern - im leeren Kino auf den Platz knapp vor dem Randplatz setzen - automatisch Abstand zu Anderen halten und sich wegduckern, wenn man in den Körperraum des Anderen eindringt - Dinge nicht direkt überreichen, sondern für den Anderen griffbereit hinlegen
Körperhaltung	<p><i>Sicherheit ausstrahlen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - den Körper aufrecht halten - die Hände immer weit vom Gesicht entfernt halten - dem „Angreifer“ besonnen und mit „ungeschütztem“ Kopf entgegentreten (und dann blitzschnell als erster schießen) 	<p><i>Unsicherheit ausstrahlen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - sich geduckt halten - die Fußspitzen immer nach innen zeigen lassen - mit den Händen häufig nah am eigenen Gesicht agieren - sich die Haare hinter die Ohren streichen, das eigene Kinn tätscheln oder andere Verlegenheitsgesten machen
Rhythmus, Blicke, Stimme	<p><i>Ruhig</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - viel Zeit für sich beanspruchen - langsam sprechen - Blicke kontrolliert setzen, Augenkontakt lange halten, nach Beendigung nicht nochmal zurückschauen - den Anderen warten lassen 	<p><i>Hektisch</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Nervosität ausstrahlen - ständige Haltungswechsel, fahrige Gesten - Blickkontakte nur ganz kurz halten - immer wieder kurz zurückschauen, ob man noch angeblickt wird - nach Blickkontakten immer knapp unmotiviert aufkichern
Charakter der Handlungen und Äußerungen	<p><i>Dominant</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - sich so verhalten, als ob man alles könne, alles wisse, alles dürfe, sich alles leisten könne und den Anderen in jeder Beziehung überlegen ist - viel Wissen zeigen - Aussagen treffen wie: „hierzu ein passendes Zitat von Goethe, das ich damals beim Bundespräsidenten aus Spaß auf Latein vorgetragen habe ...“ - sich bei allem auskennen, nur nicht mit Privatfernsehen, BILD-Zeitung und Schnäppchenangeboten <p><i>Wichtig:</i> möglichst nicht unfreundlich oder aggressiv werden, sondern generös und bestimmt</p>	<p><i>Devot</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - sich so verhalten, als ob man nichts könne, nichts dürfe, nichts wisse, zu nichts taue und den Anderen in jeder Beziehung unterlegen ist - viel Bewunderung für die Anderen zeigen - Aussagen treffen wie: „ich könnte das nie“ oder „es ist zwar meine Firma, aber eigentlich kümmert sich meine Frau um alles“ - sich perfekt mit DSDS auskennen (außer dies verschafft einem in der speziellen Gruppe Anerkennung) <p><i>Wichtig:</i> prinzipiell gute Laune haben (dies steht nicht im Widerspruch, viele Komiker nutzen genau diese Verbindung)</p>
Typische Rollenbeispiele	<ul style="list-style-type: none"> - Westernhelden, Terminator - James Bond - Draco Malfoy (aus Harry Potter) - Prof. Boerne (vom Münsteraner Tatort) - Gangster Rapper - Footballstar und Cheerleaderin in High-School-Filmen - Bert 	<ul style="list-style-type: none"> - Komiker wie Woody Allan, Otto, Mario Barth - Inspector Colombo - Neville Longbottom (aus Harry Potter) - Kommissar Thiel (vom Münsteraner Tatort) - Daniel Küblböck - Der Nerd und das hässliche Entlein in High-School-Filmen - Ernie
Prinzipiell wichtig	<p>Status sollte immer auch dadurch hergestellt werden, dass Handlungen und Äußerungen den Status des Anderen senken oder heben. Die Gefahr ist gegeben, dass Spieler versuchen, ihren Status nur aus sich selbst heraus zu produzieren.</p>	

▶ SEXY, FUNNY, SMELLY

Vier Spieler improvisieren eine Party. Mit jedem Spieler wird heimlich abgesprochen, welche der drei anderen Spieler er jeweils attraktiv, lustig oder müffelnd/abstoßend findet. Die Party beginnt, indem nach und nach die Gäste eintreffen. Nun hat jeder Spieler Motive, nach denen er handelt, gerade auch dann, wenn er am sprachlichen Fokus der Szene nicht beteiligt ist. Lachen zufällig mehrere über die Scherze desselben, wird dieser zum Entertainer, finden sich zwei gegenseitig attraktiv, beginnt ein Flirt zwischen den Figuren. Auf diese Weise wirkt die Partygesellschaft nicht wie das Treffen fremder Menschen auf einer Vernissage, sondern die Situation wird zu einem facettenreichen Miteinander, in der ein „kinetischer Tanz“ sichtbar ist. Diese Methode lässt sich auch für das Inszenieren von Gruppenszenen in geschriebenen Stücken benutzen. Auch sollte man weitere Eigenschaften ausprobieren.

Variante: Die Übung wird um einen weiteren Spieler erweitert. Anstelle der Eigenschaften wird den fünf Gästen heimlich ein unterschiedlicher Status in einer Hierarchie von 1–5 zugewiesen. Nun müssen die Spieler in der Improvisation genau aufeinander achten, um bspw. als Nummer „4“ herauszufinden, wer über und wer unter ihnen steht. Wenn zwei Spielern heimlich der selbe Status zugewiesen wird, kommt es automatisch zu Statuskämpfen usw.

zulegen, wird eine Sensibilität und Genauigkeit in der Wahrnehmung des Mitspielers gefördert. Anfänger neigen dazu, immer bei sich den gewünschten Status herstellen zu wollen. Wichtig ist, dass die Schüler begreifen, dass sie ihren Status auch dadurch senken können, dass sie den des Mitspielers erhöhen: Ihm den Platz freimachen und Dinge sagen wie: „So gut wie Sie hätte ich das nie formulieren können.“ Andersrum lässt sich der eigene Status erhöhen, indem der des Mitspielers gesenkt wird: etwa durch anfassen, ihm Platz streitig machen oder Äußerungen zu machen wie: „Es muss wunderbar sein, so ahnungslos wie Sie durch die Welt zu laufen.“ Dabei sollten die Hochstatus-Spieler durchaus freundlich und generös auftreten. Anfänger verwechseln häufig hohen Status mit Aggressivität. Auch die Tiefstatus-Spieler sollten so weit als möglich gute Laune vorgeben und nicht dem Irrglauben verfallen, dass Tiefstatus und depressives Verhalten zwangsläufig zusammengehören.

Status als Verhältnis

Interessant ist es für die Bühne, mit differenzierten Statusverhalten der Figuren in unterschiedlichen Situationen zu spielen. In dem zu Beginn genannten Beispiel etwa zeigte König Peter gegenüber seinem Gartenzwerg-Hofstaat Tiefstatus, während er in Tiefstatusaufmachung (Unterwäsche) gerade Hochstatus gegenüber den lebendigen Mitspielern einforderte (s. **Abb.**, S. 17). So wurde auch später in der Inszenierung mit Überspitzen groteske Komik erzeugt.

Allgemein sind Figuren, die immer denselben Status beibehalten, nur selten spannend. Stattdessen lässt sich auch ein Chef inszenieren, der seiner Tochter im Hochstatus begegnet, seiner Ehefrau im Tiefstatus und mit seinen Angestellten Statuskämpfe ausfechten muss. Oder andersrum.

Auch treten Statusstrategien nur im Extremfall völlig gleichgerichtet auf. Im realen Leben werden häufig, bspw. um nicht arrogant zu wirken, Hochstatus-Aussagen („Du

bist dran mit Putzen“) mit Tiefstatuskörpersprache kombiniert („Äh, Tschuldigung ... äh [Hand ans Kinn], du bist dran mit ... äh ... Putzen, eilt aber nicht.“). Oder es werden Hochstatusaussagen direkt mit Tiefstatusaussagen relativiert, wie der Berliner Staatssekretär für Bildung bei der Eröffnung der Schultheaterstage der Länder in Berlin 2012 lehrbuchreif demonstriert hat: „Ich habe auch mal Schultheater gespielt, ich war der Faust.“ Sein Status schnell in diesem Rahmen ins Astronomische, pendelt sich durch die folgende Aussage aber umgehend wieder im Normalbereich ein: „Äh (Tiefstatusgeste), aber kein Grund zum Klatschen, es war eine Katastrophe.“

Literatur

- Johnstone, Keith: Improvisation und Theater, Berlin 1993. (Enthält eine ausführliche und auch für Schüler unterhaltsam geschriebene Erläuterung von Status).
- Johnstone, Keith: Theaterspiele, Berlin 1996. (Enthält konkrete Spiele und Übungsvorschläge).