

IMPROVISATION ALS FLÜCHTIGE KUNST

DISSERTATION

Karl-A.S. Meyer

Teil II IMPROVISATION ALS INDIVIDUELLES PHÄNOMEN

Teil III EMPIRISCHE BEFUNDE ZUR IMPROVISATION

Teil IV SCHLUSS

ANHANG

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|---|------------|
| Teil II Improvisation als individuelles Phänomen | 279 |
| 1 Das Ereignis – die Raum-Zeit-Dimension..... | 281 |
| 2 Das Material – die künstlerisch-ästhetische Dimension..... | 287 |
| 2.1 Improvisierte Musik | 289 |
| 2.1.1 Improvisation kontra musikalische Form..... | 289 |
| 2.1.2 Das Verhältnis von Komposition und Improvisation | 291 |
| 2.1.3 Zwischen Handwerk und Haltung | 295 |
| 2.1.4 Idiomatische und nicht-idiomatische Improvisation | 306 |
| 2.1.5 Musikalische Improvisation im Umgang mit elektronischen Medien..... | 327 |
| 2.1.6 Fazit | 330 |
| 2.2 Improvisation auf dem Theater | 334 |
| 2.2.1 Improvisationsansätze – Spiel zwischen Realität und Fiktion | 334 |
| 2.2.2 Das Spieler/Rolle-Verhältnis in Improvisationskonzepten des Theaters..... | 345 |
| 2.2.3 Fazit: Das „A impersonates B“-Problem des Improvisierenden | 347 |
| 2.3 Improvisation und Performance..... | 351 |
| 2.3.1 Performance Kunst und Performance-Projekte..... | 352 |
| 2.3.2 Der Einfluss der Performance auf das Theater | 366 |
| 2.3.3 Die Künste im Kontext des Performativen | 371 |
| 2.4 Zusammenfassung | 376 |
| 3 Der Improvisierende – die individuell-subjektive Dimension | 380 |
| 3.1 Die Außenwelt – das Verhältnis von Subjekt und Gesellschaft..... | 383 |
| 3.1.1 „Bricolage“ – individuelle Freiheiten beim Improvisieren | 383 |
| 3.1.2 Künstlerisch-ästhetische Erlebnisse und ihre Bedeutung | 389 |
| 3.2 Die Innenwelt – intensives und komplexes Erleben beim Improvisieren | 394 |
| 3.2.1 „Flow“ – intensives Erleben | 394 |
| 3.2.2 Selbstbildung und Selbstverwirklichung durch intensives Erleben | 397 |
| 3.2.3 „Communitas“ als spezifisches Gruppen-Erlebnis | 398 |
| 3.3 Der Dialog zwischen Innen und Außen – Interaktionskompetenz beim Improvisieren..... | 403 |
| 3.3.1 Differenzerfahrung zwischen Selbst und dem Anderen, Fremden | 403 |
| 3.3.2 Kommunikations- und Interaktionsebenen beim Improvisieren | 404 |
| 3.3.3 Vier Regionen der Geltungsansprüche von Interaktion..... | 407 |
| 3.3.4 Entwicklungsstufen künstlerischer Interaktion..... | 409 |
| 3.3.5 Interaktionskompetenz durch Metakommunikation | 411 |
| 3.4 Improvisationserfahrung als kulturelle Bildung | 414 |
| 3.5 Zusammenfassung | 418 |
| 4 Exkurs: Neurobiologische Perspektiven | 422 |
| 4.1 Gehirnprozesse und kreative Intelligenz | 423 |
| 4.1.1 Die funktionelle Lateralisierung der Großhirnrinde..... | 423 |
| 4.1.2 Funktionen und Prozesse des Gehirns bei der Informationsverarbeitung | 430 |
| 4.1.3 Vom Reiz zur Wahrnehmung..... | 433 |
| 4.1.4 Vom Chaos der Sinneseindrücke zur individuellen Wahrnehmung..... | 437 |
| 4.1.5 Von der Wahrnehmung zur Bewegung am Beispiel der Handmotorik..... | 440 |

| | |
|---|------------|
| 4.2 Improvisieren als Ausdruck menschlicher Freiheit – Neurophilosophische Überlegungen | 444 |
| 4.2.1 Intentionalität und Bedeutungserzeugung | 445 |
| 4.2.2 Bewusstseinszustände und das individuell-emotionale Erfahrungsgedächtnis | 447 |
| 4.2.3 Das Verhältnis von Improvisation, Wahrnehmung und Empfindung | 450 |
| 4.2.4 Der freie Wille beim Improvisieren – Ausdruck von Freiheit? | 452 |
| 4.3 Improvisieren-Können – Gehirnprozesse und kreatives Verhalten | 459 |
| 5 Das systemische Modell der Improvisation | 462 |
| Teil III Empirische Befunde zur Improvisation..... | 473 |
| 1 Empirie und Improvisation – Zur methodischen Anlage der Untersuchung..... | 476 |
| 2 Beweggründe und Grundgefühle..... | 483 |
| 3 Motivationen – Warum Menschen improvisieren, was sie an dieser Tätigkeit reizt..... | 489 |
| 4 Erlebniselemente beim Improvisieren | 498 |
| 5 Verhältnis von Anforderung und Können beim Improvisieren | 508 |
| 5.1 Differenzen zwischen Anforderung und Können | 511 |
| 5.2 Faktoren der Beeinflussung der Anforderungs-/Könnens-Balance | 514 |
| 6 Erlebnis-Dimensionen beim Improvisieren und ihre Bedeutung für das Gelingen..... | 519 |
| 7 Fazit – Empirische Befunde zur Improvisation..... | 533 |
| Teil IV Schluss | 539 |
| 1 Das Gelingen von Improvisation..... | 541 |
| 1.1 Improvisation und Qualität | 542 |
| 1.2 Wann ist Improvisation gelungen? | 546 |
| 2 Folgen für die Theaterpädagogik..... | 550 |
| 2.1 Angeleitetes Improvisieren in der Theaterarbeit mit nicht-professionellen Spielern | 551 |
| 2.2 Das Spieler-Spielleiter-Verhältnis..... | 555 |
| 3 Ausblick..... | 557 |
| Anhang..... | 560 |
| Messungen und Ermittlungen..... | 560 |
| 1 Verteilungen in den Stichproben | 560 |
| 2 Improvisationserfahrung..... | 564 |
| 3 Beweggründe und Grundgefühle der Improvisation..... | 568 |
| 4 Motivationen | 569 |
| 5 Erlebniselemente beim Improvisieren..... | 571 |
| 6 Verhältnis von Anforderung und Können beim Improvisieren | 586 |
| Literaturverzeichnis | 610 |

Teil II IMPROVISATION ALS INDIVIDUELLES PHÄNOMEN

Die Untersuchung von *Improvisation als individuelles Phänomen* befasst sich ausschließlich mit *Improvisation im Rahmen künstlerischer Tätigkeit*. Damit ist nicht das zufällige Improvisieren gemeint, beispielsweise auf der Bühne, weil dem Schauspieler der Text entfallen ist. Im Fokus steht *Improvisieren als Methode oder Prinzip künstlerischer Tätigkeit*, als ein bewusst herbeigeführter spontaner Akt. Dabei geht es weder nur um professionell künstlerisch Tätige, noch um eine bestimmte Kunstrichtung. Im Mittelpunkt des Forschungsinteresses stehen vielmehr grundlegende Fragen nach dem Wesen von Improvisation als individuellem und spontan-schöpferischem Akt: Was ist das Spezifische der Improvisation? Wodurch zeichnet sie sich aus? Worin unterscheidet sie sich von anderen künstlerischen Tätigkeiten? Ausgehend von der Tatsache, dass Improvisation mindestens aus drei Komponenten besteht – aus dem Ereignis selbst, aus dem Improvisierenden und dem künstlerischen Material, mit dem der Improvisierende sich spontan ausdrückt –, gliedert sich dieser Untersuchungsteil in die folgenden Kapitel:

- Im Kapitel 1, *Das Ereignis – die Raum-Zeit-Dimension*, wird nach den besonderen Kennzeichen dieses spezifischen Ereignisses und dessen Strukturen gefragt. Zur Verdeutlichung der undurchsichtigen Sphäre eines Improvisationsereignisses mit seinen verschiedenartigen Komponenten, die zur Konstitution dieser spontanen Tätigkeit beitragen, wird ein Modell der Improvisation entwickelt, das die grundlegenden Dimensionen der Improvisation erfasst.
- Kapitel 2, *Das Material – die künstlerisch-ästhetische Dimension*, befasst sich mit der Frage nach dem künstlerischen Material, mit dem improvisiert wird. Der Improvisierende setzt sich dabei immer mehr oder weniger intensiv mit einem bestimmten Gestaltungsmaterial auseinander; das können Klänge, Farben, Körper, Bewegungen, Stimme, Wörter etc. sein. Niemand wäre in der Lage, eine musikalische Improvisation auszuführen, wenn er sich nicht einige Regeln im Umgang mit dieser Materie aneignet. Damit verbindet sich die Frage nach den Verfahren der Kunst, die der Improvisierende bzw. die Gruppe anwendet und die zur Grundlage für Spielregeln werden. Die Problematik wird am Beispiel der künstlerischen Regionen Musik und Theater sowie an der interdisziplinären Performance-Kunst erörtert.
- Kapitel 3, *Der Improvisierende – die individuell-subjektive Dimension*, umfasst das individuell-subjektive Problemfeld. Mit Blick auf die Außenwelt der Improvisation werden primär soziologische Aspekte fokussiert, die sich insbesondere mit der soziokulturellen Situierung der ephemeren Kunst befassen. Mit Blick auf die Innenwelt geht es in erster Linie um psychologische Aspekte und hierbei insbesondere um das Spezifische des Erlebens beim Improvisieren und der Erfahrung durch Improvisation. Die Brücke, die Innen- und Außenwelt verbindet, ist Kommunikation und Interaktion. Neben der Differenzenerfahrung zwischen Selbst und dem Anderen geht es auch um die verschiedenen Kommunikations- und Interaktionsebenen beim Improvisieren. Schließlich stellt sich die Frage, inwiefern einer spezifischen Improvisationserfahrung kulturelle

Bildungsbewegungen implizit sind, die möglicherweise über das Improvisationsereignis hinausweisen.

- In Kapitel 4, *Exkurs: Neurobiologische Perspektiven*, werden die psychologischen und soziologischen Erörterungen des dritten Kapitels in Beziehung gesetzt zu den neuartigen Ansätzen der Kognitionsforschung. In den vergangenen Jahren gewann die innerhalb der kognitiven Wissenschaften zentrale Frage nach der Rolle der Repräsentationen im Gehirn an Bedeutung, die möglicherweise in einer weiterführenden Improvisationsforschung von großer Wichtigkeit sind. Dabei geht es einerseits um Zusammenhänge zwischen der Fähigkeit improvisieren zu können und kreativer Intelligenz mit ihren entsprechenden Gehirnprozessen. Andererseits werden die vorläufigen neurobiologischen Erkenntnisse verknüpft mit neurophilosophischen Überlegungen, inwiefern etwa Improvisieren als Ausdruck menschlicher Freiheit gelten kann.
- Im Kapitel 5, *Das systemische Modell der Improvisation*, wird Improvisation als ein besonderes Ereignis künstlerischer Tätigkeit, das – angesiedelt zwischen Kunst, Subjekt und Gesellschaft bzw. zwischen Vergangenem und Zukünftigen – in dieser Form nur dem Menschen eigen ist, als systemisches Modell und in einer Zusammenschau beschrieben.

1 DAS EREIGNIS – DIE RAUM-ZEIT-DIMENSION

Jeder kreative Prozess ist durch Einzigartigkeit gekennzeichnet. Es sind Tätigkeiten des Subjekts in der Hervorbringung eines eigenen Produkts. Doch gewissermaßen wohnt jeder künstlerisch-kreativen Tätigkeit – sei es beim Musizieren, Theaterspielen, Malen oder Tanzen – das Element des Improvisatorischen inne. Im Theater gilt das sogar für die Aufführung eines zuvor geprobtens Stückes. Für Hans-Wolfgang Nickel ist Theater ohne das „*Improvisatorische*“ nicht am Leben zu halten: „*Theater geschieht im Moment, in der Situation, hier und jetzt; Theater ist also immer auch situativ, von daher zur Handlung, zur Beteiligung zwingend*“ (Nickel 2000, 2). Es ist das Herz des Theaters, denn „*im Unterschied zu den anderen Künsten kann von einem ‚Werk‘ im Sinne eines Kunstgegenstandes, im Falle der Kunst des Theaters nicht gesprochen werden. Treffender erscheint deshalb der Begriff des Ereignisses [...]. Wie keine andere Kunstform ist Theater deshalb abhängig von der aktuellen geistigen und körperlichen Verfassung der Beteiligten und von ihren situativen Wahrnehmungs- und Verstehensbedingungen*“ (Hentschel 1996, 135). Worin aber unterscheidet sich *Improvisation als künstlerisch-kreatives Ereignis* von einem längeren und geplanten oder vorbereiteten kreativen Prozess?

Geplante künstlerische Tätigkeit und Improvisation unterscheiden sich nicht – wie häufig behauptet wird – dadurch, dass Neuheit nur dann entsteht, wenn (auch innerhalb von Normen) improvisiert wird, während geplantes Handeln – beispielsweise beim Komponieren in der Musik – an Regeln und Normen gebunden ist; vorab geplante Handlungen können ebenso Neues, Normen-in-Frage-Stellendes hervorbringen.¹⁶⁶ Beides: Geplantes und improvisiertes Handeln sind Methoden kreativer Tätigkeit und prädestiniert, Eigenständiges, auch Eigentümliches und Neues zu schöpfen. Der Unterschied liegt allein in der zeitlichen Determination.

Improvisation als flüchtige Kunst ist ein zeitlich zusammenhängender Akt von endlicher Dauer; als ein spezifisches Ereignis künstlerischer Tätigkeit zeichnet sie sich durch Einmaligkeit und Einzigartigkeit aus.

¹⁶⁶ Das wird beispielsweise in der Musikpraxis deutlich, so etwa im „*Zwang zur Neuheit*“ in der komponierten Musik seit nunmehr zwei Jahrhunderten, dem die Komponisten unterworfen waren und nicht die improvisierenden Musiker: „*[...] Kompositionen [müssen], um sich abzuheben und ihr ästhetisches Dasein zu demonstrieren, nicht nur chronologisch, sondern auch qualitativ neu sein*“ (Dahlhaus 1978-2, 380). So erscheint es dem Musikwissenschaftler Dahlhaus mit Recht „*zweifelhaft, ob Neuheit eher im raschen Zugriff der Improvisation als durch geduldige Anstrengung des Komponierens erreichbar ist*“. Doch zweifelhaft ist auch Dahlhaus Folgerung, man könnte „*in Umkehrung der communis opinio, geradezu behaupten, daß Neuheit primär ein Prinzip der Komposition sei, während Improvisation, die ohne einen Vorrat von Formeln und Modellen kaum zu bestehen vermag, zum Traditionalismus tendiere*“ (ebd.). Denn gerade die Improvisationskunst in der Musik hat seit den 1960er-Jahren gezeigt, dass auch hier die gesamte Bandbreite zwischen Formelhaftem und Erneuerndem nachweisbar ist.

Die Zeitdimension ist zentrales konstitutives Merkmal der Improvisation; man kann nicht über Improvisation reflektieren, ohne ihre besondere Zeitlichkeit zu berücksichtigen.¹⁶⁷ Improvisation ist gekennzeichnet durch ihren Ereignischarakter; sie ist in diesem Sinne transitorisch, eine Kunst der reinen Gegenwart, situativ, nicht reproduzierbar. Sie ist ein Gestaltungsakt der gleichzeitigen Produktion und Rezeption im Moment der Hervorbringung. Das erfordert zwingend körperliche Präsenz des kreativ Denkenden und Ausführenden. Erst im Verlauf der Zeit nimmt etwas Gestalt an, wird Form. Diese ephemere Kunst bringt nichts Gegenständliches, kein Objekt im Sinne eines Kunst-Werks hervor, sondern ein einmaliges, unwiederholbares Ereignis, das lediglich für eine bestimmte Dauer existiert und somit endlich ist.¹⁶⁸ Improvisation als Ereignis ist nicht fixierbar; sie lässt sich nicht als Objekt festhalten; als „*Erlebnis in der Zeit*“ ist sie für den Improvisierenden und ggf. auch für den Rezipienten „*von der körperlichen Anwesenheit im Augenblick des Erlebens*“ nicht zu trennen (vgl. Hentschel 2001).

Dagegen liegt ein kreativer Akt als Planung, z.B. das Komponieren, das Schreiben eines Bühnentextes, das Entwerfen einer Dramaturgie etc., zeitlich vor der eigentlichen Realisation. Er kann losgelöst und unabhängig vom Ausführenden sein. Der geplante, nicht-spontane kreative Akt ist nicht zwangsläufig an dieselbe Person gebunden; der Gestaltungsprozess kann auch arbeitsteilig weitergeführt werden; das heißt: die kreative Phase ist abgeschlossen, der Ausführende handelt nach bestimmten Vorstellungen bzw. Vorgaben. Der Prozess Wahrnehmung, Abrufen von Gedächtnisinhalten und deren Kombination im Gehirn und der physischen Realisation kann beim Planen unterbrochen werden. Ideen und Gedanken können verworfen werden. Man kann noch einmal hinschauen, wieder überlegen, sich erinnern und schließlich den Einfall im Gedächtnis oder in Medien fixieren, ihn zu einem späteren Zeitpunkt abrufen und anderen mitteilen. Aus der unterschiedlichen zeitlichen Determination des Verlaufs folgen auch räumliche, physische und materielle Differenzen. Wahrnehmung, Erinnerung, Kombination und Ausführung können nicht nur zeitlich weit auseinander liegen, sondern physisch von der kreativ tätigen Person getrennt und die Realisation auf mehrere Personen verteilt werden oder auch an Medien und Maschinen delegiert, auf papierenen, mechanischen, elektromagnetischen oder elektronisch-digitalen Medien gespeichert und anschließend weiter bearbeitet werden, kurz: Die Realisation kann zu einem späteren Zeitpunkt, an einem anderen Ort und durch andere stattfinden.

Beim Improvisieren kann der schöpferische Einfall nicht delegiert werden. Das bedeutet: Von der Wahrnehmung über Erinnerung und Kombination bis hin zur Ausführung finden sämtliche Aktivitäten in derselben Situation statt. Beim Improvisieren kann dieser Prozess von der Wahrnehmung

¹⁶⁷ Wenn hier von der Zeit beim Improvisieren die Rede ist, so ist vor allem die erlebte Zeit, die Zeitwahrnehmung des Improvisierenden im kreativen Prozess gemeint. Üblicherweise unterscheidet man zwischen der subjektiven Zeit des Zeiterlebens und der „objektiven“ Zeit (Uhrzeit). Im Gegensatz zur objektiven Zeit (besser: intersubjektiv vereinbarten Zeit) ist die subjektive Zeit des Zeiterlebens nicht messbar und teilbar (vgl. Lehmann 1999-1, 309).

¹⁶⁸ Im Zusammenhang mit seiner Auseinandersetzung mit Artauds „Theater der Grausamkeit“ hebt Derrida dieses Kennzeichen hervor: „*Die theatralische Repräsentation ist endlich, sie hinterläßt nach ihrer Verwirklichung keine Spur, keinen hinwegtragbaren Gegenstand. Sie ist weder ein Buch noch ein Werk, sondern eine Energie, und deshalb ist sie die einzige Kunst des Lebens*“ (Derrida 1976. 375).

über die Verarbeitung im Gehirn, die „Idee“ oder „Intuition“ bis zum physischen Impuls der Realisation nicht unterbrochen werden. Diese (physikalische) Abfolge vollzieht sich in hoher Geschwindigkeit, die in der Regel als Gleichzeitigkeit oder als etwas Fließendes oder Ganzheitliches empfunden wird; diese biologisch-physikalischen Prozesse können kaum noch differenziert wahrgenommen werden; sie entziehen sich somit der direkten Analysierbarkeit.¹⁶⁹ Wir sprechen im Zusammenhang mit Improvisation von spontaner, unmittelbarer, sofortiger oder von intuitiver Aktion.¹⁷⁰ Damit bleibt die Hervorbringung in der Improvisation – im Gegensatz zur Realisation von Geplantem – an die Person des Improvisierenden gebunden; das bedeutet: Improvisation ist gleichsam ein holistischer kreativer Akt, aber auch: ihre künstlerischen Objektivationen sind individuell physisch und psychisch begrenzt (Abb. II.1).

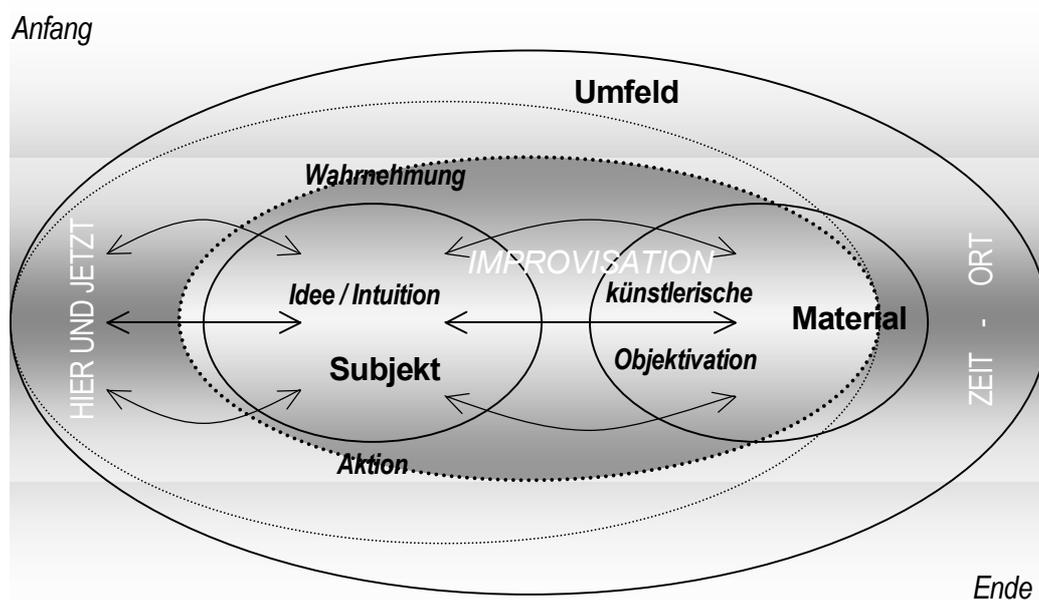


Abb. II.1: Modell der Improvisation als einzigartiges und einmaliges Ereignis im Hier und Jetzt

Hinsichtlich dieser spezifischen zeitlichen Determination von *Improvisation als individuellem Phänomen* soll der Untersuchung folgende Definition zugrunde liegen:

¹⁶⁹ Mit dem Einsatz digitaler Techniken, die physische Impulse des Improvisierenden schneller registrieren und in neue visuelle, akustische oder auch taktile Signale transformieren können als er seine eigenen Impulse wahrnimmt, eröffnen sich derzeit neue Dimensionen der Improvisation, die möglicherweise zu verändertem Verhalten, aber auch zu Irritationen führen. Diese sich neu eröffnenden Möglichkeiten des Spiels im Umgang mit digitaler Technik werden im Teil II, Kapitel 2.3.1, Performance Kunst und Performance-Projekte, konkret beschrieben und diskutiert.

¹⁷⁰ Gezielte Studien im Bereich der Gehirnforschung (Teil II, Kapitel 4.1 *Improvisieren-Können – Gehirnprozesse und kreative Intelligenz*) könnten möglicherweise nicht nur zu neuen Erkenntnissen von Mikroprozessen beim Improvisieren beitragen, sondern auch zu Hinweisen führen, die einen differenzierten Umgang mit angeleiteter Improvisation in pädagogischer und therapeutischer Praxis erlauben.

Improvisation als einmaliges und einzigartiges Ereignis ist die sofortige Realisation einer Idee in ein und demselben Akt, in ein und derselben Situation, an ein und demselben Ort durch ein und dieselbe Person.

Zwischen Improvisieren und geplanter künstlerischer Tätigkeit gibt es dennoch zahlreiche fließende Übergänge. Ein Bildhauer zum Beispiel vollzieht alle Aktivitäten selbst. Dennoch hat der Künstler genügend Zeit, während der Bearbeitung des widerspenstigen Materials auch Pläne für späteres Handeln zu schmieden. Die Zeitspanne zwischen Idee und Veränderung des Materials ist so lang, dass seine künstlerische Tätigkeit im Sprachgebrauch nicht mehr als Improvisation bezeichnet wird, obwohl der Anteil improvisatorischer Elemente nicht unerheblich sein kann. Insofern man Kompositionen oder Dichtungen als eigenständige künstlerische Produkte betrachtet, treten Grenzfälle ähnlicher Art auch bei solchen Schaffensweisen auf. Das heißt, immer dann, wenn das Material sich einer schnellen Formbarkeit entzieht, ist der Akt der Schöpfung angesiedelt in einem Zwischenbereich von Planung und Improvisation.

Auch bestimmte Konzepte der *Performance Art* oder die vorab geprobte Theateraufführung befinden sich gewissermaßen in einem solchen Zwischenbereich. Derartige künstlerische Aktivitäten tragen in sich charakteristische Züge des Improvisierens – von der Wahrnehmung bis hin zur Hervorbringung und der Art und Weise der Interaktion. Bieten solche Konzeptionen jedoch zu wenig Raum für das Moment des Eigenschöpferischen, kann von Improvisation kaum noch die Rede sein. Improvisation braucht das Moment der Kreativität im Akt selbst; solange solche Konzepte die eigenschöpferische Komponente der Ausführenden berücksichtigen, indem sie lediglich das Verhältnis zwischen individueller Freiheit und künstlerischer und/oder sozial-interaktiver Gebundenheit regeln, kann in diesem Spannungsfeld Improvisation stattfinden.

Entgegen dem ersten Anschein wird deutlich, dass es sich zwischen geplanter und improvisierter Tätigkeit nicht um eine Dichotomie handelt, sondern um ein Mischungsverhältnis einer spezifischen Verhaltensweise, die dem Menschen eigen ist und die kulturelle Entwicklung in unterschiedlicher Art und Weise, aber sich bedingend, vorantreibt. Beide kreativen Verhaltensformen können sich gegenseitig begünstigen; beide setzen divergentes Denken, eine besondere intellektuelle Leistung des Gehirns voraus. Es ist ein neu Kombinieren und Zusammenstellen von Wahrgenommenem, Erinnerungtem und als Erfahrung Gespeichertem. Sowohl beim Planen als auch beim Improvisieren wird gestaltendes Handeln intendiert. In diesem Sinne ist Improvisation auch planbar.

Ist jedoch auf der einen Seite das künstlerische Material nicht spontan formbar oder schränken auf der anderen Seite (Spiel-)Regeln oder andere Vorgaben das spontane individuelle Ausdrucksvermögen zu sehr ein, kann vom Improvisieren nicht mehr die Rede sein. Die künstlerische Tätigkeit heißt dann: Der Bildhauer „arbeitet“ an einem Objekt, der Schauspieler „übt“, „probt“, „führt auf“, der Musiker „komponiert“, „spielt“ Etüden, der Dichter „schreibt“ Dramen, Romane etc. Ebenso wenig kann von Improvisation die Rede sein, wenn der Handelnde das Künstlerische aus den Augen verliert. Dann wird der spontane Akt zur ungefilterten Veräußerung seiner Innenwelten, es handelt sich dann nur noch um ein beliebiges Ausagieren psychischer Zustände, das weder Interaktion

noch Auseinandersetzung mit der Umwelt ermöglicht und damit den Kontakt zur (Außen-)Welt abreißen lässt. In diesem spontanen Akt drückt sich ein Spannungsverhältnis zwischen Kunst (als Umgang mit einem spezifischen Material) und Subjekt (als dem künstlerisch Tätigen) aus. Deshalb wird hier folgende These aufgestellt (Abb. II.2):

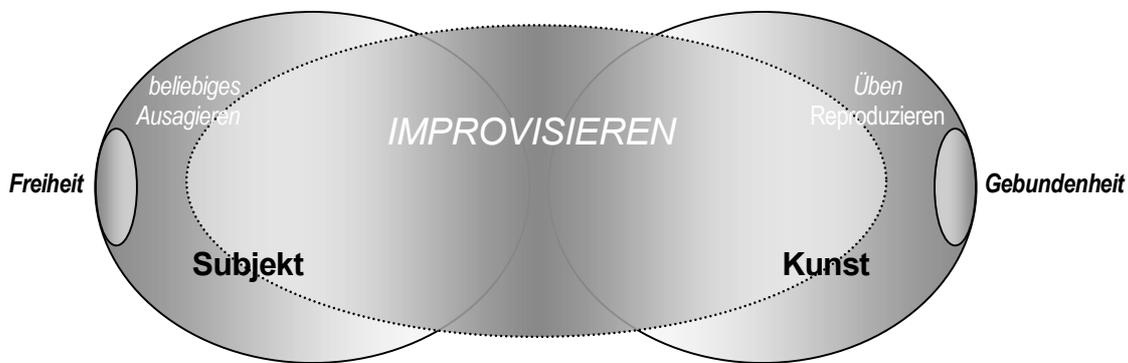


Abb. II.2: Modell der Improvisation als Energiefeld zwischen den Polen „individuelle Freiheit“ und „künstlerische Gebundenheit“.

Improvisation als flüchtige Kunst findet in einem spannungsgeladenen Energiefeld statt zwischen Subjekt und Kunst mit den Polen „individuelle Freiheit“ und „künstlerische Gebundenheit“. Je mehr sich der Agierende jedoch einem der Pole nähert, desto eher hört Improvisation auf.

Das Improvisationsereignis ist also nicht allein das Resultat einer spontanen Tätigkeit im Umgang mit künstlerischem Material, es entspringt auch nicht nur aus dem Innenleben des Einzelnen. Vielmehr steht es unter Einfluss vieler Kräfte und Komponenten, die zusammenwirken und Improvisation zu einem einmaligen und spezifischen Ereignis im Hier und Jetzt machen, das möglicherweise über den Moment hinaus Wirkungen zeigt. Die wichtigsten Komponenten und Kraftfelder der Improvisation werden im Folgenden eingehend untersucht.

Aus der Perspektive der Kunst ist das ästhetische Resultat beim Improvisieren im hohen Maße von diesen individuell-subjektiven Bedingungen in ihrer Gesamtheit abhängig. Das heißt, das Ereignis der Improvisation wird nicht nur von künstlerischen, physischen und psychischen Fähigkeiten des Einzelnen und dessen Improvisationserfahrung bestimmt, sondern ebenso von aktuellen und situativen Gegebenheiten bezüglich des künstlerischen Materials, mit dem improvisiert wird. Improvisieren zwei oder mehrere miteinander, so wird an dieser künstlerisch-ästhetischen Komponente der Unterschied zum Planen mit Blick auf die künstlerische Hervorbringung in eklatanter Weise sichtbar: Während bei geplanten Handlungen in den Künsten das wohlgeformte, ausgefeilte (Kunst-)Werk intendiert wird, das möglichst auch eine spezifische Handschrift trägt, so bleibt beim Improvisieren Künstlerisches immer vorläufig. Das wirft die Frage auf: *Was kommt beim Improvisieren vom künstlerischen Material?* Sie wird im zweiten Kapitel erörtert.

Aus der Perspektive des Subjekts konstituiert sich Improvisation durch den Wechselbezug von Innen- und Außenwelt. Die Fähigkeit, sich über Stimme und Bewegung auszudrücken, zu sprechen, zu bewegen, mit Objekten hantieren und umgehen zu können, die Verstärkung des Gefühlsbewusstseins sind dabei Grundbedingungen für die Anregung schöpferischer Aktivitäten. Stimme, Gesten und Bewegungen drücken Stimmungen und innere Einstellungen aus. Das Individuum tritt über die Improvisation in einen unmittelbaren Dialog mit seiner Umwelt. Die Auseinandersetzung des Improvisierenden mit seinem Umfeld ist immer unmittelbar. Das gilt auch dann, wenn jemand allein für sich improvisiert, denn dem Individuum gegenüber steht ein Material, das es ggf. mittels eines Werkzeugs/Instruments formt und gestaltet. Auch der Ort, der Raum, die Atmosphäre der Umgebung und ggf. unvorhergesehene Störungen von außen werden die Improvisation beeinflussen. Nicht zuletzt spielt die Vorstellung des Improvisierenden eine Rolle, wofür oder wozu er allein für sich improvisiert. Dem persönlichen Erleben im Moment des Improvisierens fällt daher eine zentrale, Sinn gebende Bedeutung zu. Im Moment seiner Hervorbringung konstituiert sich durch den Akteur als Produzent und Rezipient in einer Person und ggf. durch Mitspieler und Beobachter „*künstlerisch-ästhetische Objektivation*“ (Mollenhauer 1996) in Abhängigkeit von Befindlichkeiten des Improvisierenden, seiner Wahrnehmungsverarbeitung und der Interaktion mit seiner Außenwelt; dazu zählen die anderen Mitspieler, die Zuschauer/Beobachter. Das Ereignis Improvisation schafft Situationen, die zum Handeln provozieren, in denen spontane, originale und kommunikative Aufgaben abgefordert werden. Solche kreativen Prozesse fordern dementsprechend Reaktionen anderer Menschen heraus. Der Akt selbst ist unmittelbare Auseinandersetzung mit dem soziokulturellen Umfeld; dort wird das subjektiv Hervorgebrachte zeitgleich ins Verhältnis zur Welt gesetzt. Das erfordert nicht nur Selbstkompetenz, sondern ebenso Handlungs-, Interaktions- und Kommunikationskompetenz. Damit stellen sich Fragen nach dem Subjekt und seinen Bezügen: *Was kommt vom Improvisierenden? – Was kommt von der Gruppe? – Was kommt vom Umfeld?* Sie sind im dritten Kapitel Gegenstand der Untersuchung.

Um Impulse in kreative Handlungen umzusetzen, braucht der Mensch eine Reihe von inneren Vorstellungen, Bildern oder Mustern, die er nach Bedarf einsetzen kann. Um dies zu erreichen, benötigt er auch ein bestimmtes Maß an Techniken oder Fertigkeiten im Umgang mit den Ausdrucksmitteln. Während Planen im eigentlichen Sinn nur einen Teil des Handlungsspektrums zwischen Idee und tatsächlicher Realisation abdeckt, gehört zur Fähigkeit des Improvisierens das gesamte Spektrum der individuellen und eigentümlichen neurophysischen Ausführungsleistungen des Improvisierenden – von seiner Wahrnehmungs- und Gedächtnisleistung über die Kombinationskompetenz des Gehirns bis hin zur motorischen Umsetzung. In dem neurobiologischen Exkurs, Kapitel 4, rücken somit Fragen nach dem Innenleben des Subjekts in den Mittelpunkt des Interesses: *Was kommt von der Reizverarbeitung im Gehirn, was von der Intelligenz, was von der Psychomotorik etc.?*

2 DAS MATERIAL – DIE KÜNSTLERISCH-ÄSTHETISCHE DIMENSION

Mit Blick auf die künstlerisch-ästhetische Dimension stellt sich die Frage nach dem Anteil der Künste an einer Improvisation. Was kommt vom künstlerischen Material, mit dem improvisiert wird? Im Laufe des 20. Jahrhunderts, dem Jahrhundert der Improvisation, kristallisierten sich in der Kunst unzählige Arten von Improvisationsformen heraus. Besonders in den so genannten fluiden Künsten Musik, Theater und Tanz, deren Produkte nicht gegenständlichen, sondern prozesshaften Charakter haben, wurden vielfältige Ansätze und Methoden entwickelt, die in ihrer Art unterschiedlicher nicht sein können. Improvisation etablierte sich nicht nur als Methode künstlerischer Praxis; sie wurde im Laufe der Zeit auch zum Prinzip individuell und kollektiv künstlerischer Auseinandersetzung zwischen Kunst und Kultur (Gesellschaft/Alltagskultur). Die Fragen nach der Kunst müssen deshalb auch vor dem Hintergrund ihrer Geschichte beantwortet werden.

Zur Eingrenzung der Problematik und der besseren Übersicht wegen beschränkt sich die Untersuchung auf die Bereiche *Musik* und *Theater*, weil sich beide Künste in der Behandlung des künstlerischen Materials – in ihrem Wahrnehmungs-, Symbolisierungsstil und auch in der Art der Bedeutungserzeugung, dem Kognitionsstil – prägnant voneinander unterscheiden. Schließlich wird die Sonderform *Performance* in Hinblick auf Improvisation befragt; denn im Zuge performativer Tendenzen in allen künstlerischen Bereichen gibt es inzwischen zahlreiche interdisziplinäre Performance-Projekte, in denen Improvisation eine zentrale Rolle spielt.

- Im Kapitel 2.1, *Improvisierte Musik*, steht mit dem tönend klanglichen Material das Moment des Auditiven im Vordergrund. Das bedeutet, dass Wahrnehmung, Symbolisierung und Bedeutungserzeugung primär auf der auditiv sinnlich abstrakten Ebene realisiert werden.¹⁷¹
- Dagegen geht es im Kapitel 2.2, *Improvisation auf dem Theater*, um das Verhältnis von Realität und Fiktion durch Verkörperung fiktiver Handlungen. Die Thematisierung von (Alltags-) Konflikten wird auf mehreren Sinnesebenen wahrgenommen, symbolisiert und bedeutet. Durch das gesprochene Wort wird neben der sinnlichen auch eine kognitiv-analytische Ebene angesprochen. Die Frage nach dem Umgang mit dem theatralen Material verweist ebenso auf die Kunst wie auf das spielende Subjekt, was unter anderem zu weit auseinander liegenden Improvisations-Ansätzen führte.

¹⁷¹ Im Kapitel 1 wird hauptsächlich eine Auswahl an Musikern berücksichtigt, die im Gefolge der Kultur der Spontaneität sich intensiv mit Improvisation auseinandersetzten, das heißt, es kommen explizit diejenigen zu Wort, die versuchten, ihre Improvisationserfahrungen begrifflich zu fassen. Neben eigenen Interviews wird insbesondere auf drei Quellen zurückgegriffen, die z.T. sehr ausführliche Interviews und Gespräche mit Improvisatoren führten:

1. Derek Bailey (1992): *Improvisation. Its Nature and Practice in Music*; 2. Peter Niclas Wilson: *Hear and Now. Gedanken zur improvisierten Musik*; 3. Matthias Schwabe et al. (Hg.): *Ringgespräch über Gruppenimprovisation* (div. Ausgaben des Heftes zwischen 1993 u. 2003). Das bedeutet, die Auswahl beschränkt sich im Wesentlichen auf die Musikbereiche Neue Musik, Jazz und Rockmusik. Da viele befragte Musiker im angelsächsischen Sprachraum zu Hause sind, werden Zitate immer dann im Original wiedergeben, wenn eine deutsche Übersetzung der sprachlichen Nuancierung oder Doppeldeutigkeit der Aussagen in Bezug auf Improvisation nicht entsprechen würde.

- Im Kapitel 2.3, *Improvisation und Performance*, geht es um die künstlerisch-ästhetischen Objektivationen im Verhältnis zum Performativen. Dabei steht nicht nur die Differenz zwischen Kunst und Alltag zur Debatte, sondern auch die Einbeziehung virtueller Welten durch den Einsatz multimedialer digitaler Techniken.
- Im Kapitel 2.4, *Zusammenfassung*, werden die Improvisationsansätze der Musik mit denen des Theaters verglichen und die Differenzen zwischen „performen“ und „improvisieren“ herausgestellt.

2.1 IMPROVISIERTE MUSIK

In diesem Kapitel geht es um die Frage: Was kommt in der Improvisation vom musikalischen Material, von den Klängen, Geräuschen, vom Rhythmus etc.? Improvisation und die Entwicklung der Musik mit ihren unüberschaubaren und vielfältigen Formen, Stilen und Gattungen gehören seit jeher zusammen. „Die gesamte Entwicklungsgeschichte der Musik ist von Kundgebungen des Improvisationstriebes geleitet“, resümiert Ferand (1956, 23) in seiner Improvisationssammlung aus neun Jahrhunderten abendländischer Musik. Improvisation in der Musik ist nicht nur im historischen Kontext der Motor musikalischer Praxis, sondern in jeglicher Art aktuellen Musikschaftens, so dass eine derartige Dokumentation bereits enzyklopädische Dimensionen annehmen würde. Improvisiert wird in indischer Musik, in Bereichen arabischer Musik, in der türkischen Musik, in der Musik Afrikas und im Gamelan Polynesiens sowie in vielen Formen von Vokalmusik. Diese und viele andere Formen von Musik, die Improvisatorisches in ihre musikalische Praxis einbeziehen, werden hier fehlen.

Hinsichtlich der vorliegenden Problematik beschränkt sich diese Untersuchung auf die Entwicklungen des 20. Jahrhunderts und damit auf eine Improvisationspraxis, die für unseren europäischen Kulturraum von Relevanz ist; das heißt, es wird Bezug genommen auf Entwicklungen der Neuen Musik, des Jazz und der Rockmusik.

Das 20. Jahrhundert ist geprägt von der Auseinandersetzung zwischen historisch gewachsenen musikalischen und fixierten Formen und einer Improvisationskultur, die alles Formale in Frage stellt. Beispielhaft dafür ist die Diskussion um Komposition und Improvisation. Die Frage nach dem musikalischen Material – Was kommt von der Musik? – wird im ersten Abschnitt anhand der Problematik: weg von den Werken, hin zu den Prozessen, diskutiert. Die Auseinandersetzung mit dem tönenden Material auf der subjektiv-individuellen Ebene ist Gegenstand der Erörterung im zweiten Abschnitt. Die kommunikativ-interaktive Ebene wird im Anschluss daran, im dritten Abschnitt, beleuchtet. Im Zentrum steht hier die Frage nach kollektiven Improvisationsformen, die sich aus dem gemeinsamen Umgang mit Musik in Gruppen ergeben. Gegenstand der Untersuchung im letzten Abschnitt sind die neuen Improvisationsformen, die mit Hilfe digitaler, auch multimedialer Technologien neue Dimensionen des Improvisierens erschließen.

2.1.1 IMPROVISATION KONTRA MUSIKALISCHE FORM

Die formauflösenden und -zerstörenden Tendenzen in der freien Improvisation – besonders im Free Jazz, zum Teil aber auch in der informellen Neuen Musik –, die das Prinzip der Aleatorik zur Grundlage ihrer Kompositionen machten oder Musiker improvisieren ließen, führten zu harten Auseinandersetzungen zwischen Musikwissenschaftlern, Improvisatoren und Komponisten, die Musik ohne Form nicht akzeptieren wollten. Improvisation sei formlos und beliebig, war das Vorurteil der einen, während die Gegenseite formgebundener und/oder komponierter Musik „Leblosig-

keit" (Bailey) vorwarf; dazu zählten nicht nur große Bereiche der so genannten „ernsten“ Musik, sondern auch der Mainstream-Jazz.

Selbst der der Neuen Musik und der Improvisation gegenüber aufgeschlossene Musikwissenschaftler Carl Dahlhaus konnte sich musikalisch relevante Improvisationen nur unter der Schirmherrschaft verbindlicher Regeln vorstellen – etwa im traditionellen formgebundenem Jazz oder innerhalb einer Komposition. Die Möglichkeiten, über die die Improvisation verfügt, um in die Entwicklung einzugreifen, liegen laut Dahlhaus vor allem in der „Differenzierung von Details“:

„Der formale Rückhalt von außen, den sie [die Improvisation] braucht, kann durchaus in komponierten Strukturen statt in den primitiven Modellen bestehen, auf die sie immer dann zurückgeworfen wird, wenn sie den Gegensatz zur Komposition und die Unabhängigkeit von ihr zu pointieren versucht. [...] Nicht von der Auflösung von Komposition in Improvisation, sondern von der Vermittlung zwischen ihnen ist Triftiges zu erwarten“ (Dahlhaus 1978-2, 380).

Die Entwicklungen des Free Jazz waren auch für Dahlhaus lediglich „Ausbruchsversuche“. Tragenden Grund konnten nur „Taktschema und das Harmoniefundament“ für die Improvisation bilden, „die sich offenbar um so reicher zu entfalten vermag, je fester und selbstverständlicher dieser Rückhalt ist, den sie am Stereotypen, am immer gleichen Takt und an der simplen, konventionellen Schlagerharmonik findet [...] Fehlt eine Stütze, so gerät sie in Gefahr, in amorphes Getöse zu verfallen.“ (Dahlhaus 1978-2, 377).

Bis heute ist die musikalische Form zentraler Gegenstand musikwissenschaftlicher aber auch musikästhetischer Erörterungen und Bewertungen. Improvisatoren der freien Musik wie etwa der britische Percussionist Eddie Prévost versuchen jedoch, sich gänzlich vom Formbegriff, der die Ästhetikdebatte in der Musik nach wie vor beherrscht, loszusagen:

„Die Kunst der Improvisation besteht in der Fähigkeit, Musik ohne vorgegebene Form zu machen – ohne einen anderen Zweck als den des Tuns und ohne Erwartung. Ein solcher Musiker zählt nicht auf die Ernte, während er pflügt“ (Prévost; zit. n. Wilson 1999, 52f.).

Auch für den Amsterdamer Kompositionslehrer Misha Mengelberg, „Vaterfigur der holländischen Avantgarde“, ist Formdenken verbunden mit „am Schreibtisch komponieren“ – vielleicht nicht unbedingt, aber wenn, dann dort:

„Ich kümmere mich nicht um Form. Es gibt für mich eigentlich nur eine Erwägung: Ich versuche zu vermeiden, bestimmte musikalische Formeln zu gebrauchen“ (Mengelberg 1998; in: Wilson 1999, 153).

Formlosigkeit führte unter Musikwissenschaftlern z.T. zur Sprachlosigkeit, weil die traditionellen musikästhetischen Begriffe sich an den formgebenden Elementen der Musik orientierten.

„Getöse ohne Form“ – so der Musikwissenschaftler Peter Niklas Wilson – „löst in der Musikwissenschaft offenbar größere Verlustängste aus, als der Abschied vom traditionellen Formbeg-

riff. [...] *Es scheint, als müsse irgendein übergreifendes Muster übernommen werden, um Musik vor ihrer endemischen Formlosigkeit zu retten*” (Wilson 1999, 53).¹⁷²

Der Verzicht auf Form und Werk, einhergehend mit der Betonung des Prozesshaften der Musik, ist ein radikaler Bruch mit den tradierten Selbstverständlichkeiten; die bewährte Musikästhetik mit ihren Regeln gilt nicht für derartige Improvisationen; improvisierte Musik lässt sich nicht mehr mithilfe der alten Terminologie beschreiben und einordnen; das führt unter Musikwissenschaftlern zur Sprachlosigkeit, häufig aber auch zur Ignoranz gegenüber dieser Musizierpraxis. Dagegen wird der komponierten Musik auch dann noch große Aufmerksamkeit geschenkt, wenn sie kaum Formen aufzuweisen hat. Sie scheint in ihrer schriftlichen Fixierung (be)greifbarer zu sein, besitzt gewissermaßen Werkcharakter.

Ohne Frage haben beide Schaffensformen auch in ihrer extremen Ausprägung eine Berechtigung in der Musik, denn auch *„[i]mprovisierte Musik hat im Laufe ihrer Geschichte genügend regenerative Kraft bewiesen, um dem Vorwurf der Antiquiertheit gelassen begegnen zu können*” (Wilson 1999, 26). Komponieren ist ebenso wie Improvisieren ein Akt schöpferischer musikalischer Gestaltung. So wie es sich um zwei unterschiedliche Wege des Musikmachens handelt, gibt es ebenso *„Un-Komponierbares” wie „Un-Improvisierbares”*, behauptet Wilson (ebd.). Im Folgenden soll das Verhältnis von Improvisation und Komposition als Formen musikalischer Kreativität genauer betrachtet werden. Dabei stellt sich – je weiter Improvisation sich von den Form gebenden künstlerisch-ästhetischen Komponenten der Musik entfernt – die Frage nach denjenigen Komponenten, die Improvisation dennoch als musikalisch-künstlerischen Akt legitimieren.

2.1.2 DAS VERHÄLTNISS VON KOMPOSITION UND IMPROVISATION

Häufig wird die Differenzierung Komposition/Improvisation am Kriterium der Schriftlichkeit festgemacht. Dabei wird fälschlicherweise von der Annahme ausgegangen, die Verschriftlichung bzw. Visualisierung von Musik sei automatisch Form und Struktur bildend. Doch Improvisation und Komposition, das wurde bereits an anderer Stelle gezeigt, verhalten sich nicht dichotomisch zueinander. *„[D]ie Polarität ‚oral-literal‘ ist nicht deckungsgleich mit der ‚improvisiert-komponiert‘ [...]“*, konstatiert der Musikwissenschaftler Peter Niclas Wilson. *„So wie es ‚improvisierendes‘ Komponieren gibt, notierte Werke, die Sedimente improvisatorischer Prozesse sind [...], so gibt es mündlich Tradiertes von werkhafter Verbindlichkeit”* (Wilson 1999, 26). Cages Zufallspartituren beispielsweise geben weder eine musikalische Form vor, noch lässt sich aus ihnen eine strukturierende Ordnung ablesen. Der Unterschied zwischen Improvisation und Komposition ist

¹⁷² Einige Musikwissenschaftler und Komponisten unternahmen deshalb den Versuch, im Chaos der frei improvisierten Musik Struktur gebende Elemente zu entdecken, mit denen sich diese Musik begrifflich fassen lässt. Helmut Lachemann betrachtete in seinem Aufsatz *„Klangtypen der Neuen Musik”* (1970) den Klang als gestaltenden Verlauf, indem er mit Bezeichnungen wie *„Kadenzklang”*, *„Fluktuationsklang”*, *„Texturklang”* oder *„Strukturklang”* verschiedene Grade der Klangformung kategorisierte (vgl. Lachemann 1996). Aus anderer Perspektive skizziert der Musikwissenschaftler Dietrich Noll in seiner Dissertation *„Zur Improvisation im deutschen Free Jazz”* eine Typologie von Klang-Texturen mit den Begriffen *„kontinuierliche Fläche”*, *„dissoziative Fläche”*, *„Ruhefläche”* oder *„volle Fläche”* (vgl. Noll 1977).

vielmehr der, dass frei improvisierte Musik ohne Rahmen und Regeln per se nicht form- und strukturbildend ist, sondern ein Prozess auf dem Weg zur Form.

So ist es nicht verwunderlich, dass beide Arten des schöpferischen Umgangs mit Musik oft aufs Engste miteinander verknüpft sind. Komponisten improvisieren nicht erst seit Bach, um daraus Ideen für Kompositionen zu entwickeln oder einfach nur, um ihr spielerisches Geschick unter Beweis zu stellen. Improvisatoren nutzen traditionelle oder graphische Notationen – manchmal auch Bilder – nicht nur, um ihren Improvisationen einen Rahmen zu geben, sondern ebenso als Impulsvorlage, als erste Idee für ihre Improvisation; andere wiederum lehnen derartige Vorgaben strikt ab. Dementsprechend differenziert sind das Verhältnis der Improvisationskünstler zur Komposition und das der Komponisten zur Improvisation zu betrachten.¹⁷³ Unter den Musikern findet sich eine kaum zu überschauende Bandbreite an Haltungen und Meinungen zwischen denjenigen, die auch in improvisierter Musik die Notwendigkeit einer formgebenden Vorgabe fordern, und denjenigen, die sich ins offene Abenteuer stürzen wollen. Manche Musiker lehnen Komponiertes grundsätzlich ab; sie stellen dabei das Besondere und Andere der Improvisation gegenüber der Komposition heraus.

Es gibt eine Reihe von Improvisatoren und Komponisten, die sowohl graphische als auch traditionelle Notationen als Rahmen für Improvisation verwenden. Zum Teil werden damit sehr unterschiedliche Intentionen verfolgt. Visuelle Vorlagen können beispielsweise im Zwischenbereich von Komposition und Improvisation angesiedelt sein als eine im Voraus fixierte Idee. Sie sind u.a. vage Skizzen eines Konzepts, auch der Versuch, einen gewissen Ablauf, eine Form dem Akt des Improvisierens voranzustellen.

Im Gegensatz zu den Verfechtern der freien Improvisation sind beispielsweise Komponisten bestrebt, mit Hilfe der „kontrollierten Improvisation“ den Interpreten an ihrer Komposition teilhaben zu lassen. So kreierte der Komponist Earle Brown bereits 1952 seine ersten graphischen Partituren vor dem Hintergrund seiner Erfahrungen mit dem Jazz:

„Es war mein Jazz-Hintergrund, der mich unzufrieden gemacht hat mit den seriellen, konstruktivistischen Zwölfton-Stücken [...]; ich hatte immer großen Respekt vor Spontaneität und Improvisation. [...] Ich wäre nicht 1952 in der Lage gewesen, so etwas wie ‚Folio‘ oder graphische Partituren oder Partituren für kollektive Improvisation zu schreiben, Stücke also, deren Notationen Flexibilität erlaubten, wenn ich nicht die Erfahrung gemacht hätte, daß man Musikern vertrauen kann“ (Brown; zit. n. Wilson1999, 69¹⁷⁴).

Graphische Notationen haben nicht nur anregenden Charakter, sondern sie sind auch tatsächlich form- und strukturbildend für die Improvisation. Manchmal handelt es sich lediglich um visuell gestische, farbliche oder strukturelle Vorlagen, die akustische Transformationen evozieren sollen,

¹⁷³ Die zahlreichen Interviews, die Peter Niklas Wilson führte und 1999 in seinem Buch „Hear and Now – Gedanken zur improvisierten Musik“ veröffentlichte, zeigen, wie unterschiedlich Verhältnis und Haltung namhafter Improvisatoren zur Komposition sind; einige prägnante Äußerungen werden hier zitiert und gegenübergestellt.

¹⁷⁴ Earle Brown, übersetzt und zitiert von Wilson, nach Richard Dufallo (1989): Trackings. Composers Speak with Richard Dufallo. New York, Oxford: Oxford University Press, S.89

um damit gleichermaßen den Improvisationsprozess kontrollieren, reduzieren oder differenzieren zu können, so etwa in ‚*Treatise*‘ von Cornelius Cardew, Mitglied des britischen Improvisationskollektivs ‚*AMM*‘. Cardew sieht darin aber auch eine Gefahr, dass „viele Leser der Partitur einfach die musikalischen Erinnerungen, die sie angesammelt haben, auf die Notation vor ihnen beziehen werden, und das Ergebnis wird nicht mehr als ein Gulasch sein, das aus den verschiedenen musikalischen Hintergründen der Beteiligten besteht“ (Cardew¹⁷⁵; zit. n. Wilson 1999, 71).

Graphische Notation dieser Art – von Morton Feldman, Earle Brown und John Cage in den 1950er Jahren begründet – fand ihre Fortsetzung in der neuen europäischen Improvisationsmusik. Man befreite sich nicht nur von visuellen Strukturen traditioneller Notation; gerade graphische Notationen werden als eine Art „*musikalischer Stenogramme, als pragmatische Rahmennotation*“ (Anthony Braxton, Manfred Schoof, Wolfgang Dauner, Alexander von Schlippenbach etc.) benutzt. Ihr eigenständiger Wert ist sekundär. Die Notationen legen Spielregeln und/oder Formverläufe fest, innerhalb derer den Spielern Freiraum zum Improvisieren gewährt wird. Für die einen (Schlippenbach, Braxton etc.) bieten derartige Vorlagen – besonders für Gruppenimprovisationen – einen nützlichen Zusammenhalt; andere wie Komponist, Posaunist und Improvisator Vinko Globokar befürchten jedoch, dass sie den Improvisierenden an der Leine führen und ihn von der Möglichkeit oder Verpflichtung zum Eigenschöpferischen entbinden. Globokar lehnt das Verfahren der „*kontrollierten Improvisation*“ recht polemisch ab: „*Um es vorweg zu sagen: es entstand eine Reihe von Werken, die auf der Vorstellung beruhen, die Improvisation möge den vom Komponisten gewünschten Weg nehmen – ‚Bewegt euch frei, improvisiert, macht aber, was ich will!‘*“ (Globokar 1994, 59). Auch Wilson sieht nicht nur in traditioneller Notation, sondern auch in rein graphischen Vorlagen ein Risiko für die Improvisation:

„*Denn so funktional graphische Partituren für Improvisatoren sein konnten, so zwiespältig konnte auch ihr Einfluß auf den improvisatorischen Prozeß sein. [...] Sie erreichten nicht die Verbindlichkeit präziser Improvisation, nahmen jedoch der kollektiven Improvisation zwei ihrer wichtigsten und eigenartigsten Qualitäten – die Offenheit für den Moment und die ‚multi-mindedness‘ (Evan Parker) des kreativen Prozesses*“ (Wilson 1999, 70).

Wilson spricht hier die Zeit-Dimension an, die die Improvisation grundlegend von der Komposition unterscheidet. Partituren bleiben Vorgaben. Durch die untergründige Semantik visueller Vorlagen kommt es selbst dort zu Wechselwirkungen von visueller und akustischer Information, wo visuelle Strukturen nicht der Anregung spontan musikalischer Erfindung dienen, sondern lediglich Gebrauch oder Umfang des Tonmaterials festgelegt wird. Diese Vorgaben stören den spontanen schöpferischen Prozess; sie unterbrechen damit das Fließende des Moments, das Hingabe und volle Konzentration für das erfordert, was in dieser bestimmten Situation, an diesem bestimmten Ort, mit einem bestimmten Material und bestimmten Personen sich ereignet. Zwischen Vorlage und Improvisationsereignis besteht gewissermaßen eine Antinomie.

¹⁷⁵ Cornelius Cardew (1971): *Treatise Handbook*. London/Frankfurt/M./New York: Edition Peters, XIX

Der grundlegende Unterschied zwischen Komposition und Improvisation liegt also in der zeitlichen Determination.¹⁷⁶ Während Komponiertes von anderen Musikern zu einem späteren Zeitpunkt ausgeführt werden kann, findet beim Improvisieren Idee und Ausführung gleichzeitig statt und ist physisch an eine Person gebunden. Für den Percussionisten und Improvisator Eddie Prévost heißt das, die Musik diktiert ihre eigene Form:

„Von einer bestimmten Perspektive aus ist Improvisation die höchste Form musikalischer Aktivität, denn sie beruht darauf, daß man jene fatale Schwäche von Musik akzeptiert, die zugleich ihr wesentliches und schönstes Charakteristikum ist: ihre Vergänglichkeit“ (Prévost; zit. n. Wilson 1999, 54).

Die meisten Spieler frei improvisierter Musik insistierten dementsprechend auf dem absoluten *„Jetzt-Charakter, der ungerichteten Prozessualität und der ephemeren Natur ihrer Praxis“* (vgl. Wilson 1999, 55).

Der Gitarrist und Improvisator Derek Bailey wendet sich noch aus einem anderen Grund gegen das Komponieren; es entbindet den Musiker von seiner kreativen Selbstkompetenz:

„Für mich war es immer so, daß die ganze Idee von Komposition – die Tatsache, daß einer das Steuer in der Hand hat und für alle Aspekte der Musik verantwortlich ist – inakzeptabel ist. Weil ich denke, daß so viel, was dabei entsteht, Müll ist. Aber Müll wird akzeptiert, solange er in bestimmten Formen auftritt, mit akademischer und publizistischer Unterstützung“ (Bailey 1990; in: Wilson 1999, 103).

Bailey spricht hiermit gleich zwei Aspekte an. Einmal wendet er sich gegen die hierarchische Struktur des Musikmachens, dagegen, dass einer für andere Künstlerisches konzipiert. Im gleichen Atemzug spricht er der kreativen Kompetenz des Einzelnen sein Misstrauen aus; Kreativität kann sich für Bailey nur im künstlerisch dialogischen Austausch mit anderen entwickeln. Das Subjektive des Musikers wird durch Interaktion zu einem intersubjektiven Prozess, der schließlich in einem kollektiv künstlerisch verhandelten Resultat mündet; das kann – so Bailey – nur im Moment der Improvisation geschehen.

In dieser kontroversen Debatte kristallisieren sich neben der spezifischen Zeit-Dimension, dem Im-Moment-kreativ-Sein, zwei weitere Wesensmerkmale heraus, die über das Künstlerisch-Ästhetische hinaus eine bestimmende Rolle in der Improvisation spielen: das Moment des Subjektiv-Individuellen und des Kommunikativ-Interaktiven. Je nach Intention der Musiker werden diese Komponenten unterschiedlich gewichtet. Das Besondere aber liegt im Zusammenspiel dieser Kom-

¹⁷⁶ Bezüglich der Frage, ob denn ein Komponist ein „gescheiter“ Improvisator ist, sieht der Pianist Paul Bley, der u.a. in den späten 1950er Jahren mit Ornette Coleman musizierte, den einzigen Unterschied zwischen Improvisation und notierter Musik darin, *„daß der Komponist drei Wochen braucht, um die Frage zu beantworten. [...] In Wirklichkeit ist es doch so, daß man, bevor Tonbandgeräte aufkamen, seinen musikalischen Gedanken mittendrin unterbrechen mußte, um aufzuschreiben, was man gerade gehört hatte, dann weitermachen, versuchen, sich daran zu erinnern, woran man gerade dachte, wieder abbrechen, um zu notieren und so weiter – man unterbrach also ständig den Fluß“* (Bley 1989; in: Wilson 1999, 160).

ponenten im Moment des schöpferischen Aktes; darin unterscheidet sich Improvisation grundsätzlich vom Komponieren.

Im Folgenden werden diese subjektiv-individuellen und kommunikativ-interaktiven Komponenten wie Körpersprache, Gruppendynamik etc. erörtert, die mit den „objektiven“ künstlerisch-ästhetischen Kriterien der Musik nicht fassbar sind.

2.1.3 ZWISCHEN HANDWERK UND HALTUNG

Wenn Form in der Improvisation per se nicht vorhanden ist, sondern allenfalls Improvisation einen Prozess auf dem Weg zur Form darstellt, dann erhebt sich zum einen die Frage, was stattdessen Improvisation als Ton-Kunst legitimiert, zum anderen, welche Kriterien der Orientierung und Bewertung an die Stelle dieser künstlerisch-ästhetischen Komponente treten. Wenn auch die musikalische Form nicht Ausschlag gebend ist, so bedeutet Improvisation auf individueller Ebene dennoch intensive persönliche Auseinandersetzung mit dem musikalischen Material, mit Tönen, Klängen, Geräuschen etc., den Besonderheiten der persönlichen künstlerischen Hervorbringung und damit, dieses spontan zu tun. Beim Improvisieren als einem individuell-kreativen Akt geht es dann um die Frage nach dem Individuellen, dem Eigentümlichen im Rahmen des Künstlerischen, das heißt innerhalb eines bestimmten Musik-Bereichs. Improvisation als individueller künstlerischer Akt ist eine Gratwanderung zwischen den Polen Musik und Subjekt; es geht darum, das Eigene, die persönliche musikalische Handschrift innerhalb eines bestimmten musikalischen Bereichs/Stils zu finden. In diesem Spannungsfeld haben namhafte Improvisatoren immer wieder ihre ganz individuelle Klanggebung und Technik auf dem Instrument entwickelt, wie Wilson anschaulich beschreibt:

„Die großen Namen der frei improvisierten Musik – Derek Bailey, Evan Parker, Tony Oxley und Jimi Hendrix, um nur vier Götter des Improvisations-Pantheons zu nennen – haben für ihre Instrumente neue, unverwechselbare Techniken geschaffen. Andere haben ihr eigenes, ebenso individuelles Instrumentarium erfunden: die präparierte Gitarre Keith Rowes. Die unberechenbare Billig-Elektronik der ‚Crackle Box‘ und der digitale, auf Gesten und Bewegung reagierende ‚elektronische Handschuh‘ (‘The Hands’) von Michel Waisvisz. Hans Reichels ‚Daxophon‘. Die per Kontaktmikrofon hörbar gemachte Klangwelt kleiner Haushaltsgegenstände, wie sie Hugh Davies mit seinen ‚Shozygs‘ vorführt“ (Wilson 1999, 7).

Mit der Individualisierung des Klanges geht eine Bedeutungsverschiebung des Klanges im Künstlerisch-Ästhetischen einher: „vom Akzessorischen zum Essentiellen, und vom Statisch-Punktuellen zum Dynamisch-Texturhaften“ (ebd., 55). Während in komponierter Musik die musikalische Form Ausschlag gebendes Kriterium künstlerisch-ästhetischer Bewertung ist, so wird mit der improvisierten Musik der unverwechselbare Sound zum zentralen Gegenstand musikästhetischer Diskussion. Diese Individualisierung des Klanges ist die musikalisch-klangliche Neuerung und Errungenschaft improvisierter Musik.

„Verkörperlichung“ von Musik ist ein weiteres Charakteristikum. Beim Improvisieren spielen Körperhaltung, Bewegung und Gestus eine nicht unbedeutende Rolle; durch sie werden musikalische

Ästhetik und Kommunikation entscheidend mitgeprägt. Die ganze Musik kommt über das Instrument aus dem Körper. Der Musiker zeigt durch Haltung, Bewegung, Gestik und Mimik: Das bin ich mit meinem Instrument. Diese Klänge kommen „in dieser Körper-Haltung“ aus mir heraus. Durch die physische Präsenz wird die Körpersprache automatisch zum Kommunikationsmittel des Improvisierens. Der Improvisierende wendet sich beispielsweise seinem Kollegen zu, der wiederum musikalisch darauf antworten kann. Auf ähnliche Weise lässt sich in Wechselwirkung mit einem Publikum kommunizieren, was wiederum den Gang der musikalischen Improvisation beeinflussen wird. Improvisierte Musik kann deshalb nicht nur als ein künstlerisch-ästhetisches Klangereignis betrachtet und bewertet werden, sondern als ein holistisches Ereignis, den ganzen Körper und seine „Sprache“ betreffend.

Einhergehend mit der Individualisierung des Klanges, mit ihrer musikalischen Handschrift entwickeln Improvisatoren häufig eine individuelle „Körpersprache“ quasi als außermusikalische Kommunikationstechnik und als Ausdruck innerer Haltung, die nur ihnen eigen ist. Diese Art der Körperlichkeit erreicht in manchen Fällen sogar performative Züge. Miles Davis beugte sich mit seiner Trompete in sich vertiefend zum Boden. Damit präsentierte er gleichsam Kontemplatives, die völlige Hingabe an die Musik. Jimi Hendrix machte aus seiner Art der Klangerzeugung – die Gitarre hinter dem Kopf oder mit den Zähnen spielend – eine regelrechte Show spontaner Geschicklichkeit.

Über den Free Jazz hinaus beeinflussten das individuelle Spiel des Musikers, der Klang, die Art der Präsenz, nicht nur die Rockmusik und die experimentierende musikalische Subkultur, sondern auch die Klangwelt der Neuen Musik, etwa im Gitarrensound von Heiner Goebbels Stück *Red Run* (1998).

MUSIKALISCHE HANDSCHRIFT – ZWISCHEN EINMALIGKEIT, KLISCHEE UND IDIOM

Aus den Äußerungen von Musikern und Rezipienten wird deutlich, dass sich das Individuelle, die musikalische Handschrift in dem Spannungsfeld zwischen den Polen Musik und Subjekt, zwischen musikalischer Objektivation und individuellem Ausdruck, abspielt. So führt auf der einen Seite – besonders in den Extremformen des Free Jazz – die Ablehnung musikalischer Vorgaben und Formen, die völlige Ungebundenheit und die Überbetonung des individuellen Ausdrucks nicht selten an die Grenze künstlerischer Unverständlichkeit. Für den Rezipienten kann solche Musik oftmals nur noch als Ausdruck momentaner emotionaler Befindlichkeit interpretiert werden, als akustisch artikulierter Affekt der Beliebigkeit. Improvisatoren tragen häufig selbst zu diesem Vorurteil bei. „*I play what I feel, man*“ ist das verbale Korrelat dieser „*spontaneistischen Philosophie*“, konstatiert Wilson (Wilson 1999, 11). Der New Yorker Minimal-Music-Komponist Steve Reich entgegnete solchen Argumenten entsprechend mit den Worten: „*Wenn ein Typ sagt: Mann, ich improvisiere darüber, wie ich mich fühle, ist meine Antwort: Fuck you! Ich bin nicht daran interessiert, wie du dich fühlst. Ich bin nicht daran interessiert, wie du lebst oder stirbst. Ich bin nur an deiner Musik interessiert*“ (Reich; zit. n. Mießgang 1991, 153).

Improvisation ist auf der anderen Seite häufig der Kritik ausgesetzt, die Freiheit vorgeblich freier Musik sei keine mehr, da der Impuls, der ins Offene zielte, in den eingeübten Klischees seiner Protagonisten erstarrt sei: Carl Dahlhaus, der aus musikwissenschaftlicher Sicht die Entwicklungen der freien Improvisation von außen beobachtete, verdächtigte die improvisierte Musik der Formel- und Klischeehaftigkeit:

„Nüchtern analysiert, beruht Improvisation fast immer zu einem großen Teil auf Formeln, Kunstgriffen und Modellen. Das umsichtige Verfahren, den Ausgangspunkt, die Materialien, den Umriß oder die Gelenkstellen einer musikalischen Improvisation zuvor in Gedanken zu skizzieren, dürfte eher die Norm als die Ausnahme sein. Der Improvisierende muß sich, um nicht in Verlegenheit oder ins Stocken zu geraten, auf ein jederzeit verfügbares Repertoire von Klischees stützen können, auf einen Vorrat von vorgefertigten Teilen, die er zwar modifiziert und verschieden zusammensetzt, aber nicht im Augenblick erfindet. [...] Improvisation stützt sich demnach hinter dem ästhetischen Schein von Unmittelbarkeit partiell auf Formeln, Gewohnheiten und Normen“ (Dahlhaus 1978-2, 376f.).

Dahlhaus bezieht sich hier offensichtlich auf Improvisationsformen idiomatischer Musik, etwa den so genannten Mainstream-Jazz, der für viele ehemalige Jazz-Musiker wie den Gründer der englischen Improvisationsgruppe „AMM“ Keith Rowe Anlass war, sich vom Jazz abzuwenden, um „wirklich“ improvisierte Musik zu machen:

„Die Jazz-Form war damals ja so: Man spielte ein Thema gemeinsam, dann spielte der Saxophonist ein Solo, danach der Trompeter, dann der Pianist, dann der Bassist, und dann vielleicht noch der Schlagzeuger. Es war alles sehr festgefügt, und am Ende kam noch einmal das Thema. Uns kam das sehr steif vor. Wenn man sich mit Marcel Duchamp und Picasso und Cézanne beschäftigt hatte, später noch mit den amerikanischen abstrakten Expressionisten, den Ideen, die Robert Rauschenberg entwickelte, den Konzepten John Cages, dann kam einem diese Chorus-Routine im Jazz so statisch und langweilig vor, daß wir unsere eigenen musikalischen Antworten auf das, was wir fühlten, entwickeln wollten“ (Rowe 1993; in: Wilson 1999, 129).

Für Carl Dahlhaus bedeutet die Individualisierung des Klanges in der Improvisation „*ästhetische Einseitigkeit*“ im Unterschied zur „*Ausgeglichenheit der Komposition*“. Improvisation ist jedoch auch für Dahlhaus „*ästhetisch legitim*“, weil es im Wesen des Improvisierens liegt, dass sich der spontane Akt auf ein „*isoliertes Moment*“ der Musik bezieht, das dann durch „*Neuheit, Differenziertheit und Überraschungswirkungen*“ aus dem Kontext hervorsteht, während alles Übrige „*bloße Folie, konventionell und formelhaft bleibt*“ (ebd.). Die Behauptung, ein Großteil der Improvisation beruhe auf Formeln, Gewohnheiten und Normen trifft sicherlich auf Improvisationen im Rahmen idiomatischer Musik stärker zu als im Bereich frei improvisierter Musik, doch selbst diese Musik ist nicht ohne Konventionen und musikalische Muster denkbar:

„Natürlich sind im Spiel Evan Parkers, Derek Baileys, Cecil Taylors (und anderer) feststehende Wendungen, rekurrierende Muster unüberhörbar“ bestätigt Wilson. Er entgegnet jedoch, dass die Kritik des Formelhaften oder Konventionellen falsch ansetzt, „*weil besagte Muster Voka-*

beln einer selbst geschaffenen Sprache sind. Und selbst wenn besagte Musiker nichts täten, als feststehende Texte in diesen neuen Sprachen zu reproduzieren, so wäre doch damit der Wert ihrer Musik als eine substantiell neue, eigene und andere nicht gemindert” (Wilson 1999, 18).

Die Bewahrung des Individuellen, das Entwickeln einer eigenen musikalischen Sprache ist das Bestreben vieler Improvisatoren; das geht aus den zahlreichen Interviews hervor, die Wilson mit Musikern der freien Improvisationsszene führte. Dementsprechend kommt der Musikwissenschaftler zu dem Resümee:

„Improvisation ist nicht das Zur-Schaustellen des aktuellen Hormonpegels, sondern Ausdruck einer über Jahre, Jahrzehnte gewachsenen Haltung zum Klang, zum Instrument, zum Musikmachen. So ist die Musik eines Derek Bailey, Cecil Taylor, Peter Brötzmann kein Barometer der emotionalen Tagesform, sondern Spiegel der Persönlichkeit – und die ändert sich nicht so schnell wie es manche Kritiker verlangen, die das Offene der Improvisation als den Zwang zu permanenter Revolution mißverstehen. Improvisation ist [...] eine Sprache mit individuellen Vokabularen. Die Wörter haben sich verfestigt, doch es lassen sich neue Sätze bilden” (Wilson 1999, 11).

Musiker, die Improvisation in das Zentrum ihrer künstlerischen Tätigkeit rücken – ganz gleich, ob es sich um idiomatische oder nicht-idiomatische Improvisation handelt –, entwickeln oftmals ihre ganz eigenen Methoden; sie sind ein Wechselspiel zwischen individuellem Ausdruck und den jeweils verabredeten künstlerischen Codes und Konventionen, die mit anderen Musikern und Rezipienten kommunizierbar sind.

Innerhalb des Spannungsfeldes Musik-Subjekt muss offensichtlich eine gewisse Balance gewahrt werden, damit Improvisation Sinn macht. Tendiert einerseits die spontane Hervorbringung zur Belieblichkeit, wird sie reduziert auf das Herauslassen ungefilterter Seelen- und Gefühlszustände, die keinerlei Gestaltungsabsichten erkennen lassen, bleibt Improvisation ein einsamer Akt, der kaum noch zur künstlerischen Auseinandersetzung zwischen Ich und Welt taugt. Wird Improvisation andererseits zu einer musikalisch-handwerklichen Kunst stilisiert, die nur aus geläufigen Patterns oder Mustern bestimmter Musikrichtung oder bestimmten Musikstils besteht, so gerinnt Improvisation zum Floskelhaften, zum Klischee; Musik gefriert in der Zusammenstellung stereotyper Muster zur musikalischen Pose, die nichts Eigenes mehr in sich trägt; der Improvisation fehlt dann die Einmaligkeit und Eigentümlichkeit, sie ist im eigentlichen Wortsinn weder etwas Unerwartetes noch Überraschendes.

Die improvisatorische Auseinandersetzung mit einem bestimmten musikalischen Material, in einem bestimmten Stil und/oder mit bestimmten Musikern wirft Fragen nach Handwerk und Haltung auf: Wie viel musikalisches Handwerk ist zum Improvisieren notwendig? Von welcher Art ist ein solches improvisatorisches Handwerk? Oder: Ist das Gelingen von Improvisation stärker abhängig von einer besonderen Improvisations-Haltung, von der inneren Einstellung des Subjekts, als vom handwerklichen Geschick? Diese Fragen werden im Folgenden erörtert.

Professionelle Musiker entwickelten vielfältige und zahlreiche Techniken der Vorbereitung ihrer Improvisationspraxis; sie sind zugeschnitten auf die Eigenarten ihrer Persönlichkeit und entsprechend ihren Intentionen und Haltungen kaum auf andere übertragbar. Improvisation als künstlerisch-kreativer Akt ist nicht nur allen Idiomen, allen musikalischen Stilen, sondern auch allen Entwicklungsstufen des musikalischen Handwerks übergeordnet. Der Improvisator, Dozent und Musikpädagoge Peter Horch (Horch 1995, 8) behauptet gar: *„Improvisation bietet uns ein Repertoire von spielerischen Möglichkeiten, dessen wir uns bedienen können. Und somit ist Improvisation auch ein Handwerk“*. Hier sollen exemplarisch Musiker zu Wort kommen, die sich eingehend mit dem Handwerklichen der Improvisation auseinandersetzen.

Herbert Kelletat, in den 1930er-Jahren Lehrer für das Orgelspiel am Institut für Kirchen- und Schulmusik an der Universität in Königsberg, sieht in der Improvisation eine künstlerische Methode, durch welche die an der Ausführung eines komponierten Werks Beteiligten dem objektiv Gegebenen das Gepräge ihrer eigenen schöpferischen Persönlichkeit verleihen können (vgl. Volquartz 1999, 57). Improvisation heißt für Kelletat: *„Klangverbindungen spontan herzustellen und diese Einfälle, Impulse und Klänge in eine bestimmte Form zu gießen“* (Kelletat 1981, 408). Für Kelletat gewinnt der Aspekt des Handwerklich-Improvisatorischen in der Organistenausbildung besondere Bedeutung:

„Alles künstlerische Gestalten muß sich demnach in klarer, bestimmter und erkennbarer Form ausprägen, soll nicht der Eindruck der Unordnung, Verschwommenheit, Willkür und des Chaos entstehen. Das Streben alles Lebens aus dem Chaos zur Form in unerschöpflicher Mannigfaltigkeit organischen Wachstums ist offensichtlich Naturgegebenheit. [...] Wenn in dieser Improvisationslehre auf die Form entscheidendes Gewicht gelegt wird, ist also nicht die Beugung unter irgendein abstraktes Schema gefordert, sondern eine heilsame freiwillige Selbstzucht. Wer ungeordnet und regellos drauf los phantasiert, bleibt darum ein Stümper“ (ebd., 410f.).

Kelletats Kompositionslehre setzt vorhandene musikalische Formen voraus, sie ist gewissermaßen idiomatisch und den Regeln bestimmter musikalischer Stilrichtungen untergeordnet. Zentrales Ziel ist dabei, einen Formsinn zu entwickeln; dazu gehören auch musiktheoretische Grundlagen.

„Formvermögen kann demnach nur durch gefühls- und verstandesmäßig errungene Erkenntnis des Wesen einer Form und der daraus ableitbaren Prinzipien ihres Aufbaus, durch Formanalyse von Vorbildern und durch Formsynthese in Anlehnung an diese Vorbilder erworben werden.“ (Volquartz 1999, 60).

Der englische Rockmusiker, Bassist und Sänger Sting, der improvisierend seine musikalischen Einfälle schöpft und anschließend auskomponiert, bereitet sich durch technische Übungen darauf vor. Dabei setzt er sich immer wieder mit den musikalisch-technischen Standards der Rock- und Jazzmusik auseinander, um auf der Basis handwerklichen Geschicks spontane Einfälle musikalisch realisieren zu können:

„Noch heute treibt mich der Ehrgeiz, ein besserer Musiker zu sein: ich übe täglich, lese Noten, lasse mich immer wieder von der Erfahrung faszinieren, dass das Mysterium der Musik sich dem Zugriff entzieht und dass ich diesem flüchtigen Wissen nachjagen werde bis zum letzten Atemzug“ (Sting 2003, 117).

Die Violinistin Malou Bangerter (Auftritte und Projekte in der amerikanischen und europäischen „free music scene“ sowie Performances mit den Medien Theater, Tanz, Film, Malerei) geht ebenfalls „von einer technischen Arbeit am Instrument“ aus, die sie jedoch ins Spielerische führt; sie setzt dabei Violine, aber auch Alphorn und Stimme ein:

„Es geht mir dann wie einem Kind, das seine Lego-Steine einsortieren und zusammensammeln soll. Es findet diesen und jenen Stein und fängt dann an, damit etwas Neues zu bauen. So entstehen neue Gebilde. Das Aufräumen ist währenddessen längst in Vergessenheit geraten“ (Bangerter in: Kieseritzky/Schwabe 1995, 13).

Dem Violinisten und Geigenlehrer Volker Biesenbender – ein Vertreter klassischer und zeitgenössischer Musik – geht es weniger um die Verfügbarkeit des musikalischen Materials, sondern vielmehr darum, musikalische Konventionen zu vermeiden, indem sich der Musiker öffnet und auf das Unbekannte einlässt:

„Improvisieren kann man nicht im traditionellen Sinne ‚lernen‘. Man kann höchstens behindernde Konditionierungen verlernen. Ich möchte sie [meine SchülerInnen] stattdessen dazu anregen, auf allen Ebenen, bis hin zu physiologischen Bewegungsabläufen, einen improvisierenden Umgang mit Musik zu kultivieren. [...] Ich bin der Meinung, daß die innere Wahrheit einer Komposition am Ende improvisierend, das heißt sich ins Unbekannte vortastend gefunden werden muß“ (Biesenbender 1995, 3).

Für den Posaunisten und Flötisten Günter Heinz steht die „Erkundung und Erweiterung der Klangmöglichkeiten auf dem Instrument (hauptsächlich Posaune) – also musikalische Technik – im Zentrum der Vorbereitung auf eine Improvisation: Üben der Geläufigkeit und Erkunden der eigenen Klangqualität bei gleichzeitiger Vermeidung von Schemata und Muster, so dass sie auch spontan zum Einsatz kommen können. „Seit längerem gilt, mein Ziel des Übens ist die Entwicklung eines ‚Vokabulars‘, das mir im Konzert zur freien Verfügung steht“ (Heinz in: Kieseritzky/Schwabe 1995, 13).

Der Amsterdamer Kompositionslehrer Reijseger stellt sich auf die Gruppenimprovisation mental ein, indem er sehr viel allein improvisiert. So kann er in Ruhe seinen persönlichen Ausdrucksraum und seine musikalischen Vorlieben erkunden:

„Da ist niemand, der mich unter Druck setzt. Ich muß nicht ständig das Thema wechseln. Das ist Üben für mich: niemand guckt mir über die Schulter, was ich spiele oder was mir zufällig gefällt. Und ich bin schon lange überzeugt, daß das, was mir in einem Moment zufällig gefällt, anderen Leuten in diesem Moment viel zu langweilig vorkommt. [...] Und das mache ich gern“ (Reijseger 1997 in Wilson 1999, 197).

Dagegen bereitet sich Derek Bailey, Gitarrist und Verfechter der freien Improvisation, technisch und mental auf das Spezifische der Improvisation, das Momentane vor; er sucht dabei nach Verbindungen von handwerklichem Geschick und geistiger Spontaneität:

„Ich glaube, dass ich noch immer weit mehr übe als spiele. Vielleicht ist das ein psychologischer Defekt. Ich fühle mich nicht gut, wenn ich nicht übe. [...] Für einen Improvisator ist Üben eine komplizierte Angelegenheit. Es bedeutet für ihn etwas anderes als für andere Musiker: und was man üben kann, ist, denke ich: Entscheidungen treffen“ (Bailey 1990; in: Wilson 1999, 107f.).

Für Günter Heinz – Mathematiker, freiberuflicher Musiker sowie Initiator und künstlerischer Leiter des Festivals *Frei improvisierter Musik* in Berlin – steht weniger musikalisch-handwerkliche Technik im Vordergrund als vielmehr gestalterisches Handwerk, das sich aus dem musikalischen Dialog mit anderen ergibt:

„Für mich besteht es aber nicht aus einer Aneinanderreihung von Mustern, sondern es ergibt sich aus der Erfahrung (hauptsächlich in Konzerten), wie Improvisatoren mit unterschiedlichem Vokabular eine gemeinsame Sprache finden können“ (Heinz in: Kieseritzky/Schwabe 1995, 15).

Der Pianist, Musikpädagoge und Improvisator Gerd Liskén – er praktiziert seit den 1970er Jahren künstlerische Gruppenimprovisation, vor allem im Trio Dekadenz, oft verbunden mit Kunst, Tanz, Aktion – bezeichnet die Kunst der Improvisation als *„schweres gestalterisches Handwerk“*, das in der Interaktion mit anderen erlernt werden muss.

„Bei sich sein, Idee und Ausführung in Deckung bringen, ganzheitlich spielen, das heißt nicht verkopft, nicht ‚verbaucht‘ (Wortschöpfung gut, nicht?). Leere, unbewußte Klischees vermeiden. Eigentlich unlösbar: Eigen- und Fremd-Identität in Dialog bringen; ‚Durchhören‘; ganz eintauchen ins Hier und Jetzt (auch unlösbar).“ (Liskén in: Kieseritzky/Schwabe 1995, 15).

In diesem schmalen Ausschnitt an Stellungnahmen tritt bereits Unterschiedliches in Bezug auf das, was unter Handwerk zu verstehen ist, deutlich zu Tage. Während die einen die handwerkliche Technik in den Vordergrund stellen – damit wollen sie Flexibilität und Spontaneität im Umgang mit dem musikalischen Material auf dem Instrument erlangen, um innerhalb eines bestimmten musikalischen Rahmens sich selbständig bewegen zu können –, betonen andere die Erkundung des persönlichen musikalischen Sprachraums und die Entwicklung ihrer persönlichen Handschrift. Trotz der unterschiedlichen mit Improvisation verbundenen Intentionen und methodischen Herangehensweisen wird deutlich, dass mit dem Handwerklichen nie nur der Aspekt des rein Musikalisch-Technischen, die Spielfertigkeit bzw. die Beherrschbarkeit eines bestimmten Musikstils angesprochen wird, sondern immer auch subjektiv-individuelle Komponenten: die Kreativität, Entwicklung einer eigenen musikalischen Sprache innerhalb eines musikalischen Sprachraums, Interaktion durch musikalischen Dialog und die Fähigkeit, eigene künstlerische Hervorbringungen ins Verhältnis setzen zu können zum musikalischen Rahmen. Wenn auch mit unterschiedlicher Gewichtung, so ist

musikalische Improvisation stets verbunden mit einem bestimmten musikalischen Material und dem Eigenen.

Die verschiedenartigen Vorbereitungen und Einstimmungen zielen jedoch alle darauf ab, Improvisationskompetenz zu entwickeln. Das Erlernen des Improvisationshandwerks ist deshalb keine Technik, sondern im gewissen Sinne ein Sozialisationsprozess. Zu Beginn steht das Vertrautwerden mit einem musikalischen Material, das Nachgeahmte wird dann je nach Vermögen variiert. Mit zunehmender Improvisationserfahrung kann sich daraus eine eigene musikalische Handschrift entwickeln sowie ein Bewusstsein für künstlerisch-ästhetische Eigen- und Fremd-Identität. Diese Differenzenerfahrung eröffnet sich besonders im musikalischen Dialog mit anderen. Es handelt sich stets um einen Prozess der individuellen musikalischen Verortung, in dem das Maß an persönlicher Freiheit gegenüber den musikalischen Bedingungen und den anderen ausgelotet wird. So hält Kelletat Improvisation für lehr- und lernbar.¹⁷⁷ Im Bezug zu seiner Improvisationstätigkeit als Orgellehrer beschäftigte sich Kelletat mit der Natürlichkeit der Improvisation bei Kindern und Bezügen zu ihrer Körperlichkeit.

„Kinder kombinieren und variieren unbekümmert Melodien und Rhythmen bekannter Lieder, wobei schöpferisch in kleinem Maße auch neue Melodien entstehen. Dieser kreative Prozeß wird noch nicht durch verstandesmäßige Reflexionen gehemmt, die Einfälle tragen in ihrer Schlichtheit den Stempel der Echtheit“ (ebd., 58).

Seine Überlegungen eröffnen noch eine andere Sicht auf die Improvisation, die dem Handwerklichen beim Improvisieren offensichtlich voranzustellen ist: die Haltung der Freiwilligkeit – intrinsische Motivation also – und das innere Erleben als Verhältnis von Spannung und Entspannung während des Improvisationsereignisses. Inwiefern Improvisation eine besondere Haltung erfordert, soll im weiteren Verlauf näher erörtert werden.

DIE IMPROVISATIONS-HALTUNG

Die Improvisations-Haltung ist ein Resultat spontan-künstlerischer Praxis in dem Spannungsfeld zwischen künstlerisch-ästhetischer Eigen- und Fremd-Identität. Der spontane musikalisch-kreative Akt erfordert eine Haltung der Neugier und Offenheit gegenüber dem anderen, Fremden und Unbekannten. Das bedeutet, der Blick geht über die Grenzen der Musik hinaus. Neugier und Offenheit sind ausgerichtet auf drei Dimensionen: 1. auf die anderen Künste, 2. auf die Innenwelt, die Psyche sowie 3. auf die äußere soziale Lebenswelt.

1. Viele improvisierende Musiker suchen in anderen Künsten nach Anregung und Inspiration für ihre Improvisationskunst. Der dänische Musiktherapeut Carl Bergström, der gelegentlich zusammen

¹⁷⁷ Kelletat würdigt in diesem Zusammenhang die Verdienste von Jacques-Dalcroze, dem Begründer der rhythmischen Gymnastik, der die Zusammenhänge von Musik und Bewegung aufdeckte und der Musikerziehung damit neue Wege wies. Das Wechselspiel von Spannung und Entspannung als ein inneres Erleben soll dabei die Phantasietätigkeit anregen und den Antrieb zu immer neuen äußeren Bewegungsverläufen, z.B. von Füßen und Händen, geben. Sie wirken in der Improvisation zusammen (siehe Kelletat 1981, 408ff).

mit experimentell eingestellten Jazz- und Rockmusikern spielt, vergleicht das Aneignen eines musikalisch-improvisatorischen Handwerks mit einer Farbenlehre für Bildende Künstler. Die Japanerin Eiko Yamada, Mitbegründerin der Improvisations-Gruppe *Ex Tempore*, arbeitet immer wieder mit Künstlern aus Tanz, Theater und Bildender Kunst zusammen. Das Improvisationshandwerk ist ohne eine entsprechende Haltung der Offenheit für Yamada nicht denkbar: *„Handwerk entwickelt sich durch Hören und Spielen komponierter Musik, durch kritisches Hinterfragen des eigenen Improvisierens und auch durch die Auseinandersetzung mit anderen Künsten“* (Yamada in: Kieseritzky/Schwabe 1995, 15).

Anstöße gab immer wieder die Bildende Kunst, die am Ende der 1950er Jahre half, sowohl die Konventionen des Jazz als auch die Strenge der Kompositionstechnik in der Neuen Musik zu sprengen. Für die amerikanische Free-Jazz-Szene wie für die europäische *„improvised music“* waren speziell die amerikanische gestische Kunst (*gestique painting*) sowie die Aktionen der Fluxus-Bewegung von Normen sprengender Bedeutung. Keith Rowe vom Ensemble ‚AMM‘ beispielsweise erinnert sich an seine Anfangsjahre, in denen er auch Peter Brötzmann kennenlernte und mit ihm zusammenspielte:

„Wenn man sich mit Marcel Duchamp und Picasso und Cézanne beschäftigt hatte, später mit den amerikanischen abstrakten Expressionisten, den Ideen, die Robert Rauschenberg entwickelte, den Konzepten John Cages, dann kam einen diese Chorus-Routine im Jazz so statisch und langweilig vor, daß wir unsere eigenen musikalischen Antworten auf das, was wir fühlten, entwickeln wollten.‘ Eine Kluft zwischen undogmatischer Kreativität und konzeptueller Intelligenz der bildenden Kunst und lähmender Routine der Musik, die auch der Kunststudent Peter Brötzmann spürte: ‚Von Nam June Paik lernte ich, daß es in der Kunst darum geht, eine eigene Sprache zu finden. Man muß eine Vision haben und versuchen, dieser so nahe wie möglich zu kommen“ (Rowe 1993 in Wilson 1999, 129).

Rowe wurde von Pollocks Absage an die Staffeleimalerei dazu angeregt, die Gitarre wie die Bilder auf den Boden zu legen und sie von oben zu traktieren. *„In solcher musikalischen Adaption neuen Sehens steckte allemal mehr künstlerisches Potential als in so manchen artifizialen Multimedia-Inszenierungen späterer Jahre“* – konstatiert der Musikwissenschaftler und Improvisationsforscher Peter Niklas Wilson (1999, 18).

2. Improvisatoren suchen aber nicht nur nach Anregungen in anderen Künsten, sondern richten ihre Aufmerksamkeit auf ihre psychische Innenwelt. *„Selbsta Ausdruck ist für viele Musiker eine zentrale Motivation“*, konstatiert der englische Saxophonist John Butcher. *„Aber ich möchte auch gerne Musik machen, die davon ein wenig Abstand nimmt. [...] Es gibt eine andere Welt des Musikmachens, in der du hoffst, daß deine Entdeckungen deine Erwartungen übertreffen. Man sollte das nicht als Uninvolviertheit mißverstehen“* (Butcher; zit. n. Couldry 1993, 45; übers. v. Wilson 1999, 11f.). Die Haltung der Offenheit und Neugier beim Improvisieren als ein auf das Innere gerichteter Prozess ermöglicht das Entdecken des Eigenen und Besonderen durch das Medium Musik. *„Der improvisierte Klang führt nach innen, nicht nach außen“*, beschreibt Wilson diesen Prozess der

Auseinandersetzung mit sich selbst. „Und solche Introspektion führt viele Improvisatoren schließlich weg von der emotionalen Nabelschau, von der Selbstfindung zur Selbst-Losigkeit“ (Wilson 1999, 12). Die Haltung des „Selflessnes“ zählt der englische Komponist und Improvisator Cornelius Cardew in seinem Beitrag *Towards an Ethic of Improvisation* zu den „Tugenden, die ein Musiker entwickeln kann“ (Jörgensmann/Weyer 1991, 16). Der afroamerikanische Pianist und Jazzmusiker Cecil Taylor beschreibt seine Erfahrungen der inneren Horizonterweiterung vor dem Hintergrund seiner Improvisationen mit den Beat-Poeten in den 1960er Jahren so:

„[D]ie Sache, die alle Poeten gemeinsam haben, das interne Material, ist die Entwicklung der Sinne, um auf das besondere Medium reagieren zu können, in dem sie arbeiten. Und da diese Arbeit keine Basis in der kommerziellen Wirklichkeit hat, muß sich die angesprochene Aktivität auf die Weiterentwicklung dieser überaus wichtigen Gesichtspunkte zum Zwecke des Erblühens der Sinne beziehen. Wenn man nun über den Umgang mit diesen Dingen spricht, würde die nächste Stufe die transzendente sein, was, wenn sie erreicht würde, der Zweck unseres Lebens wäre. Und das hat Auswirkungen in Bezug auf die eigene menschliche Natur. [...] Und es ist wie ein Fluß oder Ozean, es geht immer weiter, bleibt immer in Bewegung. Damit wird das Leben reicher. Es gibt eine tiefere Freude; und wegen dieser Freude gibt es ein Verstehen“ (Taylor 1994,¹⁷⁸ übers. v.: Volquartz 1999, 49f.).

Die besondere Improvisations-Haltung beschränkt sich also nicht nur auf die Öffnung gegenüber anderen Bereichen des Künstlerisch-Ästhetischen. Die Verbindung zur Innenwelt ist unumgebar. Durch sie können offensichtlich Prozesse der Persönlichkeitsentwicklung in Gang gesetzt werden.

3. Besonders von Vertretern der freien Improvisation wird die Notwendigkeit von Bezugnahmen zur sozialen Außenwelt herausgestellt. In der Improvisation gemachte Erfahrungen werden auf Bereiche alltäglicher Lebenspraxis transformiert und umgekehrt. Ernst Reijseger – oftmals als der „Clown“ unter den europäischen Improvisatoren bezeichnet¹⁷⁹ – antwortete auf Wilsons Frage, warum seine Musik immer so lustig und eklektisch sei:

„Für mich ist das Teil meiner Natur. Ich war immer so. Vielleicht hat das auch mit der Gottlosigkeit meines Vaters zu tun. Ich habe viele Einflüsse mitbekommen und wenig Regeln. Vielleicht hat das mit der Erziehung zu tun: daß man diese Fragezeichen ganz natürlich setzt, auch bei eigenen Aktivitäten“ (Reijseger 1997 in Wilson 1999, 199).

Improvisation ist für Keith Rowe von der britischen Improvisationsgruppe „AMM“ verbunden mit einer holistischen Lebenseinstellung.

¹⁷⁸ Cecil Taylor 1994: Interview von Howard Mandel. In: *The Wire*. Issue 24, June 1994, London

¹⁷⁹ „Die visuelle Dimension seines Spiels mag solche vordergründigen Etikettierungen nahelegen. Aber entscheidend sind die Musikalität, die Präzision und Phantasie, mit denen der eklektische Virtuose noch die scheinbar absurdeste Aktion mit klingendem Sinn erfüllt – und Dank derer er aus den unterschiedlichsten Quellen eine Musik jenseits der stilistischen Kategorien schafft, offen für alles Klingende, das diesem neugierigen und kommunikationsfreudigen Musiker über den Weg läuft“ (Wilson 1999, 195).

„[M]an lebt sein Leben, man betrachtet die Dinge, man untersucht sie und man bringt diese Lebenserfahrungen in seine Arbeit ein. Genauso geht es mir. Ich übe überhaupt nicht. Ich führe ein sehr erfülltes Leben. Ich kümmere mich viel um meine Kinder. Ich mache den Einkauf, ich koche. Ich lebe mein Leben, ich baue an meinem Haus. [...] Und meine Hoffnung ist, daß, wenn ich die Gitarre anrühre, diese lebensbereichernden Erfahrungen irgendwie durchkommen. Es ist ähnlich wie eine religiöse Erfahrung: ein rechtes Leben zu führen und hoffentlich am Ende gerettet zu werden“ (Rowe 1993; in: Wilson 1999, 136).

Peter Niklas Wilson definiert Improvisation als „*Lebenshaltung*“ (Wilson 1999, 11). Durch diesen spezifischen spontanen Umgang mit künstlerischem Material verweist sie auf den gesamten Menschen, sie umfasst seine physischen, psychischen und sozialen Dimensionen. Improvisation kann als ein „*übergeordneter Begriff*“ gesehen werden, konstatiert Peter Hoch. Improvisation kann „*zu jedem Zeitpunkt und in allen Bereichen*“ eingesetzt und wirksam werden. Sie ist Feld, das durchaus „*nicht nur auf das Musikalische beschränkt*“ ist, sondern in „*alle Gebiete, bis in unseren Alltag*“ hineinreicht (Hoch 1995, 8).

„Ich habe immer behauptet, wer sich in musikalischer Improvisation übt, wird freier und flexibler auch im Umgang mit alltäglichen Problemen. [...] Man beginnt über Improvisation nachzudenken und spricht am Ende über das Leben... Das Gefüge von Intuition, Information, Wahrnehmung, Veränderung, Erkenntnis und Verständnis ist ein Energiefluß, - ein großer unaufhörlicher Kanon“ (Hoch 1995, 11).

FAZIT

Je nach persönlicher Einstellung und innerer Haltung, entsprechend dem individuellen Bedürfnis nach Freiheit oder Gebundenheit im Umgang mit Musik, je nachdem, in welchem musikalischen Rahmen Improvisation stattfindet oder mit welcher Improvisationserfahrung der Improvisierende ausgestattet ist, fallen die Antworten zum Verhältnis von Handwerk zu Haltung in der Improvisation unterschiedlich aus.

Viele Musiker entwickeln mit zunehmender Improvisationserfahrung ihre eigenen Umgangsformen mit musikalischer Improvisation; sie sind an die Musikerpersönlichkeit gebunden, abhängig von der psychischen Konstellation, von der persönlichen Eigenart des Subjekts, vom individuellen Sozialisierungsprozess und auch vom soziokulturellen Kontext des Individuums. „*[...] Und mit der Methode von Improvisation – denn ich nenne es immer eine Methode – habe ich am meisten Spaß, mit meiner Kondition und der Kommunikation vom musikalischen Material meiner Kollegen zu einem musikalischen Resultat zu kommen*“, beschreibt der holländische Cellist und Improvisator Ernst Reijseger (1997 in Wilson 1999, 195) seine mit Improvisation verbundene Haltung. Damit stellt er Improvisation als Methode musikalischer Gestaltung auf die Grundlage persönlicher Konditionierungen. „*Ich weiß, daß wir uns alle konditionieren: wie man läuft, wie man spricht, welchen Wortschatz man hat, welches Vokabular man verwendet*“ (Reijseger 1997 in Wilson 1999, 196).

Improvisation kann also nicht ausschließlich an ihrem künstlerisch-ästhetischen Resultat oder Prozess gemessen werden. Beim Improvisieren gewinnen verschiedene außermusikalische Momente an Bedeutung, die zum Motor musikalischer Produktion werden: „*die Individualität des Musikers, seine Ausbildung und sein kultureller Hintergrund, seine Musikalität, seine stilistische Orientierung und schließlich seine gesamte Persönlichkeit*“ (vgl. Globokar 1994, 50ff.). Besonders bei Vertretern der freien Improvisation spielen neben dem Musikalisch-Handwerklichen außermusikalische Faktoren eine wichtige Rolle bis dahingehend, dass Improvisation eine grundlegende Lebenshaltung ist.

Musikalische Improvisation bleibt somit vorläufig; sie ist im künstlerisch-ästhetischen Sinne ein Prozess der Persönlichkeitsentwicklung. So ist davon auszugehen, dass Musiker mit zunehmender Erfahrung ihre eigene künstlerische Handschrift entwickeln.

Eine eigene musikalische Handschrift kann offenbar dann entstehen, wenn sich der künstlerische Selbstaussdruck von der Persönlichkeit des Spielers, von den Vorgaben des musikalisch-künstlerischen Bereichs und auch von den Kontexten des soziokulturellen Umfelds nährt. Das heißt, die Handschrift ist individueller Ausdruck innerhalb einer bestimmten musikalischen Sprache, die wiederum innerhalb ihres konkreten soziokulturellen Kontextes kommunizierbar, das heißt verständlich sein muss. „*Daß man selber anders klingt und auf andere Ideen kommt, wenn man mit anderen Leuten spielt, das ist so schön an Musik – daß man über die Grenze geht, andere Musiker kennenlernt, [...] daß man sich gut konzentriert und nicht vor schrägen musikalischen Ideen zurückschreckt*“ (Reijseger 1997 in Wilson 1999, 196).

Improvisation ist also auch musikalische Auseinandersetzung und Verständigung innerhalb eines bestimmten und selbst gewählten musikalischen Sprachraums. Je nach Rahmen, Regeln und Art der Vereinbarungen wird der Improvisierende sich darin zwischen den Polen Freiheit und Gebundenheit in Interaktion mit anderen verorten müssen. Im Folgenden wird diese kommunikativ-interaktive Ebene der musikalischen Improvisation diskutiert.

2.1.4 IDIOMATISCHE UND NICHT-IDIOMATISCHE IMPROVISATION

Bailey benutzt die Begriffe „*idiomatische*“ und „*nicht-idiomatische*“ Improvisation, um die zwei Hauptformen dieser flüchtigen Kunst zu beschreiben. Sie scheinen am besten geeignet zu sein, die vielfältigen und komplexen Phänomene musikalischer Improvisation auf kommunikativ-interaktiver Ebene grob zu differenzieren. Während Bailey unter idiomatischer Improvisation diejenige versteht, die im Kontext einer spezifischen musikalischen Sprache praktiziert wird – etwa im Jazz, Flamenco oder in der Rockmusik –, so handelt es sich bei freier Improvisation um nicht-idiomatische Musik.¹⁸⁰ Auch diese Musik kann außergewöhnlich stilisiert sein, sie ist jedoch idiomatisch nicht einzuordnen (vgl. Bailey 1992, xi). Die Neue informelle Musik, auch die komponier-

¹⁸⁰ „*Idiomatic improvisation, much the most widely used, is mainly concerned with the expression of an idiom - such as jazz, flamenco or baroque - and takes its identity and motivation from that idiom. Non-idiomatic improvisation has another concern and is most usually found in so-called 'free' improvisation and, while it can be highly stylised, is not usually tied to representing an idiomatic identity*“ (Bailey 1992, xi).

te, ist angesiedelt in einem Zwischenbereich; sie ist zum einen geprägt von der Individualität und Kreativität des Komponisten, zum anderen gibt es immer wieder Anlehnungen an bestimmte Stile idiomatischer Musik.

Idiomatische Musik kommt sehr viel häufiger vor als nicht-idiomatische. Aus historischem Blickwinkel betrachtet entwickelte sich Improvisation stets im Rahmen idiomatischer Musik, das heißt in Auseinandersetzung mit bestimmten Stilen, Konventionen und Spielregeln. Erst auf dieser Basis konnte sich nicht-idiomatische Improvisation entwickeln. Im Gefolge der Spontankultur der 1960er-Jahre verschmolzen idiomatische Musiken verschiedenen Ursprungs zunehmend miteinander – so etwa im Jazz-Rock (Wolfgang Dauner etc.) und in Neuer Musik, die sowohl mit Elementen der Rockmusik (Heiner Goebbels) als auch durch ethnische Musik (Indien, Afrika etc.) angereichert wird. Heute gibt es Musik, die dementsprechend nur schwer einem bestimmten Stil zuzuordnen ist; sie ist ein Konglomerat aus verschiedenen Idiomen sowie den individuell-subjektiven Komponenten derjenigen, die sie spielen.

Der Posaunist, Improvisator und Komponist Vinko Globokar bezeichnet den Rahmen einer musikalischen Sprache, bestehend aus Regeln und Konventionen, innerhalb dessen gemeinsame Improvisation stattfinden kann. Bei idiomatischer Improvisation haben sich diese Codes im Laufe der Zeit herausgebildet und aus verschiedenen Gründen angeboten: „aus religiösen, philosophischen, sozialen, rituellen, sicherlich selten aus rein ästhetischen Gründen“ (vgl. Globokar 1994, 42). Unter Codes ist also ein Konsens sozialer Übereinkunft zu verstehen, der gewisse Dinge erlaubt, andere wiederum verbietet. Solche Codes (Harmonik, Modi, Metrum, Formschemata, Artikulation etc.) bilden beispielsweise im Jazz oder in der Rockmusik den Rahmen, innerhalb dessen sich ein Musiker improvisierend bewegen kann.

Während beispielsweise die Musiker der Rockmusik und des Jazz eine bestimmte musikalische Ästhetik verinnerlicht haben, versuchen die Vertreter der freien Improvisation, im Hier und Jetzt zu sein, und trainieren sich darauf, nicht in Kategorien wie Form und Modell zu denken. Viele dieser Musiker, die häufig ihre Wurzeln im Jazz haben, lehnen es ab, in irgendeiner Weise katalogisiert zu werden, „denn die Sprache ihrer Improvisationen hat sich dermaßen gewandelt, emanzipiert und stereotype Muster hinter sich gelassen, daß daraus Musik von heute resultiert, die keine Etiketten mehr zuläßt“, resümiert der Jazzlehrer Volquartz (1999, 74).

Das Zusammenspiel, bei dem mehrere Musiker am schöpferischen Akt beteiligt sind, wird in der Musik in unterschiedlichster Form kultiviert. Die Konzepte reichen von schriftlichen Fixierungen, die Phasen der Improvisation vorsehen, über Formen, bei denen Gestiken, körperliche oder musikalische Impulse der Verständigung auf ein gemeinsames Konzept dienen, bis hin zu Verständigungsformen, die ohne musikalische Vorverabredungen auskommen, die auf einer „mentalenen“ Ebene kommunizierbar sind.

Auf Grund der ungeheuren Bandbreite unterschiedlichster Herangehensweisen an das gemeinsame Improvisieren werden im Folgenden drei Bereiche musikalischer Praxis exemplarisch herausgegriffen und gesondert in den Blick genommen.¹⁸¹

Improvisation in idiomatischer Musik, im Mainstream-Jazz, im Flamenco, im Blues, in der Rockmusik etc. brachte vielfältige Improvisationsformen, -methoden hervor. Am Beispiel der Rockmusik, die einerseits klar Idiomatisches entwickelte, andererseits aber auch individuelle und besonders gruppenspezifische Eigentümlichkeiten hervorbrachte, werden hier verschiedene Formen und Methoden des Zusammenspiels von Rockmusikern erörtert.

Im Rahmen der Neuen Musik werden europäische Improvisationsansätze diskutiert, bei denen anstelle des Idioms oftmals der Komponist tritt. Es geht dabei insbesondere um das Verhältnis von Komponisten und Improvisatoren in einem Zwischenbereich zwischen idiomatischer und nicht-idiomatischer Improvisation.

In der freien Improvisation richtet sich der Blick auf unterschiedliche Herangehensweisen des kollektiven Spiels. Besondere Aufmerksamkeit wird dabei dem afroamerikanischen Ansatz Cecil Taylors gewidmet, der sich in grundlegenden Punkten von den europäischen unterscheidet.

IDIOMATISCHE IMPROVISATION – BEISPIEL ROCKMUSIK

Während vor 1967/68 die Möglichkeiten des Improvisierens in der Rockmusik nicht bewusst eingesetzt wurden, entwickelte sich Improvisation im Rock allmählich zu einer treibenden kreativen Kraft, die Art und Charakter des gemeinsamen Musizierens ebenso beeinflusste, wie den individuellen Stil der Musiker.¹⁸²

Mit der Improvisation erweiterte sich das Spektrum der Rockmusik enorm. Die Improvisationsgrundlage dieser Musik, der Blues, wurde entscheidend von Jimi Hendrix zur Rockmusik koordiniert.

¹⁸¹ In diesem Untersuchungsteil wird insbesondere Bezug genommen auf schriftliche Veröffentlichungen improvisierender Musiker, u.a. auf Erfahrungen des Rockmusikers Sting, von denen er in seinem Buch „*Broken Music*“ (2003) berichtet, auf Interviews und empirische Befunde, die der Jazzmusiker und Vertreter der freien, nicht-idiomatischen Improvisation Derek Bailey unter dem Titel „*Improvisation – Its Nature and Practice in Music*“ (1993) herausgab, sowie auf die wissenschaftlich-pädagogischen Studien des Musik- und Jazzlehrers Ove Volquartz, die unter dem Titel „*Improvisation und ‚Flow‘-Erlebnis – Empirische Untersuchung von Möglichkeiten und Grenzen der Flusserfahrung im Musikunterricht der gymnasialen Oberstufe*“ (1999) veröffentlicht wurden. Volquartz beruft sich dabei u.a. auf persönliche Erfahrungen mit dem afroamerikanischen Improvisator Cecil Taylor.

¹⁸² Steve Rowe berichtet in einem Interview mit Derek Bailey über diese Zeit 1967, als Improvisation in der Rockmusik eine zentrale Bedeutung bekam: „*Yeah, the '67 period of psychedelic music brought it all in. All the young guitarists and other musicians as well felt that they could play on these plans - play long improvised solos. I was doing it myself and so were a lot of other guitarists and keyboard players. For some reason that particular period, and the feeling that was going on between the people everyone was working with, was very much that one could have a song. And improvisation was really to expand the whole idea of what a song had been up to then in a single way. It all ties up with the expansion of the selling commodity, the change from the single to the album*“ (Rowe in: Bailey 1992, 39).

„The main model for a rock musician is usually to be found amongst the black American blues players. What little improvising there is outside of this influence is usually of an experimental nature deriving mainly from electronic music” (Bailey 1992, 40).

Andere idiomatische Musik, die Folk- und Countrymusic, der Jazz und nicht zuletzt die indische Musik beeinflussten dabei die Rockmusik nicht unerheblich. Obwohl man meinen könnte, Rockmusiker würden den Möglichkeiten der Improvisation weniger Bedeutung beimessen, als es beispielsweise Jazzmusiker tun, so beschränken sie sich nicht nur auf die solistischen Einlagen der Gitarristen und Keyboarder in den Konzerten. Die meisten Gruppen arbeiten in ihrer künstlerischen Praxis – häufig in der Probe, aber auch bei den Aufführungen – mit dem Prinzip der Improvisation.

Improvisation in idiomatischer Musik scheint einem ästhetischen Prinzip unterworfen, das man als „Ökonomieprinzip“ bezeichnen könnte, behauptet Dahlhaus: *„Raffinement auf der einen Seite wird durch Primitivität auf der anderen Seite erkaufte. Während Komposition zum Ausgleich der verschiedenen Momente tendiert – nach einem ästhetisch-kompositionstechnischen Postulat Arnold Schönbergs müssen Melodik, Rhythmus und Harmonik analog entwickelt sein -, ist für Improvisationen das Nebeneinander von Unterentwickeltem und Differenziertem charakteristisch” (Dahlhaus 1978-2, 377).* Dahlhaus’ Formel bezieht sich auf die Formen wie etwa Mainstream-Jazz oder Rockmusik, in denen das individuelle Solospiel von einfachen Harmoniefolgen begleitet wird. Die Vorherrschaft von geregelten Abläufen in idiomatischer Musik ergibt sich auf der einen Seite aus einer von der dazugehörigen musikalischen Subkultur geprägten Vorstellung von Spiel, die sich nicht unbedingt mit den Gegebenheiten der Spieler oder der Gruppe decken muss. Auf der anderen Seite wollen die Musiker nicht nur musikalische Konventionen erfüllen, sondern darüber hinaus ihren eigenen Stil entwickeln.

So will Steve Rowe, Gitarrist der Rockgruppe Yes, einerseits ein solider Rock-Gitarrist sein und darüber hinaus einige neue Rockelemente einbringen. Doch er entdeckte, dass nicht jeder in Kategorien einzuordnen ist und die Verbindung zwischen dem eigenen musikalischen Ausdruck und dem Standard allmählich abreißt. Er machte die Erfahrung, dass durch Improvisation diese Verbindung hergestellt werden kann. Rowe beschreibt seine sehr unterschiedlichen Herangehensweisen – vom einfachen Drauflos-Spielen zu Hause bis hin zum Sich-völlig-Einlassen, die alle gewissermaßen zu akzeptablen Ergebnissen führen:

„Basically a certain feeling of clearness of thinking about what I am doing. Very often I can accept virtually any improvisation I do. I’ve done things at home, just improvised once and said ‚That’s fine’. Other times I’ve got involved in it and reached for something a bit more completely free of clichés in phrasing, you know. Not necessarily notes, but more in phrasing. This thing really excites me. That is what I will accept... It’s got the notes well pushed out - each note having value for itself. I think that is a thing people, most people, strive for. Some positiveness about it. I can meander endlessly and if I’m making a recording I think I know what I’m after. I’m after grasping something” (Rowe in: Bailey 1992, 40).

Viele Berichte von Rockmusikern belegen, dass besonders bei ersten Begegnungen, in so genannten Jam-Sessions, aber auch in den Proberäumen und -kellern gemeinsam experimentiert und improvisiert wird. Als Sting sich 1977 das erste Mal mit dem Schlagzeuger Stewart traf – sie sollten später mit ihrer Formation *Police* Weltruhm erlangen – geht es ihm beispielsweise beim improvisierten Zusammenspiel nicht nur darum, das musikalische Material zu erkunden, sondern mittels des Materials eine gemeinsame Ebene des Erlebens und der Verständigung zu finden.

„Ich greife zum Bass, unsicher ob es eine Jam-Session oder ein Vorspielen wird oder beides zugleich. [...] ‚Was spielen wir?‘ – ‚Das von vorhin klang doch nicht schlecht.‘ Ich stöpsle den Bass ein und stimme die Saiten. – Er legt ein gnadenloses Tempo vor, und so springe ich auf den Zug auf und warte ab, wohin die Reise geht. Ein Riff jagt den nächsten [...].“ (Sting 2003, 261).

Sting beschreibt hier zunächst die typische Kargheit verbaler Verabredungen, mit der sich derartige Improvisation begnügt. Und gleich nach dieser kurzen Ereignisbeschreibung geht Sting über auf die Ebene des Erlebens, auf der er nach außermusikalischen Vergleichen sucht:

„Schon jetzt, noch ganz am Anfang unserer Freundschaft ist klar, dass wir auf einer Wellenlänge funken; die Chemie stimmt, es gibt so etwas wie ein intuitives Einverständnis, eine Vertrautheit, eine spannungsvolle Harmonie zwischen dem pulsierenden Stakkato seiner Kickdrum und meiner fließenden kontinuierlichen Basslinie. Es ist, wie wenn zwei Tänzer unvermutet eine Übereinstimmung ihrer Bewegung entdecken, wie der erotische Gleichklang zwischen Liebenden, die füreinander geschaffen sind, oder die synchronen Schläge einer Rudermannschaft in der reißenden Strömung eines Flusses“ (ebd.)

Im direkten Anschluss daran resümiert Sting aus der Distanz.

„Diese Art von Gemeinschaft gibt es nicht oft, und ich merke, dass Stewart der aufregendste Drummer ist, mit dem ich je gearbeitet habe – fast schon zu aufregend. Ich merke auch, dass die Tempi bei ihm so leicht davonfliegen wie lose Gepäckstücke auf einem rasenden Zug. Welche musikalischen Wege ich mit diesem Wirbelwind auch immer beschreiten werde – es wird mit Sicherheit kein Spaziergang, sondern ein wilder Höllenritt“ (ebd., 261f.).

Im weiteren Verlauf des Berichts wird deutlich, dass das Sprechen über das musikalische Ereignis, das Reflektieren und Weiterträumen, kurz das Nacherleben dessen, was während der Improvisation erlebt wurde, eine nicht unerhebliche Rolle spielt, um sich als Musiker, denen es um die gemeinsame „Sache“ geht, zu situieren.

„Wir spielen fast eine Stunde lang; danach sind wir erhitzt und ausgepumpt wie erschöpfte Liebende; abgekämpft und in Hochstimmung wissen wir beide nicht recht, wie es weitergehen soll. Er erzählt von Hendrix und Cream und dass er immer davon geträumt hat, in einem Trio zu spielen. Dass das Zusammenspiel in einem Trio und die zusätzliche Verantwortung für jeden einzelnen Musiker eine wunderbare Herausforderung ist. Dass weniger mehr ist. Dass wahre

Kunst aus der Beschränkung kommt, weil Beschränkung nach Improvisation, Innovation und kreativen Lösungen verlangt” (Sting 2003, 262).

Sting spricht hier eindrucksvoll über die Folgen dieser improvisierten Jam-Session. Ausgehend vom konkreten Erlebnis in der Improvisation, dem Involviert-Sein, über die Reflexion des Erlebten, werden nicht nur die Tiefen des gemeinsamen musikalischen Sprachraums ausgelotet; dieses intensive Erleben eröffnet auch die Chance, den anderen als gesamten Menschen, seine psychischen Konditionierungen sowie seine sozialen Kontexte kennen zu lernen.

„Er spricht genauso schnell und sprunghaft wie er spielt, erzählt von der elektrisierenden Wirkung der Punkszene, davon, wie diese unverbildeten Musiker alles Streben nach technischer Perfektion zugunsten echter Spontaneität über Bord geworfen haben, dass er am liebsten mitmischen würde und dass der Punk alles andere wegspülen wird wie eine Flutwelle” (ebd.).

Dieses Sich-ins-Verhältnis-Setzen zu anderen ist für die Konstituierung einer Rockgruppe und für die Entwicklung gemeinsamer Codes von elementarer Bedeutung, denn das Gruppengefühl der Zusammengehörigkeit geht über das gemeinsame Musizieren hinaus. Probates Mittel dafür ist die Improvisation. In solchen Jam-Sessions geht es also nicht nur darum, gemeinsam Ideen und Konzepte für die Stücke zu entwickeln, sondern auch um eine außermusikalische Ebene, um das Ausloten der Gemeinsamkeiten, die im musikalischen Dialog über die musikalische Sprache hinaus Aspekte des gemeinsamen Erlebens und die ihr zugrunde liegende Lebenshaltung erörtern; diese Haltung wird quasi durch gemeinsames Musizieren ermittelt.

Der Rockgitarrist Steve Rowe von der Gruppe Yes ist der Überzeugung, dass man besonders dann, wenn man in der Gruppe improvisiert, wo jeder den anderen gewissermaßen mitzieht, über sich hinauswächst:

„There is a little bit more than I think I am capable for, you know, and if I can get it then I'm happy. I try and set a standard. In fact, I think this applies to groups; that there is a standard in improvisation which until you have reached that you can't possibly play well - not really united. Once you have really played well together on an improvisation section I think that raises the whole standard of the tour” (Rowe in: Bailey 1992, 40).¹⁸³

Oftmals ist es die Besonderheit der Situation, einhergehend mit der Grundhaltung der Spontaneität, die viele Rockmusiker, so auch Sting, zu zufälligen und nicht verabredeten Improvisationen in ihren ansonsten festgelegten und geübten Auftritten animiert:

¹⁸³ Rowe beschreibt an anderer Stelle eindrucksvoll so eine Situation des Zusammenspiels während einer Studioaufnahme zu dem Album *Topography of the Oceans*: *„I think over a few days I had quite a few goes at it. Normally I do a few takes and have a listen to them then, hopefully, I know the direction. I wanted a slightly melancholy beginning, building up a lavish kind of finish, which is only ended by the group stating seven beats. [...] I think the sensation I was trying to get was that the guitar was behind the group. I was trying to catch up with the group. The group kept moving to another chord and the guitarist is just reaching - yes! he got it. Then they climbed again and it climbed again. I used every fret on the guitar on this one, I think”* (Rowe in: Bailey 1992, 41).

„In meiner bisherigen Musikerkarriere habe ich viele denkwürdige Gigs erlebt, aber die denkwürdigsten waren oft die, die unter denkbar ungünstigen, oft geradezu widrigen Umständen stattfanden, in Situationen, in denen man um sein Leben spielte oder in denen unerwartete Ausfälle zum Improvisieren zwangen“ (Sting 2003, 203).

Rowe gibt jedoch zu bedenken, dass sich diese gegenseitige Inspiration nur dann einstellt, wenn man sich ganz auf die Musik einlässt und zwar außerhalb des Kopfes (des Denkens).

„When you start to play off the top of your head, that is when the truth is really known about people. I think that is why there is a certain amount of caution in talking about it. Somebody said that if you try to look at inspiration too closely it disappears. Well, it is like that. Untangible“ (Rowe in: Bailey 1992, 40).

Ähnlich, doch wiederum mit anderen Worten, beschreibt Jerry Garcia, der Gitarrist von *The Grateful Dead*, das Zusammenspiel der Gruppe 1990 in einem Interview. *The Grateful Dead* ist eine der wenigen Rockgruppen, die auch auf der Bühne ganze Shows improvisieren. Sie praktizieren diese Form bereits über 30 Jahre. Garcia spricht im Zusammenhang solcher Erlebnisse von „*Magic*“ und beschreibt das entstehende Gefühl als etwas Fließendes:

„This is a part of the tradition of music, where music comes from. A magic of one sort or another. For us, for The Grateful Dead, that has been part of what’s kept us going all this time. It is sort of stumbling into this area where there is a lot of energy and a lot of something happening and not a lot of control. So that sense of individual control disappears and you are working at another level entirely. Sometimes this feels to me as though you don’t have to really think about what is happening. Things just flow. It is kind of hard to report on but it is a real thing. I mean we have checked it out with each other and after twenty-five years of exploring some of these outer limits of musical weirdness this stuff that we pretty much understand intuitively but we don’t have language to talk about it“ (Garcia in: Bailey 43).

Ein derartiges Flusserlebnis beschränkt sich bei *The Grateful Dead* offensichtlich nicht nur auf die Bandmitglieder, sondern es kann Garcia zufolge auch auf das Publikum überspringen.

„But it is reported back to us by people in the audience too so this is one of those things where we are sort of collecting data without really knowing quite where it is leading or what it is about but we feel a certain custodian relationship to it. It is not something that we are creating exactly, in a way it is creating us. Musically speaking we are not really making decisions about it and we certainly don’t discuss it. It is something that breaks out every now and again. We can’t make it happen either. It defies analysis but it is certainly something to wonder about“ (ebd.).

Dabei gesteht Garcia ein, dass das Phänomen nicht mit Worten der Logik erklärbar ist. Diese Erfahrung entzieht sich jeglicher rationalen Kontrolle und ebenso Prozessen bewusster Entscheidung.

Fazit. In idiomatischer Improvisation – das wurde am Beispiel der Rockmusik gezeigt – nehmen zwar die Regeln, die entsprechend der jeweiligen Ästhetik das musikalische Material verbindlich organisieren, einen wichtigen Stellenwert ein, doch um sich als Gruppe zu definieren, die ihre be-

sondere und einmalige Musik auf Basis individueller Konditionierung der Beteiligten macht, werden bei der Bildung von Codes außermusikalische Aspekte wichtig. Die Behandlung des musikalischen Materials, die Codes, Regeln und Klangvorstellungen werden – besonders in der Proben-, aber auch in der Aufführungssituation – hauptsächlich experimentierend und improvisierend definiert. Letztlich sind die Musikstücke der Rockmusik nicht absolut festgelegt. So unterscheiden sich zeitlich und räumlich voneinander getrennt entstandene Mitschnitte ein und desselben Stücks bei gleicher Besetzung oftmals erheblich voneinander. Es gibt keine Notation oder Partitur, an der die musikalische Ästhetik – wie etwa in der „klassischen“ Musik – abzulesen ist und aus der die Realisierungsform ersichtlich wird. Dort wo etwas notiert ist, dient es bestenfalls als Ausgangspunkt der gemeinsamen Verabredung und Orientierung. Dabei ist es unerheblich, wer etwas schreibt; entscheidend ist vielmehr, dass es von einer bestimmten Person gespielt wird, meint Steve Rowe (in: Bailey 1992, 39): „*It doesn't matter who wrote it as long the right person is playing it*“. Das Individuelle des einzelnen wird in der Interaktion mit anderen Musikern in Proben und Aufführungen zum Baustein gemeinsamer Codes; dieser Auseinandersetzung über den Weg des musikalischen Dialogs führt schließlich zum besonderen musikalischen Profil einer Gruppe innerhalb des Idioms Rockmusik. Dazu gehört auch die Art der Präsentation vor und die Kommunikation mit dem Publikum, wobei dann nicht nur auditive, sondern insbesondere auch visuelle und performative Komponenten eine entscheidende Rolle spielen. Die Musiker demonstrierten beim Spiel: Das sind wir als Gruppe. Wir tanzen zusammen mit den Instrumenten, laufen aufeinander zu, springen uns an, wenden uns dem Publikum zu oder von ihm ab etc. Besonders in der Rockmusik spielt das Performative, die Interaktion mit dem Publikum, eine entscheidende Rolle: Wir (Musiker) spielen für und mit euch! Ich (Gitarrist) verlasse die Bühne, bespiele einen Zuhörer oder lasse mich von der Bühne fallen und werde vom Publikum getragen etc. Die ganzkörperlichen Kommunikations- und Interaktionsstrukturen, das Sich-Zeigen, das Offenlegen des Entstehungsprozesses von Musik vor einem Publikum veränderte nicht nur die Musizierpraxis in der Rockmusik, sondern auch in der freien Improvisation und selbst in Teilen der Neuen Musik.

NEUE MUSIK: KOMPONISTEN UND IMPROVISATOREN – EIN GESPANNTES VERHÄLTNIS

Im Bereich der Neuen Musik geht es insbesondere um das Verhältnis von Komponisten und Ausführenden. Derartige Musik ist angesiedelt in einem Bereich zwischen idiomatischer und nicht-idiomatischer Improvisation; anstelle des Idioms tritt oftmals der Komponist, der seinerseits wiederum auch nicht völlig frei ist von idiomatischen Verinnerlichungen. Anhand dreier verschiedener Ansätze von Vertretern der europäischen Szene neuer Musik wird dieses nicht unproblematische Verhältnis im Folgenden aufgezeigt und diskutiert: 1. Die kontrollierte Improvisation von Walter Gieseler, 2. die interaktive Gruppenimprovisation Christian Kadens und 3. Vinko Globokars Strategien des Zusammenspiels.

1. Walter Gieseler – Kontrollierte Improvisation. Für den Komponisten und Hochschullehrer Walter Gieseler ist absolute Improvisation „*musikalisch unmöglich*“: „*Soll Improvisation eine Bedeutung haben, muß sie sich an einer gestellten Aufgabe bewähren, sei sie schriftlich fixiert oder als*

Modell im Gedächtnis des improvisierenden Musikers vorhanden” (Gieseler 1975, 159). Zwar bleiben bei den vielfältigen Improvisationsformen, die sich im historischen Kontext herausgebildet haben, die Autoren in der Anonymität; „[d]ie Arten der Improvisation, wie sie sich in der nachseriellen Epoche herausgebildet haben, verleugnen hingegen nicht den geschichtlichen Einfluß des Werkbegriffs” (ebd.). Als Zeichen der Beibehaltung der Bedeutung der Autoren wertet Gieseler dabei, dass sich Komponisten gern mit eigenen Ensembles umgeben, damit ihre eigenen Intentionen deutlicher in die improvisierten Resultate einfließen. Nach Gieseler kann in solchen Konzepten kaum „frei” improvisiert werden, sondern Improvisation wird kontrolliert und gesteuert durch festgelegte oder verabredete Formabläufe. „Häufig bilden sich [...] Übereinkünfte anhand von auskomponierten Stücken der die Gruppe ‚führenden‘ Komponisten” (Volquartz 1999, 61), so etwa bei Gruppen um Cage/Tudor, Stockhausen, Bussotti, Globokar etc.

Aus dieser besonderen Verbindung von Komponiertem im Kontext improvisatorischer Ereignisse erwächst eine ganz eigene Qualität künstlerischer Kommunikation. Die Art und Weise der künstlerischen Kooperation, das Verhältnis zwischen der Vorlage des Autors und der Improvisation, gewinnt zentrale Bedeutung hinsichtlich der künstlerischen Qualität solcher Produktionen. Dieses Verhältnis zwischen Komponist und Improvisierendem ist jedoch nicht unproblematisch. Oftmals kann dabei von einer gemeinsamen künstlerischen Auseinandersetzung der Beteiligten nicht die Rede sein.

Am Beispiel der Stockhausen-Gruppe, in der neben Vinko Globokar die französischen Jazzmusiker J.F. Jenny-Clark, Michel Portal und Jean-Pierre Drouet mitwirkten, lässt sich diese Problematik verdeutlichen. Stockhausen engagierte die drei Musiker für eine Gruppenimprovisation zur Schallplatteneinspielung des Zyklus *Aus den 7 Tagen* und versuchte, sie durch kurze Texte „geistig einzustimmen” (vgl. Stockhausen 1971, 123). Insbesondere mit den französischen Jazzern Drouet und Portal hatte der Komponist Schwierigkeiten, die sich aus seiner Sicht wie folgt darstellen:

„Der Drouet hatte nun unglücklicherweise auch noch Tabla studiert... Und in den ungerufenen Minuten kam dieses Zeug dann plötzlich raus. Ich bin dann aufgestanden und habe Zeichen gegeben, er solle den Mist rauslassen – aber da ist nichts zu machen. Vor allem, wenn einer immer die Augen zumacht, wie Portal (dann ist er vollkommen weg, und ich kann ihm keine Zeichen geben...). Dann kommen – vor allem, wenn es schnell wird – vollkommen erkennbare melodische Phrasen raus aus der Musik, dann ist man woanders. Die anderen, die nicht vom Jazz kommen, machen die Augen groß auf und gucken ihn komisch an, weil sie das Gefühl haben, eigentlich müßte man jetzt weitermachen, aber niemand die Klischees angreifen will” (Stockhausen; zit. n. Kampf 1977, 11f.).

Aus der Sicht Portals wird das Ereignis wiederum so dargestellt:

„Das ist ein wichtiger Anführer in der Welt der Musik, mit dem ich da eines Tages arbeitete. Wir interpretierten sein Werk ‚Unbegrenzt‘, und am Anfang sagte er mir: ‚Du spielst unbegrenzt, es gibt also keine Grenzen!‘ Diese Komposition stellte sich wie ein verschwommenes und weit entferntes Bild dar, wie ein Horizont. Nach einiger Zeit hatte ich genug davon und

stieß einen Schrei à la Dolphy aus. Stockhausen richtete sich augenblicklich hinter seinem Pult auf, erhobenen Zeigefingers, die personifizierte Mißbilligung. Er dachte an sich. Seine Musik war das nicht” (Drouet in: Delmas/Lequime 1974; zit. n. Jost 1987, 395).

Bei der Stockhausengruppe stellt sich – mehr oder weniger beabsichtigt – der Gestus Stockhausens ein. Scheinbar spontane Aufführungen beruhen letztlich auf einem Komplex von direkten Übereinkünften. Aber Improvisatoren folgen nicht unbedingt dem Diktat des Komponisten, sondern nehmen autonom und „gleichberechtigt mit ihm aus eigener Phantasie heraus an einem Improvisationsvorgang” teil. Insofern beeinflusst nicht nur der Autor das Ensemble, auch das Ensemble beeinflusst den Autor (vgl. Volquartz 1999, 61).

Für das Gelingen gemeinsamen Musizierens sieht Gieseler die Notwendigkeit enger Zusammenarbeit, von Kontinuität und der gegenseitigen künstlerischen Anerkennung beider Seiten, das heißt, dieser „*Antagonismus von Werk und Improvisation*” sollte nicht auf die Spitze getrieben werden, beide beanspruchen gleiches Recht.

„Das Gefährdetsein von Improvisation durch allzugroße Beliebigkeit und Unverbindlichkeit bis zur blinden Hingabe an den puren Zeitablauf darf nicht übersehen werden, auch nicht die mögliche Ideologisierung – als genüge es, sich von der Herrschaft des Komponisten zu lösen, um unmittelbar ins Reich der Freiheit zu gelangen. Oft gerät man nur in Willkür, ohne zu wissen, zu welchem Ziel Improvisation führt. Auf der anderen Seite möchte mancher Komponist und Interpret das Nicht-Wiederholbare der Improvisation doch durch Tonband und Schallplatte einfangen [...] Identität und Wiederholbarkeit scheinen somit doch noch den Komponisten zu reizen” (Gieseler 1975, 162).

Gieseler zieht daraus allerdings in erster Linie Konsequenzen für die Improvisation, die sich den künstlerischen Zielen des Komponisten zu beugen hat: „[...]Improvisation] wird nur dann wirklich frei, wenn sie sich einem bestimmten Ziel zuneigt und aus dieser Bestimmung ihr Gesetz empfängt; wenn sie also aus purer Aktion herauswächst und ihr Interesse am Resultat bekundet” (ebd., 164).

2. Christian Kaden – Interaktive Gruppenimprovisation. In seinem Buch *Des Lebens wilder Kreis* (1993) befasst sich der Musikwissenschaftler und Ethnologe Christian Kaden allgemein mit Musik im Kontext verschiedener Lebensformen im Zuge des Zivilisationsprozesses. Kaden beobachtete musikalische Improvisation bei Naturvölkern und vergleicht sie mit entsprechenden Erscheinungsformen der Neuen Musik. Dabei versuchte er, die Phänomene nicht nur musikwissenschaftlich zu erklären, sondern auch mit dem Instrumentarium der Ethnologie und Soziologie wissenschaftlich zu erschließen.

Dass Improvisation heute keine große Wertigkeit besitzt, führt Kaden auf die geringe Komplexität und die fehlende Fixierung zurück. Der Improvisation gegenüber ist die Komposition als „*neuartige Produktionsweise*”, zu deren Existenzbedingungen das „*Schreiben und Aufschreiben*” zählt, terminologisch herauszuheben. Und „*sie darf zweifellos als eine Revolution der Musikgeschichte gelten*” (Kaden 1993, 48). Kaden warnt allerdings davor, dass die gedächtnismäßige Überlieferung von

Musik gegenüber der Komposition gleichgesetzt wird mit improvisierter Musik. Übergangszustände zwischen Schriftlichkeit und Improvisation gibt es nicht erst seit der graphischen Notation der späten 1950er Jahre; bereits das Zifferngerüst im Generalbasszeitalter belegt, dass es in der neuzeitlichen Musikgeschichte immer wieder derartige Praktiken gab. Demgegenüber ist beispielsweise die schriftlose, aber durch formalisierte Riten verfestigte zentralafrikanische Stammesmusik nicht als Improvisation zu werten. In Anlehnung an Dahlhaus, der neben Komposition und Improvisation für die Einführung eines dritten Begriffs plädiert (vgl. Dahlhaus 1979, 22), spricht Kaden hier von „*rituell fixierter Musik*“ (Kaden 1993, 49).

In seinen ethnologischen Studien über die musikalischen Improvisationsformen der Naturvölker stellt Kaden fest: Bei jeder Musikaufführung geht es den Beteiligten in der konkreten Situation um musikalisch gültige, hier und jetzt optimal erscheinende Lösungen, die selbstverständlich auch missglücken können. Improvisation ist „*musizieren auf Widerruf*“; sie ist eine bestimmte Daseinsweise, ein „*So-und-auch-anders*“ (Kaden 1993, 51).

„*[Der Improvisierende] trifft die Wahl, aber er behält vor Augen und Ohren, daß es eine Wahl ist und daß er beim nächsten Mal eine andere Möglichkeit ergreifen kann. Improvisation bleibt im ‚Unbeendeten‘, ‚Unvollendeten‘; sie lebt, sich selbst stets relativierend, in und mit Variabilität, nicht jedoch als einem Makel, sondern als ihrem Ideal*“ (Kaden 1993, 51).

Improvisation ist die Kunst „*existentieller varietas*“ und der „*Toleranz*“. Während fixierte Musik das Veränderliche vermeidet, gehört es in der improvisierten Musik zum konzeptionellen Kern. Das bedeutet aber auch, Improvisation heißt „*So-und-auch-anders*“ und nicht „*völlig-anders*“ (ebd.). Auch eine Spielvorlage in der Neuen Musik, die das Kalkül des Unvorhersehbaren, des Zufalls mit einbezieht – etwa Globokars *La Ronde* – porträtiert zutreffend die Improvisation: „*Sie macht das Wirken des Zufalls anschaulich, übersichtlich. Und sie preist die Identität des Wandelbaren wie die Wandelbarkeit des Identischen*“ (ebd., 52). Improvisation, deren Ziel eine Freiheit ist, „*die nicht in Enklaven zusammenstaut, die ungeachtet ihrer Grenzen ‚immer‘ währt*“, heißt für Kaden:

„*So und auch anders sein, fortgesetzt sich ausprobieren, stets neu Entscheidungen treffen, die nie freilich dogmatisch in der Ferne wirken: das ist ein Denkstil, ein Verhaltensstil, ein Lebensstil. Und gar ein ‚biotischer‘ Stil? Improvisation – ein Wachsendes, ein Wachstumsvorgang?*“ (ebd., 57).

Der halb-chaotische Zustand der Improvisation – Kaden stellt hier einen Bezug zur Chaosforschung in der Mathematik am Beispiel der Fraktalität von Bäumen her – hat ganz unzweideutige soziale Implikationen. Improvisation bringt gesellschaftliche Bewegung hervor, umgekehrt wird sie davon geleitet. Sie ist das mentale Gefäß „*interaktiver Gruppenkommunikation*“. Demgegenüber schließen „*[f]ixierte Strukturen [...] Interaktion nicht gänzlich aus, aber sie behindern sie, so gut sie immer können*“ (Kaden 1993, 59).

Geistige und soziale Strukturen bilden beim Improvisieren eine „*Homomorphie*“ bzw. „*Harmonie*“ in Form von Gegenseitigkeit, sozialer Regulation und Verhaltenskorrektur.

„Der Geist des fortgesetzten Versuchs, der sich bewegenden Gedankenlinie, ist kein Individuum schlechthin, kein Zeichen persönlichen Wollens nur um einer guten Moral. Er öffnet soziale Räume und er definiert selbst einen sozialen Raum, einen ‚fraktalen‘ Raum der Interaktion“ (ebd., 58f.).

Den Forschungsergebnissen des Soziologen Lévi-Straus (1968, 21ff.) entsprechend vermutet Kaden eine tiefer liegende Verbindung zwischen improvisatorischer Gesinnung und komplementärer Weltsicht, jenem Denken, das zu dem „EINEN“ auch noch stets ein „ANDERES“ fügt. Das bestätigt auch Volquartz: *„Komplementär-Strukturen wollen die Ausschöpfung aller Möglichkeiten eines Handlungsfeldes, sie bringen das ‚So-und-auch-anders‘ auf den Begriff, sind seine logische Form“* (Volquartz 1999, 69). Improvisation impliziert durch Interaktion vom Wesen her *„soziale Symmetrie der Gegenseitigkeit“*.

Das Verhältnis zwischen Fixiertem und Improvisiertem ist nach Kaden geprägt von Spannung (fixierte Struktur) und Entspannung (Improvisation). Das Fixierte kann dabei Begleiter sein auf dem Weg in die Freiheit der Improvisation, vergleichbar mit den Trancezuständen tanzend Musizierender. Sie werden vorzugsweise von extrem monotoner Musik ausgelöst, von *„lange Zeit wiederholten, im Tempo allerdings sich steigenden Rhythmen oder gar von solchen, die besonders starr im Tempo bleiben“* (Kaden 1993, 59).

Die Ursprünge der Musik ergründend macht Kaden zwei sozial grundverschiedene musikalische Aktivitäten aus: die interaktive und die unifizierende, in Form einer improvisatorischen und einer rituell gebundenen Musik. Diese Kategorien weisen eine gewisse Affinität zu Baileys Begriffen idiomatischer und nicht-idiomatischer Improvisation auf.

„Improvisation und Fixation formieren eine höhere Komplementarität. Gerade daß Improvisatorisches sich nicht vereinzigt – ebenso wie das rituell Erstarrte –, gerade daß Sozialisation so geht: im Einswerden, und auch anders: in Wechselwirkung und Kritik, gerade das macht den Reichtum alter Kulturen aus“ (ebd., 61).

In jüngster Zeit sieht Kaden allerdings die improvisierten Strukturen in der westlich geprägten Zivilisation mit dem Trend zur Vergesellschaftung verschwinden. *„Interaktive Sozialstrukturen werden [der Zivilisation] zunehmend, ja in katastrophischem Umfang problematisch“* (ebd.). Dieser Argumentation kann hier nicht gefolgt werden. Zu viele Indizien sprechen dafür, dass im historischen Kontext die ausschließliche Entwicklung in nur eine Richtung nicht existierte. Vielmehr deutet alles darauf hin, dass beide Kräfte zu jeder Zeit vorhanden sind. Je deutlicher beispielsweise eine unifizierende Tendenz vorherrscht, umso mehr formieren sich auch Gegenkräfte, die früher oder später eine neue Entwicklung einleiten können, wie es sich etwa in der *Kultur der Spontaneität* der 1960er und 70er Jahre zeigte.

3. Vinko Globokar – Strategien des Zusammenspiels. Der Posaunist, Komponist und Improvisator Vinko Globokar versucht die divergenten Ansätze künstlerisch-musikalischer Kreativität von Komponisten und Improvisatoren durch Strategien des Zusammenspiels zu regeln. Ausgangspunkt

seiner Überlegungen ist die zunehmende Bedeutung der Subjektivität des Interpreten in der Neuen Musik seit den Anfängen der Aleatorik in den 1950er Jahren. Dem Interpreten wird zunehmend aufgetragen, selbst zu entscheiden, nach welchen Prinzipien gewisse Parameter oder selbst musikalische Strukturen realisiert werden sollen.

„Der Komponist schlägt ihm vor, mit einem subjektiven Zeitempfinden zu arbeiten; er soll z.B. Klänge mit ihm eigenen Timbres und Artikulationen hervorbringen. Er soll abstrakte oder figurative Graphiken in Töne übersetzen, Symbole und Zeichen deuten, die den Gebrauch der musikalischen Parameter beschreiben, oder auf Grund allgemeiner Aktionsanweisungen Musik hervorbringen“ (Volquartz 1999, 72f.).

Ähnlich wie vor dreihundert Jahren ergibt sich eine Situation, in der Komponist und Interpret gleichzeitig an der Hervorbringung von Musik in einem Akt beteiligt sind, manchmal sogar in einer Person. Verändert aber haben sich hauptsächlich Regeln und Codes. Sie entstanden im Laufe der Zeit auf Grund eines gesellschaftlichen Bedürfnisses und bildeten ein anonymes System, das die Improvisation steuerte. Diese Codes stellten einen „*Kristallisationspunkt*“, ein „*Resultat allgemeiner Befindlichkeit*“ dar und provozierten Ereignisse, die für die in Frage stehende Gesellschaft notwendig waren (vgl. Globokar 1994, 58ff.). Dagegen muss ein Interpret der postseriellen Epoche sich nach den Vorschriften ausrichten, die ihm der Komponist auferlegt. Um diese zu umreißen, erfindet der Komponist seine eigenen Codes, „*welche oftmals dem üblichen musikalischen Empfinden so entgegengesetzt sind, daß sie beim Interpreten entweder eine völlige Blockierung oder aber eine Willkür des ‚egal-was‘ provozieren*“, fasst Volquartz (1999, 73) die Problematik der zeitgenössischen Zusammenarbeit von Komponisten und improvisierenden Musikern zusammen.

Globokar geht davon aus, dass Musiker auf der einen Seite für sich selbst im Sinne einer persönlichen Bereicherung improvisieren, denn durch diese ganz individuelle künstlerische Methode können die tiefsten Schichten des Unbewussten angesprochen und freigelegt werden. Auf der anderen Seite gewinnen bei der Gruppenimprovisation andere Momente einen zentralen Stellenwert: das Verhalten auf dem Podium, die Kommunikation mit den Mitgliedern, die Art zu reagieren, zu stimulieren, anzuregen, die anderen mitzuziehen, sich einzufühlen, zu unterstützen, zurückzuweisen etc. „*Die daraus resultierende Musik ist nichts als eine unmittelbare Konsequenz dieser Momente*“ (vgl. Globokar 1994, 42f.). Zwei Codes sind dabei zu unterscheiden: einer, der die individuelle Tätigkeit des Musikers steuert, der andere, der die Beziehung zwischen den Improvisierenden regelt.

„Es findet also eine permanente Rückkopplung zwischen seiner Intuition, seinem rationalen Wissen und dem in seinem Unbewußten gespeicherten Reservoir an Informationen statt. Die Erfüllung dieser Anforderungen erfordert im Allgemeinen eine lange Schulung und bewirkt das genaue Gegenteil des ‚Egal-was-Machens‘“ (Volquartz 1999, 75).

Wenn Musiker ohne Codes und Regeln „frei“ improvisieren, wenn also jene Maßstäbe fehlen, dann müssen, laut Globokar, andere Momente zum Motor des Musizierens werden: „*die Individualität des Musikers, seine Ausbildung und sein kultureller Hintergrund, seine Musikalität, seine stilistische Orientierung und schließlich seine gesamte Persönlichkeit*“ (vgl. Globokar 1994, 50). Das

bedeutet, bei der freien Improvisation treffen sich Musiker verschiedener Herkunft auf der Basis „wechselseitiger Toleranz (oder auch Intoleranz)“ und zielen darauf ab, „ein Gleichgewicht zwischen individueller Freiheit und einem reflektierten, gemeinsamen Bewußtsein herzustellen.“ Frei improvisierende Musiker können sich weder an veralteten Normen noch an Regeln individueller Art ausrichten.

„Beim Spielen entstehen wie von selbst gewisse Situationen, bestimmte Haltungen, Aktivitäten und Konstellationen, die – wenn sie redlich gewollt sind – äußerst kommunikativ sein können, denn sie sind einfach und befinden sich nach Globokar auf einem alltäglichen Niveau“ (Volquartz 1999, 75f.).

Improvisation ist dann eine Art „*musikalische und visuelle Beschreibung alltäglicher Probleme*“, folgert Volquartz (ebd.), eine Kennzeichnung, wie sie auch von Keith Rowe und Cecil Taylor verwendet wird (s.o.). Die Intentionen, die beim Improvisieren verfolgt werden, sind andere als beim Komponieren. In einer Komposition spielen nur die individuellen künstlerischen Aspekte der Komponisten eine Rolle. Globokar sieht hinsichtlich künstlerischer Praxis zwischen Komponieren und Improvisieren noch weitere nicht zu vereinbarende Differenzen, die in ihrer jeweils anderen zeitlichen Determination begründet sind und die eine kontrollierte Improvisation problematisch machen:

„Beim Komponieren ist die erste Idee, die einem in den Sinn kommt, nur selten gut. Erst nachdem man diese Fundsache inspiziert, erst nachdem man alle möglichen Folgerungen daraus gezogen hat und die Mühe des Streichens durchlaufen hat, faßt der Komponist den Entschluß, das Wesentliche festzuschreiben. Bei der Improvisation ist im Gegenteil der erste blitzartige Einfall der richtige, weil der zweite nur den Eindruck erwecken kann, man habe den Zug verpasst“ (Globokar 1994, 50f.).

Damit besteht beim Improvisieren die Notwendigkeit zum „*Schnelldenken*“. „*Schnelldenken*“, die Gleichzeitigkeit von Einfall und Hervorbringung, ist nach Globokar in gewissem Rahmen lernbar. Bestimmte Arten der kontrollierten Improvisation, in denen es weniger um das Produzieren geht als um das Erlernen und Erarbeiten des Prinzips von Improvisation, haben, so der Komponist, im Kontext pädagogischer Arbeit ihre Berechtigung. Um nicht seinen Ideen beim gemeinsamen Improvisieren hinterherlaufen zu müssen, entwickelte Globokar entsprechende Strategien für das gemeinsame Zusammenspiel. Im Gegensatz zu Kadens „*So-und-auch-anders*“-Theorie, der Improvisation auf Widerruf, sieht Globokar die Notwendigkeit, Strategien zu entwickeln, die einerseits zur Teilnahme an der musikalischen Situation inspirieren und andererseits Klischees vermeiden können; er unterscheidet fünf verschiedene Strategien; sie sind hinsichtlich des Schwierigkeitsgrads ihrer praktischen Umsetzung abgestuft.

1. „*Die Imitation*“ vollzieht sich nahezu instinktiv.
2. „*Die Integration*“ ist das Sich-Einfügen und Sich-Bewegen im Rahmen des Vorgegebenen.
3. „*Das Gegenteil tun*“. Der Spieler muss hierbei das musikalische Angebot schnell analysieren, um mit etwas Gegenteiligem antworten zu können.

4. „*Etwas Verschiedenes tun*“. Hier besteht die Freiheit, nicht nur im verabredeten Rahmen zu improvisieren, sondern darüber hinaus Grenzen zu überschreiten, allerdings noch in Bezug zu den anderen der Gruppe.
5. „*Etwas Neues, bisher nicht Gehörtes tun*“ bezieht sich nur noch auf das künstlerische Material, ohne das Spiel der anderen berücksichtigen zu müssen. (vgl. Globokar 1994, 67)

Letztlich entscheidend für das Zusammenspiel ist jedoch für Globokar eine Atmosphäre des Vertrauens unter den Musikern. Ebenso wichtig erscheinen ihm aber auch lange Zeiten des gemeinsamen Experimentierens, des Diskutierens, kurz: der künstlerischen Auseinandersetzung.

Fazit. Gieseler plädiert als Komponist, der an eindeutigen Resultaten interessiert ist, für die kontrollierte Improvisation, in der es klare Absprachen gibt, die die Behandlung des musikalischen Materials regeln. Allerdings hinterfragt er nicht die Rolle der Interpreten. Letztlich möchte der Komponist mit seinem Namen bürgen und als Ideenlieferant an erster Stelle Erwähnung finden. Wenn Gieseler davon spricht, dass „*Identitäten den Komponisten reizen*“ (Gieseler 1975, 164), so beschreibt er damit die Perspektive des Komponisten, dem Material und Menschen als Bausteine zur Verfügung stehen, die er nach Belieben zusammensetzen kann. Gieselers Ansatz ist geprägt vom „*Interesse an der Genese authentischer Werke*“, resümiert Volquartz. „*Infolgedessen werden die Möglichkeiten der Improvisatoren unter dem Gesichtspunkt des Werkcharakters eingeengt*“ (Volquartz 1999, 63). Gieseler übersieht die kreative Kompetenz der Improvisierenden. Eine derartige Konstellation Komponist/Interpret ist in der realen Musizierpraxis selten geprägt von einem gleichwertigen Verhältnis. Gieseler verteidigt damit eine hierarchische Struktur des Musizierens, die für die Zusammenarbeit mit eigenschöpferischen Improvisatoren wenig tauglich zu sein scheint; Konflikte sind vorprogrammiert.

Kaden beleuchtet musikalische Improvisation insbesondere aus dem Blickwinkel des Subjekts und des soziokulturellen Kontextes; dabei beschreibt er musikalische Improvisation als Daseinsform gesellschaftlichen Lebens und rückt damit wichtige gruppenspezifische Aspekte in den Vordergrund, die in Gieselers Überlegungen fehlen. Die individuelle Komponente, die innere, geistige Haltung des „*So-und-auch-anders*“ findet ihre Entsprechung in der Art und Weise interaktiver Gruppenkommunikation, einhergehend mit einer nach außen auf den anderen gerichteten sozialen Indizierung. Kontrollierte Improvisation ist für Kaden nicht von Relevanz, denn fixierte Strukturen behindern notwendige interaktive Gruppenkommunikation mehr, als dass sie sie fördern. Im Unterschied zu Gieseler vernachlässigt Kaden wiederum die Frage nach der Rolle, die das musikalische Material in solchen interaktiven Prozessen spielt. „*Er übersieht*“, so Volquartz, „*daß es auch bei den richtig angesprochenen halbchaotischen Zuständen bei den Musikern ein ausgeprägtes Empfinden für richtig und falsch, gelungen und mißlungen, intensiv und langweilig, etc. gibt. Jeder Jazzmusiker hat ein Gespür für diese Codes*“ (Volquartz 1999, 72). Die Bewertung künstlerischer Objektivationen und deren Verortung in ihrem jeweiligen soziokulturellen Kontext bleiben in Kadens Ansatz ungeklärt.

Kontrollierte Improvisation, wie sie von Gieseler vertreten wird, hält auch Globokar für problematisch, weil sie unweigerlich geprägt ist von den ästhetischen Positionen und Vorgaben desjenigen, der sie diktiert. Sie sind daher „*privaten Charakters*“ und interessieren gewöhnlich am meisten ihren Urheber. Soll eine Zusammenarbeit künstlerisch-ästhetisch gelingen, dann ist neben der Verständigung über das musikalische Material Kommunikation auf sozial-interaktiver Ebene notwendig. In einem ausgewogenen Verhältnis kollektiver Kreativität spielt der Aspekt der Intersubjektivität eine zentrale Rolle. Absprachen müssen miteinander auf der Basis der Freiwilligkeit getroffen werden; inspirierte Improvisation muss intrinsisch motiviert sein, viele Identitäten müssen offen und neugierig auf das Andere und Fremde in dem einem Akt der Aufführung zusammenfinden. Globokar entwickelt hierfür Strategien, die in verschiedenen Abstufungen von einer gewissermaßen kontrollierten Improvisation ausgehen; sie sollen hinführen zu einer gleichwertigen kreativen Arbeit aller Beteiligten. Für das Improvisieren bedeutsamer als der Umgang mit dem musikalischen Material, die Neuformulierung und das Übernehmen von Tönen hält Globokar letztlich auch das, was Kaden einfordert: das, was der Klangrede vorausgeht. Wenn man sich in die Welt der improvisierten Musik stürzt, gibt es ein vorrangiges Thema, nämlich das „*des psychologischen Verhaltens*“ der Improvisatoren, zu verstehen, auf welche Art sie miteinander und mit Publikum (durch Töne und Gesten) kommunizieren, auskundschaften, welche verschiedenen Möglichkeiten wechselseitigen Reagierens es gibt, welche Beziehungen zwischen dem „*Instrument*“ und dem „*Körper*“ des Improvisators eine Rolle spielen (Globokar 1994, 42).

Die Art und Weise der künstlerischen Kooperation, die Interaktionsform zwischen Komponisten und Improvisatoren, gewinnt zentrale Bedeutung hinsichtlich der künstlerischen Qualität gemeinsamer Produktionen. So ist davon auszugehen, dass besonders durch interaktive Gruppenkommunikation, in der individuell-psychologische, sozial-kommunikative und künstlerisch-ästhetische Momente sich vereinigen, kollektive kreative Prozesse von Komponisten und Improvisatoren zu erwarten sind. Echte kollektive Kreativität kann sich in solchen gemeinsam verhandelten Interaktionsformen dann entfalten, wenn Komponisten und Improvisatoren ihre grundverschiedenen und spezifischen Kompetenzen musikalischer Kreativität gegenseitig anerkennen und zu würdigen wissen.

NICHT-IDIOMATISCHE IMPROVISATION – ANSÄTZE „FREIER“ GRUPPENIMPROVISATION

Die Freiheit dieser Art der Improvisation liegt vordergründig betrachtet in der freien Wahl des musikalischen Materials, mit dem improvisiert wird. Der Musiker unterwirft sich nicht den Regeln und Konventionen einer bestimmten idiomatischen Musik, auch nicht den Vorgaben eines Komponisten, sondern er sucht den musikalischen Selbstaussdruck mittels eigenen Tonmaterials und seiner eigenen musikalischen Handschrift. Im Zentrum der freien kollektiven Improvisation steht die gleichwertige Teilnahme aller Musizierenden am schöpferischen Akt. Die nahe liegende Frage, ob diese Art der Improvisation Selbstverwirklichung oder Selbstaufgabe im Kollektiv sei, wird von Vertretern der freien Improvisation entschieden zurückgewiesen. Eine deutliche Mehrzahl von ihnen gibt der kollektiven Gruppenimprovisation gegenüber der solistischen Improvisation den Vorrang. Die Möglichkeit zur künstlerischen „*Selbstverwirklichung*“, wie sie in der solistischen Impro-

visation gegeben ist, reicht vielen Improvisatoren offensichtlich nicht aus. Es ist nicht die Selbstaufgabe im Kollektiv, sondern „*das interaktive Aufeinander-Eingehen, was die Musiker fasziniert*“, konstatiert der Musikwissenschaftler Wilson (1999, 13). Musiker – oftmals von verschiedener Herkunft und/oder unterschiedlichem musikalischen Hintergrund – treffen sich auf der Basis wechselseitiger Toleranz – aber auch Intoleranz – und zielen darauf ab, „*ein Gleichgewicht zwischen individueller Freiheit und einem reflektierten gemeinsamen Bewusstsein herzustellen. Frei improvisierende Musiker können sich weder an veralteten Normen noch an Regeln individueller Art ausrichten*“ (vgl. Globokar 1994, 55ff.). Es entstehen jedoch nicht, wie man Globokars Äußerung entnehmen könnte, selbstverständlich und von selbst gewisse Situationen, bestimmte Haltungen, Aktivitäten und Konstellationen des Zusammenspiels, sondern die Basis des Musizierens wird erst durch gemeinsames Aushandeln von Ge- und Verboten sozio-musikalischer Regelsysteme gefunden, die häufig erst dann Konturen annehmen, wenn Musiker längerfristig miteinander spielen. Jede Improvisationsgruppe muss so die ihr eigenen Codes definieren. Peter Niclas Wilson geht davon aus, dass Wachstum und Verfestigung solcher sozio-musikalischer Regelsysteme nicht nur Fragen des „*künstlerischen Temperaments*“ sind; vielmehr wird beim Musikmachen – angefangen von Bedingungen und Möglichkeiten des musikalischen Materials über Kommunikationsformen bis hin zu moralischen Fragen, die in manchen Fällen sogar zu Regelwerken werden – „*viel ausgetragen*“:

„*Kein Zufall, daß (der vom Komponisten zum Improvisator konvertierte) Cornelius Cardew seine Gedanken über Improvisation ‚Towards an Ethic of Improvisation‘ überschrieb und sieben ‚Tugenden, die ein Musiker entwickeln kann‘ herausdestillierte: Einfachheit. Integrität. Selbstlosigkeit. Toleranz. Bereit-Sein (Preparedness). Identifikation mit der Natur. Akzeptieren des Todes*“ (Wilson 1999, 14f.).

Disziplin scheint in der freien Improvisation paradoxerweise von zentraler Bedeutung zu sein bis dahin gehend, dass Ensembles sogar „*Katechismen musikalischen Verhaltens*“ entwickeln oder explizite und implizite „*Zehn Gebote*“ das musikalische Miteinander regeln; so wird auch das Spiel der legendären italienischen Improvisationsgruppe *Nuova Consonanza* von einem „*Katalog der Verbote*“ gelenkt, den der Musikologe Gianmario Borio so beschreibt:

„*Keine Priorität eines einzelnen Spielers zulassen, keinen an das tonale System gebundenen Klang hervorbringen, keine rhythmische Periodik gestalten, keine einprägsamen Motive einführen, keine genaue Wiederholung eines Gewesenen ausführen*“ (in: Wilson 1999, 15).

Häufig werden Ge- oder Verbote in der Musik langlebiger „*Improvisationskollektive*“ festgeschrieben. Wilson stellte bei seinen Interviewpartnern fest, dass sich „*unzweifelhaft [...] die Stärke und Geschlossenheit der Musik langlebiger Improvisationsgruppen wie ‚AMM‘ oder das ‚Art Ensemble of Chicago‘ derartigen verinnerlichten Verabredungen*“ verdankt (ebd.).

Andere Improvisatoren jedoch haben das Bedürfnis, die Spielregeln jedes Mal neu auszuhandeln; sie empfinden die „*Offenheit und Syntax als unverzichtbare Herausforderung*“ von Improvisation.

„Die Vorstellung einer ‚nicht-idiomatischen‘ (non-idiomatic) Musik, wie sie Derek Bailey formulierte [...], meinte nicht das Neu-Erfinden des eigenen Spiels bei jedem Anlaß, die permanente ‚tabula rasa‘, sondern zielte auf das vorab Unkategorisierbare des Zusammentreffens mehrerer Musiker, die ihre eigenen, oft inkompatiblen Sprachen sprechen. Mag auch jeder sein persönliches Idiom mitbringen, so ist das kollektive Ergebnis doch keineswegs idiomatisch vorprogrammiert“ (Wilson 1999, 18).

Je nach künstlerischen Temperamenten und nach kritischer Auseinandersetzung der Musiker im Kollektiv, wird mit dem Zusammenspiel Geschlossenheit bzw. Homogenität des Klangmaterials intendiert, oder es ist die Suche nach Brüchen, Absurditäten, das Zulassen des Anderen, des Unpassenden. Die einen beabsichtigen mit Gruppenimprovisation den organischen Fluss zu erreichen, die anderen versuchen Brüche zu inszenieren, streben harte Schnitte, quasi filmische Ästhetik an. Die gemeinsamen Codes werden dabei vorab verbal ausgehandelt, es werden Strategien entworfen, klang- und spielorganisatorische Verabredungen getroffen oder aber sie werden im musikalisch-interaktiven Dialog entwickelt. Besonders für längerfristige Zusammenarbeit entscheidend ist letztlich die Phase der Reflexion, das Reden über den Spielprozess (so wie es auch bei den Jam Sessions von Sting oben dargelegt wurde).

„Die gängige Rede von Improvisations-Kritikern und selbsternannten Post-Avantgardisten, die vorgebliche Offenheit freier Improvisation sei mittlerweile selbst zu einem klar umrissenen Idiom geschrumpft, wird durch die Vielfalt und extreme Heterogenität der Haltungen Lügen gestraft, mit denen Improvisatoren von heute das Zusammenspiel betreiben“, resümiert Wilson (1999, 13).

Jede kollektive Improvisation zeichnet sich nicht nur durch Einmaligkeit aus, sondern auch durch Eigentümlichkeit, als Resultat der unter den Spielern vereinbarten Codes, ohne dass damit die individuellen Klischees der Spieler widerlegt wären.

Der Jazz-Musiker Anthony Braxton versucht, einen übergeordneten und im begrenzten Rahmen verallgemeinerbaren Ansatz und dennoch ein spezifisches Regelsystem für ein dermaßen heterogenes freies Zusammenspiel zu formulieren, das jedem Spieler seine Autonomie gestattet. Er entwickelte das so genannte *„practice room concept“*, das der Multi-Instrumentalist Leo Smith, ein Kollege Braxtons, beschreibt:

„Das Konzept, das ich in meiner Musik anwende, ist, jeden Spieler als vollständige Einheit zu betrachten. Jeder hat sein eigenes Zentrum, von dem aus er unabhängig von den anderen spielt, und durch dieses Respektieren der Autonomie ist das unabhängige Zentrum der Improvisation in stetem Wechsel begriffen, je nach Kraft der individuellen Zentren, wie sie von den jeweiligen Einheiten zu einer bestimmten Zeit geschaffen wird. [...] Diese Haltung befreit die Klang-Rhythmus-Elemente in einer Improvisation davon, durch abhängige Re-Aktionen geschaffen zu werden“ (Smith 1973; übers. v. und zit. n. Wilson 1999, 13).

Neben solchen Codes, die die Heterogenität der Spielerpersönlichkeiten im Rahmen des Zusammenspiels durch mehr oder weniger bewusst getroffene Vereinbarungen regeln, gibt es auch Ansätze, die den Erfahrungen anderer Kulturen jenseits des westlichen Denkens entspringen und sich rationalem Denken und begrifflicher Fassbarkeit entziehen; sie versuchen das Zusammenspiel auf „mentaler“ Ebene zu regeln und erweisen sich nicht nur nach den Aussagen von Musikern anderer Kulturen als wirksam. Dafür exemplarisch steht der Ansatz Cecil Taylors. Cecil Taylor betont wie viele andere afroamerikanische Musiker immer wieder die Notwendigkeit, beim Musizieren einen gemeinsamen Trancezustand herzustellen, der es ermöglicht, zusammen eintauchen zu können in den Moment: *„Improvisation means the magic rising of man’s spirit into the trance state“* (Cecil Taylor)¹⁸⁴. Entsprechend seiner afrikanischen Wurzeln impliziert Taylor auch spirituelle Assoziationen mit Magie und Trance.¹⁸⁵ Diese Erfahrung schlägt sich in Taylors geistiger Haltung nieder, mit der er an den musikalischen Gestaltungsprozess herangeht:

„Wissen Sie, wenn Sie einen wirklich großen Künstler betrachten, hält die Zeit an. Die Größe seines Geistes erleuchtet Sie von innen, ihre inneren Sensibilitäten; so erkennen Sie, daß es sich um eine Vision, eine spirituelle Präsenz handelt, die Ihre eigene künstlerische Entwicklung vorantreiben kann. Ein (politisches) Imperium zerfällt, doch die höchsten Errungenschaften, die dieses Imperium erreicht hat, sind diejenigen, die die Künstler in ihnen geschaffen haben. Einige Kunstwerke erheben sich über die Dominanz dieser Imperien“ (Taylor 1994; übers. u. zit. n. Volquartz 1999, 49).

Das Spirituelle, so deutet Taylor an, führt vermutlich auch zu einem anderen Erleben als bei einem Musiker, der mit einem „säkularisierten“ Bewusstsein an das Musizieren geht. Improvisation ist magischer Aufschwung unserer geistigen Fähigkeiten in den Zustand der Trance. *„Diese, das begriffliche Denken überschreitende Existenzweise, braucht die Aufmerksamkeit nicht herabzusetzen, vermag sie vielmehr zu steigern“* (vgl. Volquartz 1999, 21). Entsprechend bereitet sich Taylors Improvisationsgruppe regelmäßig auf ihre Konzerte vor; das wird sogar für das Publikum sichtbar, wie aus den Beobachtungen des Konzertbesuchers und Journalisten Lake hervorgeht:

„Es war so: Sie kamen aus den schattigen Ecken der Kongreßhalle geschlichen, klagend, klat-schend, bis sie schließlich in Hörweite der Mikrophone [...] waren. [...] Han Bennink hockte sich hinter das bescheidene, für den Abend gemietete Drumset, griff sich die Besen, ging auf die

¹⁸⁴ Zitat: Cecil Taylor 1988, CD *Erzulie Maketh Scent* – Cecil Taylor Solo, Begleitheft, Text von Bert Noglik

¹⁸⁵ *„Taylor, geb. 1933, studierte am New York College of Music und am New England Conservatory, entwickelte aber schon bald seine eigene Art des Musizierens und Komponierens, die in den fünfziger Jahren auf allgemeine Ablehnung des Jazzestablishments stieß. [...] Neben der Musik ist Taylor auch als Dichter tätig; schon in den sechziger Jahren trug er seine Gedichte gemeinsam mit Beat Poeten wie Allan Ginsberg vor. Daneben ist er ein großer Kenner des schwarzen Balletts, weiterhin beschäftigt er sich intensiv mit ‚schwarzer‘ Geschichte, damit selbstverständlich auch mit den spirituellen Grundlagen afroamerikanischer Kultur“* (Volquartz 1999, 20).

Snare los und dann... Und dann verschwanden zwei Stunden. Die Musik war festnagelnd, fort-reißend. Der Zuhörer wurde verzehrt” (Lake; zit. n. Volquartz 1999, 21).¹⁸⁶

Magie und Trance, Taylors Schlüsselbegriffe, werden auch von Musikern verwendet, die nicht aus der afroamerikanischen Tradition kommen und die nicht nur in frei improvisierter Musik zu Hause sind. In der Rockmusik nennt es Sting: „... *auf einer Wellenlänge funken; die Chemie stimmt*”, Keith Rowe: „*inspiration is untangible [Inspiration ist unantastbar]*” und Jerry Garcia: „*things just flow*”. Garcia spricht in solchem Zusammenhang auch vom Magischen als einem Moment, für den Begriffe immer wieder untauglich zu sein scheinen (s.o.). Bereits in einer Anleitung zur praktischen Musik in der Tradition europäischer Musik aus dem 18. Jahrhundert heißt es: „*Beim musikalischen Phantasieren seien ,Meditation und Exekution unmittelbar verbunden*” (vgl. Ferand 1938, 19; zit. n. Kapteina 1999, 10). Und Peter Michael Hamel zitiert in seinem Buch *Durch Musik zum Selbst* den persischen Musiker Hazaret Inayat Kahn: „*Intuition kommt zu Zeiten, da der Mensch passiv geworden ist und wenn jedes Wissen bewußt oder unbewußt aussetzt [...]. Intuition ist etwas viel Höheres und Herrlicheres als Gedankenlesen und Verkehr mit Geistern, weil sie rein ist*” (zit. n. Hamel 1976, 45). Wenn das Gruppenspiel auf der Basis einer gemeinsamen inneren Einstimmung und Haltung in besonderem Maße gelingt, sprechen Musiker immer wieder von einem Hochgefühl, das sie trägt. Der Musiktherapeut Hartmut Kapteina nennt dieses Phänomen „*Synchronizität*”.

„*Es gibt immer wieder Improvisationen, bei denen alle Spieler den Eindruck haben, nicht sie spielen, sondern es spielt aus ihnen heraus, sie wissen oder ahnen bereits im voraus, was als nächstes geschehen wird, sie musizieren in einer traumwandlerischen Sicherheit die Stimmen einer Musik, die sie bereits zu kennen scheinen, obwohl sie sie noch nie gehört haben und doch im Spiel wiedererkennen*” (Kapteina 1999, 10).

Joachim Ernst Behrendt behauptet gar, dass das Zusammenspiel in Gruppen viel mehr den Gesetzen solcher Synchronizität gehorcht als denen der Kausalität; es kann deshalb nicht im Detail erklärt werden (vgl. Behrendt 1985, 409). Trance und Magie, diese einem wissenschaftlichen Verständnis schwer zugänglichen Begrifflichkeiten, können jedoch auf Grund ihrer empirischen Erfahrbarkeit in einer Untersuchung nicht unberücksichtigt bleiben.

¹⁸⁶ Ähnliches berichtet Ove Volquartz aus seiner persönlichen Erfahrung über das Zusammenspiel mit Taylor bei einem Konzert am 16.9. 1990 in Göttingen: „[...] *Als wir uns (die Musiker der Band) dann aber schließlich auf der Bühne sammelten, war das Orchester tatsächlich „eingestimmt“: Von Beginn an wurde der Prozeß des Musikmachens von einer unglaublichen Energie getragen, es stellte sich ein Gefühl des Abhebens ein, das Zeitgefühl ging verloren. Auf der anderen Seite aber standen wir über der Musik: es gab keine Angst, die Kontrolle über das Geschehen zu verlieren – und dies angesichts des gemeinsamen Improvisierens von neun MusikerInnen unter Einbeziehung der nicht einfachen Taylor’schen Kompositionen*” (Volquartz 1999, 22).

Einen wissenschaftlichen Zugang bieten möglicherweise die Forschungsergebnisse des Ethnologen Victor Turner (1989) zu Ritual, Theater und „*spontaner Communitas*“¹⁸⁷ sowie die Studien des Verhaltenspsychologen Mihaly Csikszentmihalyi (1985)¹⁸⁸ zum „*Flow*“-Erleben (Kapitel 3.2).

Fazit. Musiker idiomatischer Improvisation sind darauf angewiesen, im Rahmen allgemein verbindlicher Codes, Regeln und künstlerisch-ästhetischer Vorgaben einer bestimmten Musikrichtung ihre persönliche musikalische Handschrift zu entwickeln. Dahlhaus spricht von „*Dialektik von Formelhaftigkeit und Spontaneität*“. Dabei ist die Gefahr nicht unerheblich, dass die Improvisation ins Klischee oder Floskelhafte abrutscht. Ist das Ausmaß der Regulierung oder der Abhängigkeit von Modellen so groß, dass der Spielraum zu einem geringen Rest schrumpft, „*so kann von Improvisation nicht mehr sinnvoll die Rede sein*“ (Dahlhaus 1978-2, 377).¹⁸⁹ Die Codes, die früher die Improvisation, aber auch die Komposition steuerten, bildeten ein universales, anonymes System, das sich im Kontext des Geschichtlichen herausbildete. Demgegenüber erwarten Vertreter der freien Gruppenimprovisation, dass man ihre musikalischen Äußerungen als individuelle Reflexe der Situation, in der man lebt, betrachtet. Diese individuellen Reflexe sind aber schwer einzuordnen; sie gehören nicht zu den verabredeten Codes. Globokar bezeichnet freie Improvisation deshalb als Interpretation der „*alltäglichen Situation, in der man lebt*“, in der die Musiker ohne die herkömmlichen Codes und Regeln auskommen müssen. „*Diese sind voll von Widersprüchen, Verzweigungen, Neuronen, Ausweglosigkeiten*“, meint Ove Volquartz:

„... vergleichbar mit jemandem, der nicht anders kann als mit dem Kopf gegen die Wand zu rennen, da die Tür des Nachbarn ihn nicht interessiert. Auf der anderen Seite ist die freie Improvisation aber auch ein Raum, in dem man Lösungen finden, Optimismus zeigen kann, in dem man sich amüsiert, ironisch sein und allzu bequeme Gewohnheiten abstreifen kann“ (Volquartz 1999, 76).

¹⁸⁷ Turner versteht unter „*spontaner Communitas*“ eine direkte, unmittelbare und totale Konfrontation menschlicher Identitäten, die ein wenig intensiver ist als ein eindringlicher persönlicher Interaktionsstil. Sie hat etwas „Magisches“ an sich; subjektiv ist sie mit dem Gefühl unbegrenzter Macht verbunden. Menschen, die in Form „*spontaner Communitas*“ miteinander interagieren, werden total von einem synchronisierten, durch „*Flow*“ (Verschmelzen von Handeln und Bewusstsein) geprägten Ereignis absorbiert.

¹⁸⁸ „*Flow*“ beschreibt nach Mihaly Csikszentmihalyi die charakteristische Erfahrung, die dem Erlebnis des Spielens genauso eigentümlich ist wie dem der Kunst oder Religion. „*Flow*“ bezeichnet die ganzheitliche Sinneswahrnehmung, die sich häufig dann einstellt, wenn die Aktion intrinsisch motiviert ist. „*Flow*“ beschreibt einen Zustand, in den der Agierende nicht bewusst eingreifen kann, ohne den Fluss zu unterbrechen. Er erlebt diesen Zustand als einen holistischen und fließenden von einem Augenblick zum nächsten, ohne das Gefühl der Trennung zwischen Umwelt, Reiz und Reaktion; Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft scheinen zu verschmelzen.

Turners „*Communitas*“ als Erlebnis in der Gemeinschaft kann somit das individuelle „*Flow*“-Erlebnis als gemeinsame, zeit- und ortsgleiche Erfahrung der am Ereignis Beteiligten beinhalten. Voraussetzung ist aber sowohl eine große Vertrautheit der Spieler untereinander sowie intrinsische Motivation der Beteiligten. Vertrautheit kann sich auch über die Verständigung mit dem künstlerischen Material sehr schnell einstellen. Das wird häufig vom spontanen Zusammentreffen improvisierender Musikern berichtet.

¹⁸⁹ Solche Modelle existieren auch für nicht notierte Musik. „*Die Mehrstimmigkeit des frühen Mittelalters, die zwar nicht aufgezeichnet wurde, es sei denn zu pädagogischen Zwecken, bei der aber den Ausführenden jeder Schritt durch Regeln vorgeschrieben war, kann schwerlich zu den Formen musikalischer Improvisation gezählt werden. Sie bildet auch keinen bloßen Übergang, keinen Zwischenzustand, sondern erscheint als Drittes neben Komposition und Improvisation, für das der Name fehlt*“ (Dahlhaus 1978-2, 377).

Kollektive Improvisation ist angewiesen auf intersubjektive Interaktionsprozesse. Vereinbarungen, Codes und Regeln können daher nur gruppenspezifisch sein. Sie können sich im Laufe einer längeren Zusammenarbeit herausbilden oder jedes Mal in der Situation verbal oder interaktiv ausgehandelt werden. Gelingendes Zusammenspiel in Gruppen freier Improvisation folgt vor dem Hintergrund solcher spezifischen Codes möglicherweise verstärkt Gesetzen der „Synchronizität“, die Taylor als Magie bezeichnet. Synchronizität kann zwar auch in Improvisationsformen idiomatischer Musik erlebt werden, doch liegt die Vermutung nahe, dass sie um so häufiger in Erscheinung tritt, je weniger sich der Musiker auf die Einhaltung äußerer Vorgaben konzentrieren muss und je mehr er sich auf den Moment des Zusammenspiels einlassen kann. Doch auch eine Einstimmung auf eine solche Improvisationshaltung kann gewissermaßen als eine Codierung beschrieben werden.

2.1.5 MUSIKALISCHE IMPROVISATION IM UMGANG MIT ELEKTRONISCHEN MEDIEN

Der Einfluss elektrotechnischer Medien veränderte Bedingungen und Möglichkeiten im Umgang mit improvisierter Musik, sowohl für Spieler als auch für Rezipienten, in vielerlei Hinsicht. Das Zusammenspiel von Mensch und Maschine hat im Laufe der Zeit zu gravierenden Veränderungen der Improvisationsformen beigetragen; es wird deshalb an dieser Stelle gesondert untersucht.

Ohne Entwicklung von Tonaufnahmeverfahren hätte sich improvisierte Musik, etwa die Jazzmusik, wohl kaum in ihrer vielfältigen Art und Weise global verbreiten und entwickeln können. Doch diese Aufnahmetechnik birgt Problematisches in sich, das an den Grundfesten der Improvisation rüttelt: die Wiederholbarkeit. Volquartz stellt fest:

„Unter diesem Aspekt wird aber die Grundbedingung der Improvisation, nämlich die Unvorhersehbarkeit bzw. Unvoraussagbarkeit sowohl für den Hörer als auch für den Musiker in gewisser Weise in Frage gestellt, als nun grundsätzlich jede Musikdarbietung technisch reproduzierbar gemacht werden kann“ (Volquartz 1999, 11).

Wurde zunächst technisch möglich, Improvisationen zu einem späteren Zeitpunkt exakt wiederzugeben, auch auf die Gefahr hin, dass sie dadurch ihren Charakter des Unvorhersehbaren verlieren, so werden inzwischen – besonders in der digitalen Sphäre der Sample-Technik – Verfahren entwickelt, die in der Vergangenheit Aufgenommenes – etwa Musik, Geräusche oder reproduzierte Improvisationen – als Ausgangsmaterialien verwenden für neue, aktuell entstehende Improvisationen. Die elektronische Tonaufzeichnung tritt immer häufiger an Stelle der Notation. Das elektronische Gedächtnis bekommt damit *„die Verbindlichkeit und Präzision, die die Heterophonie des kollektiven Erinnerns in den oralen Traditionen nicht kennt“*, konstatiert Wilson (1999, 61). Das führt zu ganz neuen Konzepten der Musikpraxis und der Rezeption. Dabei ist die Unterscheidung zwischen Erwartbarkeit/Unerwartetheit, Voraussagbarkeit/Unvoraussagbarkeit in der Regel nicht allgemein, sondern nur bezogen auf einzelne Aspekte möglich. Die kreativen Handlungsformen Komponieren und Improvisieren stehen damit einhergehend in einem neuen Verhältnis zueinander, behauptet Volquartz:

„Unter verschiedenen Aspekten kann ein und dieselbe Handlung sowohl voraussagbar als auch unvorhersehbar genannt werden. Bezogen auf den Begriff der musikalischen Improvisation im 20. Jahrhundert beinhaltet dies insbesondere, daß Improvisation und Komposition sich nicht unbedingt gegenseitig ausschließen müssen“ (Volquartz 1999, 11f.).

In einem Interview mit Derek Bailey beschreibt Keith Rowe das für viele Rockmusiker typische Kompositionsverfahren, Improvisiertes mit einem Kassettenrekorder aufzuzeichnen, es dann anschließend hörend zu analysieren, um die Ideen zu fixieren und schließlich zu einem Stück zu verdichten.

„I do exactly that. What I usually try and do is mix the idea of writing music and improvising together, if you like. So, if I am working on any kind of music I might play that then wander off into something - something else off the top of my head. And if I really like it I usually try and use it because I feel that if something came like that - well, I like things that come easy. Improvising does come reasonably easy“ (Rowe in: Bailey 1992, 40).

Und auf die Frage, ob er jemals versuchte, eine Improvisation zu reproduzieren, antwortete Rowe:

„I had done it with an album. When we had finished I rushed home and learned two or three of the guitar breaks. It is never quite as magical. But then again it turns into a piece of music, a tune. It's now a melody. It changes from the idea of being an improvisation to playing a melody“ (ebd., 41).

Es handelt sich bei beiden Verfahren um einen kreativen Akt, angesiedelt zwischen Komposition und Improvisation. Dieses Verfahren wird inzwischen auch von Komponisten Neuer Musik angewandt, etwa von Heiner Goebbels, Martin-Werner Richter etc.

Das größte Experimentierfeld im Umgang mit elektronisch-digitalen Medien eröffnet sich derzeit in der Disko-Musik, die die Digitaltechnik weitestgehend in den Dienst spontaner Erfindungen stellt. Im Folgenden werden die Improvisationsansätze in vier Kategorien zusammengefasst:

Nicht mehr neues musikalisches Material wird generiert, sondern bereits Vorhandenes, so genannte **musikalische Zitate** werden **umstrukturiert**. „Komposition wird zur Re-Kombination – zur Neu-Konstitution musikalischen Sinns aus vertrauten Elementen, zur kritischen Re-Kontextualisierung bekannter sonorer Elemente“ (vgl. Wilson 1999, 62)

Mithilfe der digitalen **Samplertechnik** werden bereits aufgenommene Klänge nicht fragmentiert wie in (a), sondern **synthetisiert**. So „komponierte“ beispielsweise der britische „Sound Artist“ John Wall mit dem Sampler nicht nur mit irgendeinem Altsaxophonklang, sondern mit dem spezifischen Sound Anthony Braxtons von einer spezifischen Aufnahme improvisierter Musik (vgl. Braxton 1995, CD: *Alterstill*).

Der New Yorker Sampling-Künstler David Shea dagegen jongliert in seinen improvisierten Solo-Performances mit einer „Polyphonie von Quellen“. Aus der **Schichtung und Überblendung** historisch, geographisch und funktional **inkompatibler Musiken** entsteht die spezifische Spannung die-

ser Musik, „einer interkulturellen Meta-Polyphonie der Musik im Medienzeitalter“, die Techniken des Films mit einbezieht.

Andere, wie der kalifornische Komponist Bob Ostertag, belassen in der Anwendung des Samplers das Klangmaterial in seinem ursprünglichen Kontext. *„Ich [...] vergrößere aber diesen Kontext akustisch so, daß er den Hörer umgibt und quasi alles andere aufsaugt. Ich versuche also nicht, dem Moment eine neue Bedeutung zu geben, sondern mit musikalischen Mitteln die Bedeutung herauszupräparieren, die vorhanden ist“* (Ostertag 1996: in: Wilson 1999, 191). Das **ursprüngliche Klangmaterial** wird **vergrößert, fokussiert**.

Unter Einbeziehung digitaler, im Computer montierter „Medienmusik“ entwickelten die virtuosens Improvisatoren in den letzten Jahrzehnten ein hochgradig persönliches „Vokabular unorthodoxer Spieltechniken“ (Wilson 1999, 66). Aus diesem Inventar der Klänge und Texturen konstruiert der Samplekünstler Ostertag beispielsweise ein imaginäres Trio (Ostertag 1993, CD: *Say No More*) aus Elementen von drei Soli durch „*intuitiv-empirisch verschiedenste Schnitte und Schichtungen*“, das so nie zusammenspielte und wohl auch so nie hätte zusammenspielen können (vgl. Wilson 1999, 66). Durch die Möglichkeiten der Tonaufzeichnung wird Improvisation nicht nur ihres ephemeren Charakters enthoben, sondern auch in ihrer Chronologie, ihrer zeitlichen Dramaturgie, zur „*kompositorischen Disposition*“ gestellt. „*Der alte Traum der Kom-provisation, der Synthese improvisatorischer Spontaneität und konstruktiver Kontrolle, erhält solchermaßen neue Nahrung*“ (Wilson 1999, 65). Ostertag schreibt im Beiheft zu „*Verbatim*“ (1996), dem dritten Stück der mit „*Say No More*“ begonnenen Tetralogie:

„Da ich direkt im Audio-Medium komponiert und die Improvisationen der Spieler als meine Quelle verwendet habe, habe ich die Freiheit, genau zu bestimmen, was wann passieren soll. Zugleich kann ich aber zuversichtlich sein, daß das, was ich kreierte, vom Stil her organisch zum erweiterten Vokabular des Spielers paßt. [...] Endlich verschwindet die Bruchstelle zwischen Improvisation und Komposition – es ist völlig improvisiert, und es ist völlig komponiert“ (Ostertag 1996)¹⁹⁰.

Wilson erkennt in diesem Paradox der Formulierung Anzeichen, dass die alten Kategorien Komposition/Improvisation nicht länger greifen, „*[...] weil sie jener überkommenen Dichotomie von schriftlosem und ‚verschriftetem‘ Musizieren folgen, die in Ostertags digitaler Welt außer Kraft gesetzt wird. (Mit der kleinen, aber folgenreichen Einschränkung freilich, daß der Komponist als Redakteur des improvisierten Klang-Angebots letztlich doch am längeren Hebel sitzt.)*“ (Wilson 1999, 66f.).

Hier liegt eine Musik im „Hörendenken“ zugrunde. Der Komponist schreibt nicht mehr auf Papier, der Computer gibt der Musik „*ein Stück ihrer von der Schrift geraubten spielerischen Unschuld*“ wieder, resümiert Wilson (ebd.). Sicherlich wird bei dieser neuen Qualität des Musikmachens mancher Leihgeber der Klänge im digitalen Resultat seine eigene Sprache nicht wieder erkennen. Dieses

¹⁹⁰ Ostertag (1996) im Interview mit P.N. Wilson. In: Wilson 1996, 184ff

Verfahren der Ver- und Entfremdung eröffnet durch das digitale „Eigenleben“ der Improvisation neue ungeahnte kreativ-produktive Räume.

Die Einbeziehung digitaler, im Computer-Prozessor mathematisch montierter „*Medienmusik*“ rückt das dialektische Verhältnis von Planen (Komponieren) und Improvisieren durch die Verschiebung bzw. Verzerrung der Raum-Zeit-Dimensionen in ein völlig neues Licht. Hier lassen sich Analogien herstellen zu „*postdramatischen*“ Entwicklungen im Theater (Lehmann 1999-1) bezüglich des Medieneinsatzes, wie ihn beispielsweise die New Yorker „*Wooster Group*“ praktiziert. Wie der improvisatorische Modus kennt das „*nach-papierne Schreiben*“ (Wilson) ins „*elektromagnetische Feld*“, das, so der Philosoph und Medientheoretiker Vilém Flusser, „*den Zusammenhang zwischen Denken und Sprechen abgebrochen habe*“, nicht mehr den Zwang zum Abgeschlossenen, zum Endgültigen. „*Die neue Elite denkt in Zahlen, in Formen, in Farben, in Tönen, aber weniger in Worten. [...] Es ist ein immer weniger diskursives und immer mehr synthetisches, strukturelles Denken*“ (Flusser 1994, 50). Die virtuoson Improvisatoren entwickelten in den letzten Jahrzehnten dabei ein persönliches Vokabular, quasi Spieltechniken aus den Spieltechniken anderer. Die neuen Möglichkeiten des Konstruierens, Ver- und Entfremdens durch die digitalen Medien eröffnen den Improvisatoren selbst neue Sichtweisen ihres eigenen künstlerischen Verhaltens; sie bekommen gewissermaßen einen Zerrspiegel vorgehalten, der weniger Erwartungen bestätigt, als vielmehr neue Perspektiven vermittelt. Es lassen sich hier durchaus Parallelen ziehen zu Entwicklungen der amerikanischen Avantgarde in den 1950er-Jahren: Ähnlich wie Robert Rauschenbergs *Serie Factum I* und *Factum II* (1957) zunächst die Avantgarde irritierte, dann aber einen außergewöhnlichen Kreativitätsschub auslöste.

2.1.6 FAZIT

Zwischen Improvisation und Komposition besteht keine Dichotomie, es handelt sich um zwei verschiedene Formen musikalischer Kreativität. Improvisation als Methode musikalischer Produktion hat spezifische und ihr eigentümliche Produktionsbedingungen, die sich von denen der Komposition unterscheiden. Der grundlegende Unterschied liegt in der jeweils anderen zeitlichen Determinierung. Beim Komponieren kann die musikalische Realisation delegiert werden und von Interpreten zu einem späteren Zeitpunkt an einem anderen Ort durchgeführt werden. Improvisation dagegen ist Idee und Ausführung in einem Akt und an ein und dieselbe Person gebunden, sie findet an ein und demselben Ort statt.

Dieser spezifische Umgang mit dem musikalischen Material bedeutet, eine Idee bzw. Eingebung muss unmittelbar in strukturierte und gerichtete Körperbewegungen umgesetzt werden, die mittels Körper, Instrument, Objekt oder elektronischen Medien etc. Klänge hervorrufen. Das provoziert unweigerlich einen „*Kampf zwischen dem Musiker und seinem Werkzeug*“ (Volquartz 1999). Gefühle, Wünsche und Erfindungen laufen schneller ab, als die Finger sich bewegen können, so dass der Improvisator ständig in die zwiespältige, manchmal auch frustrierende Position gerät, seinen Ideen hinterherlaufen zu müssen. Jegliche Improvisationen stehen in einem Verhältnis zu Erfahrung

und Wissen ihrer Spieler unabhängig davon, ob sie auf tradierten Formen beruhen oder neu erworben sind, behauptet Bailey.¹⁹¹ Improvisation braucht ein musikalisch-improvisatorisches Handwerk. Zur Bewältigung dieses Problems entwickelten Improvisatoren je nach musikalische Erfahrungen, Konditionen oder Sozialisation individuelle Strategien. Für Globokar beispielsweise besteht beim Improvisieren „*Notwendigkeit zum Schnelldenken*“ (s.o.), das bedeutet, er sucht blitzschnell auf der Ebene des Kognitiven nach musikalischen Strukturen, Mustern und Konstellationen (Kompositionen), die sofort in entsprechende Bewegungsfolgen übersetzt werden. Eine ganz andere Strategie als die des „*Schnelldenkens*“ verfolgt der englische Saxophonist Evan Parker, die er in einem Gespräch mit dem Kritiker Graham Lock (1994)¹⁹² darlegte:

„Die Geschwindigkeit bei Entscheidungen, die während einer Gruppenimprovisation gefällt werden müssen, geht weit über analytisches Denken hinaus, in der gleichen Weise, wie das Spielen von Chopin-Stücken über analytisches Denken hinausgeht. Es sind größere Muster beteiligt, die als Muster erfasst werden müssen, Patterns von Geschwindigkeit und Intensität“ (Parker 1994, zit. n. u. übers. v. Volquartz 1999, 51).

Gefragt, ob er sich dessen bewusst sei, was er spiele, gab Parker zur Antwort:

„Man ist sich sehr bewusst darüber. Man ist absolut darin. Natürlich gibt es ein gewisses Maß an Antizipation und taktischen Überlegungen, die helfen eine größere Form zu gestalten. Aber auf einem von Detail zu Detail Level strukturiert man nicht, indem man ein Element an das andere fügt; es geschieht – augenblicklich ist der falsche Begriff, denn man hat etwas gespielt, bevor man überhaupt daran gedacht hat. Man kann nur zuhören... nachdem es geschehen ist (lacht). Denn Sie haben es gespielt, ehe Sie daran gedacht haben. [...] Der wesentliche Punkt ist jedoch, daß diese Einzelteile in dieser Art während des Schaffensprozesses zusammenpassen, um die Geschwindigkeit der Bewegung zu erzeugen, die die Musik bedeutet“ (ebd.).

Parkers Strategie setzt die unmittelbare Abrufbarkeit von musikalischen Vorstellungen und deren Bewegungsbildern und -mustern voraus. Das funktioniert jedoch nur auf Grundlage des jeweils vorliegenden Erfahrungspotentials im Umgang mit dem Material. Mit anderen Worten: Mit zunehmendem musikalisch-handwerklichen Geschick nimmt der innere musikalische „Bilder“- bzw. Hörschatz zu, der kreative Spontaneität ermöglicht sowie die Vielfalt an Möglichkeiten des individuellen musikalischen Ausdrucks, der sich zur persönlichen musikalischen Handschrift entwickeln kann.

Hinsichtlich der Improvisation in der Gruppe wurden Verabredungen, Codes und Regeln der Rockmusik, die Problematik der von Komponisten *kontrollierten Improvisation* sowie die spezifischen Codes der nicht-idiomatischen freien Improvisation diskutiert. Gemeinsame Improvisation funktioniert offensichtlich nur dann gut, wenn sie musikalische Kommunikation und Interaktion

¹⁹¹ „*All improvisation takes place in relation to the known whether the known is traditional or newly acquired*“ (Bailey 1992, 142).

¹⁹² Graham Lock: *Chasing the Vibration*. Devon 1994, 167/168.

nach dialogischem Prinzip ermöglicht. Dazu gehört ebenso eine gemeinsame Verständigung über Regeln und Codes, auf der Basis von Offenheit anderem und Fremdem gegenüber, sowie Akzeptanz der musikalischen und charakterlichen Eigentümlichkeiten der Mitspieler wie auch eine Reflexion der Improvisation. Deshalb sind viele Konzepte, in denen Komponisten mit Improvisierenden zusammenarbeiten, jedoch letztlich der Komponist seine künstlerischen Vorstellungen durchsetzen möchte, problematisch.

Durch „Synchronizität“ kann sich beim gemeinsamen Improvisieren ein *Communitas*-Erlebnis einstellen, das von Musikern auch als etwas Fließendes oder Magisches wahrgenommen wird, in dem sich der Improvisierende als Einheit mit der Umgebung erlebt. Diese Art des Erlebens ist den Berichten zufolge genauso in der idiomatischen Rockmusik wie in der freien Improvisation zu finden und unterscheidet sich darin gravierend von der eines Komponisten. Falls der Komponist nicht rauschhaft schreibt (und später kontrolliert bzw. verbessert), tritt beim Komponieren anstelle eines solchen Augenblickerlebnisses die Genugtuung, etwas Gestaltetes von Dauer geschaffen zu haben, eine Melodie, ein Kunst-Werk etc.

Als spezifische Form musikalischer Gestaltung kann Improvisation jeglicher Art von idiomatischer wie auch nicht-idiomatischer Musik dienlich sein. Sie ist nicht an einen besonderen Stil gebunden und setzt keine bestimmte musikalische Bildung und/oder Haltung voraus. „*Freedom for the free improvisor is, like the ultimate idiomatic expression for the idiomatic improvisor*“ (Bailey 1992, 142). Den eigentlichen Unterschied zwischen freier und idiomatischer Improvisation sieht Derek Bailey darin, dass in der freien Improvisation der Behandlung des musikalisch-künstlerischen Materials keine Grenzen gesetzt sind. Damit kann ein offener, endloser Prozess musikalischer Entwicklung provoziert werden, der per definitionem im Rahmen idiomatischer Musik nicht möglich ist.¹⁹³

Improvisation ist in allen ihren Erscheinungsformen „*celebration of the moment*“, das kennzeichnet jegliche Form musikalischer Improvisation, so Bailey (1992, 142). Dokumente, kompositorische Vorlagen oder elektronisch gespeicherte bzw. aufgezeichnete Musik können sich auf dieses momentane Ereignis beziehen, doch nur, um Musik zu antizipieren oder um Musikalisches abzurufen. Improvisation findet in einem Spannungsdreieck zwischen Kunst, Subjekt und Umfeld statt. Das Selbst des Subjekts kommt durch Musik zum Ausdruck. Im intersubjektiven Prozess mit anderen kann sich durch Bildung und/oder Verabredung von Codes so etwas wie eine gemeinsame musikalische Sprache entwickeln, die nur dieser Gruppe eigen ist und die sich von Formen der Intersubjektivität anderer unterscheidet. Künstlerische Relevanz entsteht nur durch die Gegenüberstellung des Eigentümlichen des Subjekts und/oder des Besonderen der Gruppe auf der einen und bestimmten musikalischen Idiomen und/oder anderen gruppenspezifischen Musiksprachen auf der anderen Seite. Das bedeutet, in der Improvisation wird das Verhältnis zwischen Subjekt und Kunst am Ort der musikalischen Hervorbringung, dem jeweiligen einmaligen und spezifischen Umfeld, ausgelotet. Improvisation ist innerhalb dieses Dreiecks etwas Dynamisches, ist immer in Bewegung. Sie ten-

¹⁹³ „*The only real difference lies in the opportunities in free improvisation to renew or change the known and so provoke an open-endedness which by definition is not possible by idiomatic improvisation*“ (Bailey 1992, 142).

diert mal mehr in Richtung Subjekt, dann wieder zum Künstlerisch-Ästhetischen oder bezieht sich stärker auf das Umfeld, die unmittelbare Umgebung (Raum, Instrument, Mitspieler und/oder Publikum). Improvisation ist, so die Einschätzung Baileys (1992, 140), ein Grundtrieb („*basic instinct*“), der über das Musikalische hinausweist; sie ist eine wesentliche lebenserhaltende Kraft („*an essential force in sustaining life*“). In diesem Sinne verwirklicht sich Improvisation hervorragend durch das ephemere Medium Musik und umgekehrt wird Musikalisches hervorragend durch Improvisation erzeugt. Zwar gehen Sinneserfahrungen in der musikalischen Improvisation primär vom Hörbaren und Taktilen (Vibrationen, die beispielsweise bei tiefen und percussiven Klängen auf den Körper wirken) aus, doch leistet Improvisation hier einen Integrationsprozess. Als klingendes Medium steht sie in engster Affinität zur Sprache, sie kann ähnlich der Sprache gegliedert und akzentuiert werden, Sprache kann sich auch im musikalischen Klangraum hervorragend entfalten, umgekehrt bietet der verfremdete Gebrauch von Sprache vielfältige Möglichkeiten des Einsatzes von Stimme. Das musikalisch Hervorgebrachte induziert, synchronisiert und proportionalisiert gleichzeitig Körperbewegungen, Tänzerisches oder Aktionen nicht nur bei den Musik-Akteuren selbst, sondern auch bei Rezipienten. Das können Zuhörer sein oder etwa auch Tänzer, die aufgrund einer musikalischen Improvisation eigene Tanzimprovisationen entwickeln. Die musikalische Improvisation kann somit zum Ort aller individuellen, kommunikativen und interaktiven Parameter künstlerischer Gestaltung werden.

2.2 IMPROVISATION AUF DEM THEATER

Das sich verändernde Theater im 20. Jahrhundert erforderte andere Formen des Improvisierens. Um das Theater wieder zum Leben zu erwecken (Brook), war es nicht möglich, einfach zurückzukehren zur traditionellen Form des improvisierten Spiels vor einem Publikum wie zu Zeiten der Commedia dell'Arte, sondern man musste ausgehen von dem Verhältnis zwischen Regisseur und Schauspielern und einem Probenprozess, an dessen Ende die Aufführung als „*ein Produkt der Theaterarbeit*“ steht (vgl. Nickel 2000, 2). Theater ist längst nicht mehr nur der Moment der Aufführung, sondern entwickelte sich im Laufe des 20. Jahrhunderts hin zu einem komplexen Vorbereitungs-, Aufführungs- und Nachbereitungsprozess, so dass Richard Schechner von sieben Phasen ausgeht: „*Training, Workshops, regulären Proben, dem Warming-Up, der Vorstellung, dem Ausklingen und der Nachbereitung*“ (Schechner 1990, 26). Für den ehemaligen Schauspiellehrer und Leiter der *Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch* Gerhard Ebert gewinnt Improvisation sowohl im Produktions- als auch im Reproduktionsprozess zunehmend an Bedeutung. Trotz der Forderung nach Natürlichkeit und authentischem Selbstaussdruck war zunächst die „*fixierte Linie des Handelns des Schauspielers*“ (Ebert 1979, 38) bezüglich der dramatischen Vorlage zentrales Ziel der Theaterproben. Im Laufe des 20. Jahrhunderts entwickelten und veränderten sich Intentionen und Methoden der Improvisationsansätze, dem Wandel der Zeiten entsprechend. So entstand vom Texttheater über Schauspielertheater und Improvisationstheater bis hin zu performativen Theaterformen eine unüberschaubare Vielzahl von Ansätzen, die Improvisation ins Zentrum künstlerischer Praxis rücken. Gegenstand der Untersuchung sind die sehr unterschiedlichen Improvisationsansätze, die sich mit dem fiktiven Spiel befassen.

2.2.1 IMPROVISATIONSANSÄTZE – SPIEL ZWISCHEN REALITÄT UND FIKTION

Die künstlerische Tätigkeit Theaterspielen unterscheidet sich vom Musizieren und anderen künstlerischen Gestaltungsfeldern wie Dichten, Malen etc. maßgeblich durch den spezifischen Umgang mit dem Material. Im Gegensatz zu den andern Künsten gewinnt das künstlerisch Hervorgebrachte beim Theaterspielen keine von der Person unabhängige Gestalt. Es geht dabei – zumindest im konventionellen Theater – um das fiktive Spiel und damit um das ambivalente Verhältnis Spieler und Rolle, Realität und Fiktion, kurz: um die Doppelschichtigkeit, gleichzeitig spielendes Individuum zu sein und eine Rolle zu spielen.

„Die Person des Schauspielers bewegt sich, sie handelt auf der Bühne, und gleichzeitig schafft sie durch ihr Spiel eine Figur in einer ‚zweiten Wirklichkeit‘. Die künstlerische Objektivierung, die diese Figur darstellt und die der Schauspieler durch sein Spiel hervorgebracht hat, lässt sich jedoch nicht vom Subjekt des Gestaltenden trennen“ (Hentschel 1996, 137).

Eric Bentley bringt diese besondere Situation des Theaterspiels auf die handliche Formel:

„The theatrical situation, reduced to a minimum, is that A impersonates B while C looks on“ (Bentley 1964, 150).

Die künstlerische Objektivierung B des subjektiven Ausdrucks findet in der Entwicklung und der Art der Gestaltung von Figuren ihren Platz. Es geht – so Schechner (1990) – um eine „Balance“ zwischen dem Selbst des Spielers A und der gestalteten Figur B und letztlich um die Verständigung mit dem Publikum C, sei es auf der Ebene der Symbolisierung, sei es auf interaktiver Ebene. Der Akt des Theaterspielens steht vermittelnd zwischen Subjekt, Kunst und Umfeld; aus Perspektive des Darstellers ist das Spiel angesiedelt zwischen fiktivem Spiel und Sich-Zeigen. Dieses A/B-Verhältnis wird im Folgenden an einigen einschlägigen Improvisationsansätzen erörtert.

STANISLAWSKIS THEATER DES SCHÖPFERISCHEN INNENLEBENS

Stanislawski setzt sich intensiv mit dramatischen Vorlagen auf der Theaterprobe auseinander. Sein Ziel ist es, die Glaubwürdigkeit der schauspielerischen Aktion durch Annäherung an die Rollenfigur herzustellen. Dabei geht er in seinen Überlegungen von einer zweigeteilten Identität des Spielers als Rollenträger und als Rollenfigur aus. Die schöpferische Intuition des Schauspielers, die Aktivierung von Gefühlen aus dem Vorbewusstsein, sieht er als Basis für die imaginäre Projektion des Selbst auf die Rolle. Seine hierzu entwickelten Übungen und Etüden, die „Psychotechnik“, können gewissermaßen als Proto-Improvisation bezeichnet werden. Psychotechnik bedeutet, hinter den Fakten und Ereignissen eines Stückes *„das andere, viel wichtigere seelische Ereignis zu finden, das vielleicht den äußerlichsten Fakt hervorgebracht hat“* (Stanislawski; zit. n. Fiebach 1975, 130). Der Schauspieler muss den „Subtext“ des Worttextes intuitiv erfassen und darstellend zum Ausdruck bringen, so dass alle Einzelheiten, die der Dichter ausgelassen hat, durch den Schauspieler in die Rolle zurück kommen. Dabei misst Stanislawski der Intuition entscheidende Bedeutung zu.

„Die beste schöpferische Aufgabe ist jene, die den Künstler unmittelbar ergreift, emotional, unbewußt, und die ihn intuitiv zum wahren grundlegenden Ziel des Stückes führt“ (Stanislawski; zit. n. Fiebach 1975, 132).

Seine Psychotechnik, die sich auf das Erleben als eigentlichen schöpferischen Akt des Schauspielers konzentriert, baut er zur Probenmethode aus, die von der physischen zur psycho-physischen Handlung führen sollte.

„Das Neue meines Verfahrens besteht darin, daß es hilft, aus der Seele des schaffenden Menschen-Künstlers sein eigenes, lebendiges inneres Material, das der Rolle analog ist, zu erhalten [...] Die neue glückliche Eigenart des Verfahrens liegt darin, daß es, durch das ‚Leben des menschlichen Körpers‘ das ‚Leben des menschlichen Geistes‘ hervorruft, den Künstler veranlaßt, Gefühle zu erleben, die den Gefühlen der von ihm darzustellenden Person analog sind“ (Stanislawski; zit. n. Fiebach 1975, 271).

Wesentlich in diesem Prozess ist für Stanislawski, dass die Spieler von sich selbst, von ihrer eigenen Lebenserfahrung ausgehen, um einer Figur ihren Charakter zu verleihen. Für die Aufführung genügt es Stanislawski dabei nicht, von einem aufrichtigen Gefühl durchdrungen zu sein, sondern die Figur muss auch in ihrer psychischen Verwandlung dem Zuschauer erkennbar werden. Dazu muss die gesamte Physis des Schauspielers – Stimme und Körper – ausgebildet und entwickelt werden (vgl.

Stanislawski 1981, Teil II, 347). Stanislawski erläutert am Beispiel einer Maskerade, wie über die äußere Charakterisierung einer Figur zur inneren Anlage gefunden werden kann, wobei zwar einerseits innere Intuition notwendig ist, aber auch äußere „Tricks“ eingesetzt werden können:

„Auch das Charakteristische ist eine Maske, die den eigentlichen Menschen im Schauspieler verbirgt. In einer solchen Maskierung kann er die intimsten und pikantesten seelischen Details preisgeben. Das sind Eigenschaften, die für uns sehr bedeutsam sind“ (Stanislawski 1986, 192f.).

Seine Proben gliedert Stanislawski dementsprechend in vier Phasen: 1. Kennenlernen der Stückvorlage, 2. Suche nach dem psychologischen Material zur Darstellung von Figuren, 3. Entwerfen imaginärer Figuren-Modelle und 4. Verkörperung der imaginären Figuren-Modelle. Den Prozess der Probenarbeit versteht Stanislawski als eine Auseinandersetzung des Rollenträgers A mit der Rollenfigur B, als eine Reise vom Ich zum Wenn-Ich, vom Selbst zum fremden Charakter. Stanislawski erkannte zwar, dass durch Selbstbeobachtung und intellektuelle Durchdringung spielerische Befangenheit entsteht, konnte aber eben deshalb mit seinem System, in dessen Mittelpunkt das kognitive Verständnis der Linie des Stücks durch den gestaltenden Schauspieler stand, letztlich das Ziel des unbefangenen agierenden Schauspielers nicht erreichen, der *„intuitiv zum wahren grundlegenden Ziel des Stückes“*(ebd.) geführt wird. So entgegnet Peter Brook, der Schauspieler müsse mit wechselnden Mitteln an sich arbeiten: *„[E]in Schauspieler muß vor allem weglassen können. Stanislawskis Titel Aufbau eines Charakters ist irreführend - ein Charakter ist nichts Statisches und kann nicht wie eine Mauer gebaut werden“* (Brook 1983, 168).

MICHAIL TSCHECHOWS THEATER DES SCHÖPFERISCHEN INNENLEBENS

Michail Tschechow geht nicht im Sinne Stanislawskis von einer zweigeteilten Identität des Spielers aus (Rollenträger = Ich / Rollenfigur = Anderer):

„Im täglichen Leben identifizieren wir uns mit ‚ich‘. Wir sind die Protagonisten von ‚ich wünsche, ich fühle, ich denke‘. Dieses Ich bringen wir in Verbindung mit unserem Körper, unseren Gewohnheiten, unserer Lebensweise [...] Aber in Augenblicken der Inspiration macht das Ich des Künstlers eine Art Metamorphose durch. Erinnere dich solcher Momente. Was geschah mit dem Alltags-Ich? Hat es sich nicht zurückgezogen und einem anderen Ich Platz gemacht? Und hast du dieses andere Ich nicht als den wahren Künstler in Dir empfunden?“ (Tschechow 1979, 80).

Somit sieht Tschechow in seinem *Theater des schöpferischen Innenlebens* drei Ich-Instanzen am Werk:

das *„Ich der Alltagserfahrung“* stellt das *„Material“* zur Verfügung und garantiert auf der Metaebene die Kontrolle des Spiels, zügelt, trifft Verabredungen mit den anderen Spielern etc.,

das *„künstlerisch inspirierte und gestaltende Ich“* ist der künstlerische Produzent, ist kreativ, imaginativ, gestaltend,

die „*Rollenfigur*“ ist das Produkt auf der Ebene des Spiels, der Phantasie, des Erlebnisses (Tschechow 1979).

Das *künstlerisch inspirierte und gestaltende Ich* steht vermittelnd zwischen A und B. Während das *schöpferische Ich* die Vorstellungskraft weckt und entsprechende Gefühle hervorruft, erfinderisch macht und die „*Improvisation beschwingt*“, muss das Alltags-Ich weiterhin Kontrollfunktion ausüben in Form eines „*Regulators*“. Es ist zuständig für die Einhaltung von Absprachen mit dem Regisseur, die Aufrechterhaltung einer einmal festgelegten Inszenierung, die Aufrechterhaltung der persönlichen Beziehung zu den anderen Spielern, kurz die Ebene der Metakommunikation. Nach Tschechow sind private Gefühle jedoch nicht hilfreich bei der künstlerischen Arbeit. Die Erlebnisse unterliegen einem „*Prozess der Reinigung, der Entschlackung von Egoismen. Solchermaßen filtriert und umgeformt werden sie zu einem Material, aus dem deine schöpferische Individualität die Psyche, die ‚illusorische Seele‘ der Bühnenfigur schafft*“ (Tschechow 1979, 82). Die Gefühle der Rollengestalt sind nicht nur geläutert, sondern sie haben zwei weitere Eigenschaften: „*sie sind unreal und mit-empfindend. Sie kommen und gehen mit der Inspiration. [...] Wenn schöpferische Gefühle aufhörten, unreal zu sein, könntest du nicht mit Freunden Bösewichte und andere erwünschte Charaktere spielen*“ (ebd. 83). Das Mit-Empfinden ist für Tschechow die Grundlage „*aller wahren Kunst*“, weil nur dadurch spürbar ist, was andere erleben und fühlen. Damit öffnet es den Zugang zum Innenleben der Rollenfigur. „*Ohne Verständnis für die Psyche der darzustellenden Person wirst du sie nie richtig auf der Bühne verkörpern können*“ (ebd., 84), lautet Tschechows Erkenntnis.

JACQUES COPEAUS THEATER DES SCHÖPFERISCHEN DIALOGS

Der Weg in Jacques Copeaus *Theater des schöpferischen Dialogs* führt vom radikalen Versuch mit einem totalen Improvisationstheater zur Improvisation als einer Methode unter verschiedenen Mitteln des Theaters, um – in gemeinsamer Arbeit von Autor und Schauspieler – die theatrale Form des Stückes zu finden. Dazu bedient sich Copeau der traditionellen Form der Commedia dell'Arte, nicht um die erstarrten Masken, Figuren und Lazzi des 16. und 17. Jahrhunderts zu kopieren, sondern um auf die Region und ihre Menschen abgestimmte Figuren und Szenarien zu finden. Durch die Einheit Autor-Regisseur-Schauspieler als gleichberechtigtes Gespann nach dem Vorbild des elisabethanischen Theaters und der Commedia dell'Arte entwickelt er gleich dem fahrenden Theater durchs Improvisieren und im schöpferischen Dialog mit allen Beteiligten Figuren, Szenen und Stücke.

Copeau verzichtet zunächst auf Textarbeit; Ansatzpunkt ist die Entwicklung der Ausdruckskraft des Körpers. Die Improvisationsarbeit basiert auf Erfahrung der Schauspieler, auf Beobachtung und Experiment. Ausgangspunkt für die Entwicklung der Ausdrucksfähigkeit des Schauspielers ist „*the state of rest, of calm, of relaxation, of silence, or of simplicity*“ [der Zustand der Ruhe, Bewegungslosigkeit, Muskelentspannung, Stille oder der Einfachheit (im Gegensatz zur Komplexität)] (Copeau in Erits 1955; zit. n. Frost/Yarrow 1990, 22). Sie beeinflussen das gesprochene Wort genauso wie den Handlungsakt. Zunächst muss ein Schauspieler lernen, von Stille (Leere) auszugehen, um dann mit offenen Sinnen wahrzunehmen, zu reagieren und Handlung weiterzuentwickeln, und um

schließlich zur Stille und Bewegungslosigkeit zurückzufinden. Hier formuliert Copeau bereits das, was später Lecoq mit dem Begriff „Neutralität“¹⁹⁴ oder Brook mit „Leere“ als Ausgangspunkt theatraler Improvisation bezeichnen.

LEE STRASBERGS THEATER DER AUTHENTISCHEN INNENWELT

Für Strasberg ist „*Improvisation die wichtigste Arbeit*“ für den Schauspieler: „*Wir improvisieren, um die Logik der Szene zu finden*“ (Strasberg in: Wermelskirch 1988, 134). Er ist der Ansicht, dass aus der Improvisation bisher alle grundlegenden Entdeckungen im Bereich des Schauspielens kamen:

„Mit Hilfe der Improvisation ist die Schauspielkunst weiterentwickelt worden. Die Schauspieler der Commedia dell’arte improvisierten und konnten so zumal auf der Bühne lebendige Spontaneität herstellen, das heißt sie fühlten und dachten wirklich das, was sie spielten. In dieser Tradition hat sich die moderne Schauspielkunst, wie wir sie anstreben, entwickelt“ (Strasberg 1978, 136).

Doch Strasberg warnt davor, zu früh mit dem Text zu arbeiten: „*Wenn man zu früh den Text nimmt, bewegt man sich nur so, wie man meint, dass es der Text vorschreibt, ohne es sich zu erlauben, die Logik der Szene selbst zu finden*“ (ebd.). Um die „*eigene Natürlichkeit*“ zu finden, schlägt er vor zu improvisieren, ohne den Text zu nehmen. „*Man lernt so, sich auf eine eigene Weise auszudrücken, und man findet selbst heraus, wie ein Charakter sich bewegen würde. Ein derartiger Ansatz unterscheidet sich ganz wesentlich von der Auffassung, dass ein Schauspieler lediglich den Text illustriert*“ (ebd., 135). Improvisation soll im Sinne Strasbergs dazu dienen, „*auf der Bühne wirklich Denken und Fühlen zu lernen und eine persönliche Realität zu erschaffen*“ (Strasberg in: Wermelskirch 1988, 136).

Lee Strasberg sieht in seiner *Method* ein Mittel, mit dessen Hilfe der Schauspieler selbständig die geeigneten Resultate erarbeiten wird.

„[Das Schauspieler-Training] zielt darauf ab, jene besonderen Elemente in einem Menschen zu wecken, die ihn zum Spielen bringen, ohne eine vorgefaßte Form zu setzen, in der diese Elemente erscheinen müssen. Deshalb nutzt das Training die spezifischen Möglichkeiten des Einzelnen und versucht, sie zu entwickeln“ (Strasberg 1941, 25).

Durch das Training soll zuallererst das grundlegende Problem – „*der größte Feind des Schauspielers*“ – in Angriff genommen werden: die physische oder muskuläre Anspannung. Mit gezielten Improvisationen wollte Strasberg damit erreichen, dass der Schauspieler auf der Bühne „*lebendig und real*“ wirkt; darauf aufbauende Übungen geben dem Spieler das rein theater-handwerkliche Rüstzeug, mit dem er angemessen auf imaginäre Reize reagieren kann, so, „*wie er es täte, wenn er*

¹⁹⁴ „*Neutral sein heißt, offen sein, ohne Vergangenheitsbezug, bereit, sich dem Moment der Gegenwart ohne Konzepte, vorgefaßte Ideen, Vorwissen etc. zu öffnen: der Schauspieler als leeres Blatt. Alles Vergangene ist ausradiert, als ob der Schauspieler die ihn umgebende Welt zum ersten Mal betrachtet*“ (Lecoq 1971; zit. n. Felner 1985, 158).

selbst die Figur wäre, die er darstellt” (ebd., 26). Die Arbeit des Schauspielers an sich selbst ist in einen geistigen, physischen und emotionalen Teil untergliedert (ebd., 32ff.). Aus der Vielzahl der Verfahren, die zu Strasbergs Methode zählen, nennt Ulrike Hentschel zwei zentrale: *„Die Methode des emotionalen Gedächtnisses, die auf Stanislawski zurückgeht, und die Methode des Schaffens von Ersatzrealitäten, die Strasberg aus dem Ansatz Vachtangovs ableitet*” (Hentschel 1996, 180). Wie Stanislawskis Psychotechnik setzt Strasberg am emotionalen Gedächtnis des Schauspielers an. *„Das Instrument des Schauspielers jedoch ist er selbst; er arbeitet mit denselben emotionalen Bereichen, die er auch im Leben einsetzt*” (Strasberg 1988, 148), um das *„affektive Gedächtnis*” zu entwickeln für das Schaffen einer neuen Wirklichkeit auf der Bühne. Im Zentrum der Arbeit steht das innere Erleben des Spielers. *„Auf dieser Ebene berühren sich Spieler und Figur, die Erlebnisse aus dem emotionalen Gedächtnis des Spielenden werden zum Material der Figurengestaltung*” (Hentschel 1996, 181). Das Erlebnis des *„echten*” emotionalen Ausdrucks der Figur bei gleichzeitiger *„bewußter*” Kontrolle durch den Spieler wird im Anschluss an die improvisierten Etüden durch Spieler, beobachtende Mitspieler und den Regisseur gemeinsam reflektiert und analysiert.

Um bei der Figurenentwicklung auf die Ersatzrealitäten, die *„Ersetzungen*” aus dem privaten Erfahrungsbereich des Akteurs, zurückgreifen zu können, sucht Strasberg *„nach Anpassungen und Konditionierungen, die nicht unbedingt etwas mit dem Stück zu tun haben mußten, die aber an den Erlebnis- und Erfahrungsbereich des Schauspielers anknüpfen*” (Strasberg in: Wermelskirch 1988, 112). In diesem Kontext entwickelt er die so genannte *„realistische Improvisation*”, in der das Schaffen einer Präsenz des Spielers auf *„echten*” Gefühlen beruht. Im Zentrum der Probenpraxis steht die *„realistische Improvisation*”, steht *„learning by doing*”, das bedeutet: *„eine praktische Erfahrung machen, gesamtpersonales Aneignen durch praktischen Vollzug; ein durch Training schrittweises Aneignen instrumentaler Fertigkeiten, die für die darstellerische, verdichtete Gestaltung zwischenmenschlicher und damit komplexer sozialer Realität unerlässlich sind.*”¹⁹⁵

Die realistische Improvisation dient dem Differenzierungsvermögen zwischen den eigenen privaten Gefühlen des Spielers A und denen der Figur B sowie den daraus resultierenden Handlungen auf der Bühne. Realistisches Spiel findet nach Strasbergs Auffassung an der Schnittstelle zwischen dem Spieler als Privatperson und der künstlerischen Objektivierung statt und erfordert somit eine komplexe Vermittlungsleistung, die nur mit Methoden der Improvisation erworben werden kann. Die Differenz zwischen Spieler und Figur soll dem Zuschauenden C aber möglichst verborgen bleiben (vgl. Wermelskirch 1988, 134f.). Für Strasberg ist künstlerische Betätigung für den Schaffenden immer *„ein Mittel zum Selbstaussdruck, aber Kunst wird sie nur in dem Maße, wie sie das Erlebte auch offenbart*” (Strasberg 1988, 110).

¹⁹⁵ Wermelskirch 2001: *Realistische Improvisation*. Auszug der Informationsschrift zur offenen Improvisationswerkstatt *„Open Door - Einblicke in Acting Training für berufsbegleitend Studierende*”. Wintersemester 2001/2002. Universität der Künste Berlin, Feb. 2001.

Auf Grund der Erkenntnis, dass eine Theatersprache keine Sprache aus Wörtern sein kann, sondern sich aus der Substanz des Theaters herleiten muss, beginnt für Grotowski Theater dort, wo das Wort endet. Alles kann der Schauspieler mit den Mitteln seines Körpers sein. Text wird zwar benutzt, aber dekonstruiert und neu zusammengesetzt. Er erhält neue Bedeutung durch den theatralen Ort und die Art seiner Präsentation, die vom Schauspieler bestimmt wird. Die Schauspieler spielen die Figuren, indem sie sich selbst spielen. Sie illustrieren nicht, sondern vollziehen authentische Aktion. Der Schauspieler Cieslak wird in der Aufführung des ‚Constant Prince‘ tatsächlich gezeißelt. *„Dahinter steckt die Idee, sich selbst zu opfern als Versuch, die Gesellschaft, für die gespielt wird, zu erlösen. Das Opfer erhält so den Charakter einer sozialen Therapie“*, konstatiert der Theaterpädagoge Michael Gonszar (1998, 27), der sich mit Improvisationsformen des Theaters für nicht-professionelle Spieler befasste. Ein *Theater der sozialen Wirklichkeit*, etwa im Sinne Brechts, das dem Publikum helfen will, Fragen zu stellen, wie die Welt funktioniert, um dadurch soziale Bedingungen in der Realität verändern zu können, ist für Jerzy Grotowskis *Theater der psycho-sozialen Authentizität* nicht von Relevanz. Vielmehr gibt Grotowski die Metapher „Theater“ auf und vertraut der Demonstration von realer Gewalt. Deshalb war er auch von Artauds Postulat fasziniert, dass Schauspieler sein sollten wie Märtyrer, *„die lebendig verbrannt werden und von ihrem Scheiterhaufen noch Signale geben“* (Grotowski in: Simhandl 1985, 46ff.). Grotowskis Theaterintentionen weisen eine gewisse Affinität zu den Aufführungspraktiken von Performance-Künstlern auf.

Der „*via negativa*“-Ansatz ist eine Proben-technik, mit der Grotowski versucht, die physischen und/oder mentalen Gewohnheiten auszuschalten, damit der Schauspieler sein wahres ICH ganz dem Ereignis des Moments anvertraut (vgl. Grotowski 1976). Daraus zieht Gonszar das Resümee:

„Für diese Art des Theaters ist die Arbeit an und mit der Improvisation nicht mehr nur Mittel zum Zweck (nämlich die Vorstellung der Autoren und Regisseure des konventionellen Literaturtheaters möglichst lebendig umzusetzen), sondern eine eigene Theaterichtung für sich, die die experimentelle Exploration der Formen des Theaters und das Finden von neuen Inhalten durch die Kreativität des arbeitenden Schauspielers leistet“ (Gonszar 1998, 17).

Ziel von Grotowski ist, durch Improvisation im Sinne der „*via negativa*“ einen spirituellen Zustand zu erreichen, in dem die Physis des Schauspielers nicht mehr der Kontrolle des Verstandes ausgesetzt ist. Improvisation ist nicht mehr nur auf die Entwicklung körperlicher, stimmlicher und imaginärer Fertigkeiten beschränkt, sondern soll durch den spirituellen Rahmen zum Abbau aller physischen und psychischen Widerstände des Schauspielers beitragen und damit für eine emotionale Öffnung gegenüber dem momentanen Ereignis sorgen. Die „*via negativa*“ ist der Versuch, über den Gebrauch purer Improvisation zu einer Art theatraler Erfahrung und Darbietung zu gelangen. Das bedeutet, der Spieler A steht im Zentrum der Veräußerung, das B verschmilzt gewissermaßen zu einem A^B. Die Aufführung, das Zusammentreffen von A^B und C, soll in erster Linie für A zum Ort des Erlebens und der Erfahrung werden. Das Moment des Künstlerisch-Ästhetischen, das B, tritt in den Hintergrund.

Jacques Lecoqs *Theater der Körpersprachen* als „*acte essentiellement physique*“ fordert in erster Linie durch Improvisation permanent den Akt der Kreation (*création*) als erste Skizze einer eigenen „*Handschrift*“ heraus (vgl. Lecoq 2000, 29). Die Spieler sollen sich dadurch bewusst und reflektiert eine „*Intelligenz des Spiels*“ aneignen und ihre Vorstellungskraft entwickeln, um ein eigenes Theater zu kreieren. Doch Lecoq warnt davor, Ausdruck mit Improvisation zu verwechseln. Der Ausdruck, das in dieser A/B-Spannung Kreierte und mit der eigenen Handschrift Versehene, darf nicht purer selbstbezogener Aktionismus sein; er muss gerichtet sein auf ein Publikum C, das in die Lage versetzt werden muss, diese Aktivität zu deuten:

„*Tatsächlich ist aber derjenige, der sich ausdrückt, nicht zwangsläufig in der Situation eines Schaffenden. Wohlgemerkt, es wäre der Idealzustand, wenn er im Schaffen sich zugleich auszudrücken vermöchte, das wäre das große Gleichgewicht. Viele drücken sich aus, ‚bersten‘ mit großem Vergnügen und vergessen dabei leider, daß nicht nur sie allein Vergnügen finden sollen, sondern auch das Publikum!*“ (Lecoq 2000, 30).

Es geht Lecoq darum, dass der Spieler einen Raum schafft, in dem der Zuschauer gegenwärtig ist. Improvisieren heißt, nicht „*privat*“ bei A bleiben, das heißt die Außenwelt ist immer der Innenwelt vorzuziehen. „*In einem Schaffensprozeß gehört das geschaffene Objekt nicht mehr dem Schaffenden. Das Ziel ist der Schöpfungsakt: eine Frucht hervorzubringen, die sich vom Baum löst*“ (ebd.). Lecoq bevorzugt als Schaffensquelle nicht die tiefen Erinnerungen der Psyche, wie etwa Strasberg, sondern zwischen „*Ich*“ und Figur die Distanz des Spiels. „*Schauspieler spielen diejenigen Texte schlecht, die sie zu sehr betreffen*“, ist die langjährige Erfahrung Lecoqs. Deshalb hält Lecoq die Analyse der Bewegung für eine elementare Voraussetzung des Schaffensprozesses. In jeder Improvisation kann man eine äußere, lebendige Organisation von Bewegung mit einem Anstieg, einem Abstieg und einem Rhythmus feststellen. Die Verhältnisse von Rhythmen, Räumen und Kräften, die Gesetze von Bewegungen zu erkennen, ist entscheidend. Ebenso wie im Körper des Schauspielers wirken diese Gesetze „*im Körper des Publikums*“. Der Zuschauer weiß sehr genau, ob eine Szene im Gleichgewicht oder im Ungleichgewicht ist, denn „*die Gesetze der Bewegung organisieren alle theatralischen Situationen*“ (ebd., 36).

Lecoqs Metapher für die Ausbildung des Spielers ist „*Die Reise*“. Diese theaterpädagogische Reise führt „*vom Schweigen zur Sprache*“ in zwei Richtungen: Die „*horizontale pädagogische Reise*“ führt zur Vermischung der reinen Stile und der „*großen dramatischen Chemie*“: Melodrama und Chor (der Melochor), Clowns und Grotesken, *bande-mimée* und Drama, Buffons und Mysterium, das *mélomime* etc.; sie befasst sich mit der Theaterkunst, dem B. Die vertikale Reise soll die „*poetischen Tiefen*“ erkunden. „*Die Dynamik der Wörter, der Farben, der Leidenschaften und die abstrakte Verwesentlichung der Phänomene des Lebens führten zur Suche nach einem gemeinsamen Nenner. Die Suche setzt aber die Wahrung der Distanz und wenn möglich den nötigen Humor voraus: Niemals vergessen, daß das Ziel der Reise... die Reise selbst ist!*“ (ebd., 25). Sie setzt damit das A in ein nicht distanzloses Verhältnis zu B.

Die Struktur der Ausbildung folgt der Reise entsprechend zwei Wegen: dem Weg des Spiels und der Improvisation mit ihren Regeln sowie dem der Technik der Bewegung und ihrer Analyse. Beide Wege münden in die „*auto-cours*“, in denen das Theater der Schüler erarbeitet wird. Die Ausbildung wird in vier Phasen realisiert: In der ersten Phase spielt die begleitende Annäherung an Poesie, Malerei und Musik eine wichtige Rolle. Ausgangspunkt der ersten Phase des Trainings ist der neutrale Zustand, ein Zustand der Ruhe und Neugier, das „*stille psychologische Spiel*“, von wo aus „*die Reise mit der Entdeckung der Dynamiken der Natur*“ beginnt. „*Disponibilité*“ ist durch Lecoq zu einem zentralen Begriff der schauspielpädagogischen Ausbildung geworden, er bedeutet Verfügbarkeit von „*disponible à l'événement*“, offen sein für das, was sich ereignet (Lecoq 1987).¹⁹⁶ Lecoq benutzt die „*masque neutre*“ als erstes fundamentales Mittel, um die physischen Konditionen zu schaffen („*état neutre*“; „*état de disponibilité silencieuse*“; „*masque du calme*“); sie sind die Basis für den dynamischen Ausdruck im Raum („*l'espace*“), in der Zeit („*vitesse, rythmes moteurs*“) und im Umgang mit den Materien („*animaux, éléments, matières, couleurs, lumières*“) (ebd., 17ff.). „*Die Elemente, Materien, Tiere, Farben und das Licht, die Klänge und Worte werden vom mimenden Körper erkannt und dienen dem Spiel der Figuren*“ (Lecoq 2000, 27). Vom Nachspielen bis zur expressiven Maske, von der Charaktermaske bis hin zur abstrakten Maske, zu Formen und Strukturen werden die verschiedenen Ebenen des Improvisierens entwickelt.

Der Improvisationsthematik folgend basiert der technische Teil der Arbeit auf der Analyse der Bewegungen. Ergänzende Übungen erweitern die Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit durch den Körper. Diese zweite Phase beginnt mit einem Studium der Sprache der Gesten – basierend auf Joussets „*Anthropologie du geste*“ –, einerseits als Erforschung des „*gemeinsamen poetischen Grunds*“, der „*poétique de l'espace*“, der verschiedenen dramatischen Bereiche, andererseits zur Errichtung verschiedener Ebenen des Spiels (die „*geodramatische Reise*“). Sie basiert auf den fünf theatergeschichtlich relevanten Hauptbereichen: Melodrama (die großen Gefühle), Commedia dell'Arte, Buffons (vom Grotesken zum Mysterium), Tragödie (Chor und Held) und Clown (das Burleske und Absurde) (vgl. ebd., 28).¹⁹⁷ In Aufführungen realisierte Recherchen und schließlich Aufführungen, die in Verbindung zu den untersuchten Themen stehen, bilden die letzten beiden Phasen.

¹⁹⁶ „*Disponibilité*“ beschreibt die zum Improvisieren notwendige Haltung des Schauspielers: ein Zustand von Ruhe, Balance und Bereitschaft, so Gonszar: „*Der Spieler soll in sich zentriert sein, sich in einem inneren Gleichgewicht befinden, bereit, sich in alle möglichen Richtungen zu bewegen. Das bedeutet nicht unengagierte Neutralität oder gar Indifferenz. 'Disponibilité' meint einen sinnlich aufgeladenen Zustand: Der Spieler 'bewohnt' seine äußere und innere Welt, er verfügt (disponiert) über die ihm innewohnenden Empfindungen und die äußeren Ausdrucks- und Handlungsmöglichkeiten*“ (Gonszar 1998, 29).

¹⁹⁷ Die Figur des Clowns war für Jacques Lecoq von zentraler Bedeutung. Den Bereich des Lächerlichen und des Komischen erforschend entdeckte er „*die Suche nach dem eigenen Clown*“, welche dem Schauspieler eine große Freiheit über sich selbst geben würde: „*For several years now, the clown has taken a great importance; not in the sense of circus, which is dead, but as a part of search for what is laughable and ridiculous in man. [...] We put emphasis on the rediscovery of our own individual clown – the one that has grown up within us, and which society does not allow us to express*“ (Lecoq 1973, 353f.).

Für Peter Brook ist die Improvisation ein Trainingsmittel der Schauspieler bei der Probe; sie zielt darauf ab, „*sich vom tödlichen Theater zu befreien*“ (Brook 1983, 165) und das erstarrte Theater, das „tote“ B sozusagen, wiederzubeleben. Vornan steht für ihn die Erkenntnis, Leben kann dem Theater nur über das A des Spielers eingehaucht werden. Über den Weg der Improvisation setzte Brook sich eingehend mit der Freiheit des Schauspielers auseinander, musste aber eingestehen: „*Wer mit Improvisationen arbeitet, ist imstande, mit erschreckender Deutlichkeit zu erkennen, wie schnell die Grenzen der so genannten Freiheit erreicht sind*“ (Brook 1983, 164).

„*Unsere öffentlich veranstalteten Übungen mit dem Theater der Grausamkeit brachten die Schauspieler schnell dahin, daß sie jede Nacht ihre Klischees mit Variationen bekränzten - wie Marcel Marceaus Figur, der aus einem Gefängnis ausbricht, nur um sich in einem anderen wiederzufinden*“ (Brook 1983, 164).

Brook hält deshalb die „Freiheit des Schauspielers“, das alleinige Schöpfen aus dem Eigenen als Basis für die schauspielerischen Objektivationen, für äußerst problematisch. Sich aus dem Repertoire der Gesten des täglichen Lebens alles Beliebige auszusuchen, bleibt beschränkt; es führt nicht zu brauchbaren Ergebnissen auf dem Theater. Brook konstatiert:

„*[... Wenn der Schauspieler seine Gesten auf Beobachtungen oder die eigene Spontaneität gründet, dann holt er sie nicht aus schöpferischen Tiefen. Er sucht in sich nach einem Alphabet, das auch schon fossil geworden ist, denn die dem Leben entnommene Zeichensprache, die er kennt, ist nicht die Sprache der Erfindung, sondern der eigenen Konditionierung. Seine Verhaltensbeobachtungen sind oft nur Beobachtungen eigener Projektionen. Was er für spontan hält, ist schon viele Male durchgefiltert und abgehört worden*“ (Brook 1983, 164).

Bei den so genannten Spontaneitäten der Improvisation wird offensichtlich die wahre und augenblickliche innere Reaktion blockiert und blitzschnell ersetzt durch eine Nachahmung vorher gesehener und erinnelter Formen.

„*Ein Schauspieler, der eine große Szene falsch spielt, erscheint auch den Zuschauern falsch, weil er Augenblick um Augenblick, in seinem Wechsel von einer Haltung des dargestellten Charakters zur anderen, richtige Details durch falsche ersetzt: winzige unechte, aufgelegte Übergangsgefühle durch nachgeahmte Gestik*“ (Brook 1983, 165).

Soll die Improvisation als Trainingsmittel der Schauspieler bei der Probe darauf abzielen, „*sich vom tödlichen Theater zu befreien*“, darf der Spieler nicht in „*selbstgenügsamer Euphorie*“ plätschern; vielmehr muss versucht werden, „*den Schauspieler immer wieder an die Grenzen seiner Möglichkeiten zu führen, dorthin, wo er statt einer neu gefundenen Wahrheit meist eine Lüge einsetzt.*“ Das Proben großer komplexer Szenen, in denen zu viel passiert, hält Brook für zu kompliziert; sie müssen stattdessen auf kleine Übungen reduziert werden, die das Problemfeld immer mehr einengen, „*bis die Entstehung einer Lüge entlarvt und erkannt wird. Wenn es dem Schauspieler gelingt, diesen Augenblick zu finden und zu erkennen, dann kann er sich vielleicht einem tieferen und schöpfe-*

rischeren Impuls öffnen“ (Brook 1983, 165). Die eigentliche Aufgabe eines Spielleiters ist die Hinführung des Schauspielers zur Selbstreflexion durch Reduktion im spielpraktischen Prozess, so dass es ihm im Spiel schließlich gelingt, zwischen dem Selbst A und der künstlerischen Hervorbringung B differenzierend zu oszillieren.

Brooks Anliegen war es, den Geist echter Improvisation, das Spiel mit dem wirklich nicht Vorhersehbaren, im Moment des Zusammenspiels zu erhalten, denn besonders dann, wenn die Schauspieler die gleiche Stilskala haben, ist die Gefahr des äußerlichen Ensemblespiels, das auf spielerischen Versatzstücken und Faksimiles beruht, unverkennbar. Dafür entwickelte Brook immer wieder andere, nicht kalkulierbare Probenmethoden:

„zum Beispiel spielen mehrere Schauspieler Seite an Seite völlig verschiedene Szenen, aber sprechen nie zur gleichen Zeit, so daß jeder dem Ganzen seine gespannte Aufmerksamkeit schenken muß, um zu wissen, welche Augenblicke ihm gehören. Oder sie entwickeln ein kollektives Verantwortungsgefühl für die Qualität einer Improvisation und wechseln zu neuen Situationen, sobald die gemeinsame Erfindung erlahmt“ (Brook 1983, 166).

Für eine Inszenierung von Genets ‚*Der Balkon*‘ in Paris musste Brook Schauspieler zusammenstellen, die aus ganz verschiedenen Bereichen kamen - der klassischen Ausbildung, Film, Ballett und einfache Amateure. *„Hier dienten lange Abende sehr obszöner Bordell-Improvisationen nur einem Zweck: sie ermöglichten es dieser hybriden Menschengruppe zusammenzufinden und einen Weg aufzutun, wie sie unmittelbar aufeinander reagieren konnten*“ (Brook 1983, 166). Derartige Übungen sollen vor allem den Schauspieler „frei“ machen von Konventionen und Klischees, damit er selbst entdecken kann, was in ihm steckt. Dazu gehören für Brook auch von außen kommende Anleitungen des Spielleiters, die den Spieler zwingen, sie blindlings zu befolgen, *„so daß er durch das Spitzen eines empfindsamen Ohres in sich Bewegungen hören kann, die er sonst nie wahrgenommen hätte*“ (ebd.).

Mit Blick auf die Aufführung vor einem Publikum C sieht Brook allerdings die Gefahr, sich auf das in der Probe bezüglich des Charakters seiner Figur Durchleuchtete zurückzuziehen. Brook weiß aus Erfahrung:

„Auch der schöpferische Schauspieler möchte sich an das bereits Gefundene klammern, auch er möchte um jeden Preis das Trauma vermeiden, vor einem Publikum nackt und unvorbereitet zu erscheinen - aber das ist genau, was er tun muß. Er muß seine Ergebnisse zerstören und im Stich lassen, selbst wenn das, was er stattdessen aufsammelt, fast das gleiche zu sein scheint“ (Brook 1983, 169).

Aspekte eines Charakters hält der Spieler gefühlsmäßig oftmals noch für Teile, das heißt *„weniger als die Wahrheit*“. Brook fordert dementsprechend, eine der Improvisation innewohnende Haltung auch für die Aufführung einzunehmen, indem die *„Ehrlichkeit seiner Suche*“ ihn zwingt, endlos zu verwerfen und stets neu zu beginnen. *„[... N]ur so kann eine Rolle, statt gebaut zu werden, geboren werden*“ (Brook 1983, 169). Übertragen auf das Modell Bentleys bedeutet das, die Objektivierung B

wird nicht nur aus A heraus geschöpft, sondern muss in jedem Augenblick der Hervorbringung von A durchdrungen und belebt werden.

2.2.2 DAS SPIELER/ROLLE-VERHÄLTNIS IN IMPROVISATIONSKONZEPTEN DES THEATERS

Vergleichbar mit der Problematik in der Musik, der Frage nach den Anteilen kompositorischer und improvisatorischer Elemente, konzentriert sich die Auseinandersetzung im Theaterbereich zunächst auf das Verhältnis von dramatischen Vorlagen und deren echter, wahrer und lebendiger Darstellung auf der Bühne. Im Gegensatz zur Musik, in der Improvisation größtenteils Aufführungs- oder Probenpraxis ist, handelt es sich im Theaterbereich weitgehend um Ausbildungselemente, die einen ganz anderen Aspekt herausbilden als in der musikalischen Improvisation.

Die Improvisationskonzepte auf dem Theater, die den dramatischen Text als Ausgangspunkt nehmen, kommen größtenteils aus der Schule Stanislawskis, so etwa Tschechows Ansatz. Im Zuge der Tendenz, weg von den Werken, hin zu den Prozessen⁷ entstanden besonders in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts Konzepte, die nicht mehr primär den Theatertext als Ausgangspunkt nehmen, sondern in erster Linie vom spielenden Subjekt A ausgehen, um von dort zu einem künstlerischen Ergebnis B zu gelangen; der Autorentext, die dramatische Vorlage tritt damit in den Hintergrund. Dazu zählen Strasbergs *Theater der authentischen Innenwelt* ebenso wie das *Theater der Körpersprachen* Jacques Lecoqs. Jacques Copeau mit seinem *Theater des schöpferischen Dialogs*, aber auch Grotowski mit dem *Theater der psycho-sozialen Authentizität* oder Peter Brooks Versuche, mit Improvisation dem tödlichen Theater zu widerstehen, gehen noch weiter. Sie entwickeln ihre Stücke mit und durch den Spieler selbst. Damit verlagert sich der Schwerpunkt des Interesses von B auf A. So wird deutlich eine Tendenz sichtbar: Je mehr Improvisation als Methode im Zentrum der künstlerischen Arbeit steht, desto stärker ist die Zuwendung zum Selbst des Spielers A.

In ihren Beiträgen setzen sich Gerhard Ebert mit *Improvisation und Schauspieltraining* (1979) auf der einen Seite sowie Hans Günther von Klöden mit *Improvisation und Rollenstudium* (1967) auf der anderen Seite mit der Frage nach dem A/B-Verhältnis in der Improvisation theoretisch auseinander.

Gerhard Ebert, der Rudolf Penkas Schauspieltraining an der Ernst Busch Schule in den 1970er Jahren begleitete, bezeichnet die Improvisation für die Schauspielausbildung und für die Erarbeitung von Szenen und Rollen als „modellierende Improvisation“.

„Ziel des Produktionsprozesses, der Theaterproben, ist die fixierte Linie des Handelns des Schauspielers, etwas Nicht-Improvisatorisches, festgehalten mit einer für den jeweiligen Schauspieler im Produktionsprozeß entstehenden Partitur. Der schöpferische Weg dorthin führt über die Improvisation, die nun eine modellierende Funktion hat“ (Ebert 1979, 31f.).

Dazu braucht der Schauspieler nach Ebert die „modellierende Improvisation“, die in seiner Fähigkeit besteht, „die beredten Vorgänge eines Stückes, die die Fabel ausmachen, mit seinem Partner und unter der Obhut eines Regisseurs zu improvisieren, über wiederholtes Improvisieren das Han-

deln auf der Bühne materiell immer konkreter und geistig immer tiefer und reicher zu erschließen, bzw. zu fixieren und gleichzeitig der vom Autor vorgegebenen Handlungslinie anzunähern, das heißt allmählich zum fixierten Handeln zu kommen” (Ebert 1979, 33). Ihr voraus geht eine „pädagogische Improvisation”, die organisch in der „modellierenden Improvisation” mündet: Schritt für Schritt werden, ausgehend von elementaren Improvisationen, die zu spielenden Improvisationen angereichert.¹⁹⁸ Im Probenprozess negiert also das gefundene und fixierte Bühnenhandeln die „modellierende Improvisation”; sie wird damit in der Inszenierung dialektisch aufgehoben. Ebert zielt darauf ab, sich den Charakter einer Rollenfigur zu erspielen, um zu einer Darstellung von Wahrhaftigkeit zu gelangen. Dieser Prozess erfordert imaginative Fertigkeiten, das heißt, der Körper des Schauspielers muss emotionale Zustände wahrnehmen, erleben und ausdrücken können. „*In sich selbst das ICH eines ANDEREN entdecken und entstehen lassen, um es vorzustellen, einem Publikum zu zeigen*” (Gonszar 1998, 15). Theaterrelevante „modellierende Improvisation” kommt nur durch die dramatische Vorgabe in Gang, behauptet Ebert.

Dagegen beruft sich von Klöden in seinem Ansatz auf die Wurzeln des Spiels. Im Gegensatz zu Ebert, der ein aufführungsreifes Geschehen anstrebt, begreift von Klöden die freie Improvisation als Grundform des Spiels,

„[...] in der dem Spieler keine Anhaltspunkte und keine Story gegeben sind. [...] Wirkliches Spielen aber ist nicht zu trennen von dem gleichzeitigen Erfinden des Spielinhalts. Sogar beim Spielen einer literarischen Vorlage hat ja der Schauspieler den Spielinhalt allabendlich ‚gleichsam‘ neu zu erfinden, ganz abgesehen von den transverbalen Inhalten, die in der Probenarbeit erfunden wurden. [...] Wir müssen aber erst einmal das eigentliche Handeln, das Handeln ohne Vorlage, erlernen, bevor wir uns an die schwierigere Aufgabe machen; denn der Schauspieler soll ja ‚Wirklichkeit‘ handeln und nicht ‚so tun als ob‘” (von Klöden 1967).

Von Klöden geht davon aus, dass Improvisationen über mögliche Grundsituationen den Darsteller dazu bringen, „*auf der Bühne noch vor dem Autorenwort als Rollenfigur zu denken und zu fühlen*” und auf den Partner in überraschenden Situationen konkret und real zu reagieren. „*Improvisierende Schauspieler verlieren sich nicht beim Reden, bevorzugen ein operatives Schweigen, arbeiten an den Fundamenten für einen späteren Text*” (von Klöden in: Jenisch 1996, 76).

In beiden Konzepten geht es um Improvisation als eine Methode zur Aneignung des schauspielerischen Handwerks und theatraler Verfahren, um die künstlerisch-ästhetische Dimension also, doch beide Ansätze verfolgen verschiedene Intentionen. Ebert vertritt – in der Tradition Stanislawskis stehend – die Haltung, dass der Text bzw. die Figur B vom Schauspieler zu erschließen ist. Ebert reduziert die Möglichkeiten der Improvisation auf traditionelle Theaterformen der Umsetzung einer

¹⁹⁸ Der Schauspieler „*erlernt 1. die elementare Technik des schauspielerischen Schaffens: seinen ureigenen künstlerischen Schöpfungsakt und 2. modellierend zu improvisieren, das heißt, ein schöpferisches Angebot abzuliefern [...], 3. die fachliche Ausbildung des wesentlichen Instrumentariums des Schauspielers, des Körpers und des Geistes, in spezifisch physisch-psychischer Wechselwirkung und 4. das Training des schauspielerischen Schaffensprozesses als dialektische Einheit von Improvisation und fixiertem Handeln*” (Ebert 1979, 170f.).

dramatischen Vorlage unter Beibehaltung der gewachsenen hierarchischen Strukturen; er geht von einer klaren auf ein Produkt orientierten Zielsetzung aus: die künstlerische Objektivation B hat dem Autorenwort zu folgen. Im Gegensatz zu Gerhard Ebert, dessen „modellierende Improvisation“ die Fixation zum Ziel hat, gehen die meisten Improvisationskonzepte, etwa die von Copeau, Grotowski, Brook, über den Probenprozess hinaus; sie halten auch für die Aufführung die Einnahme einer improvisatorischen Haltung für erforderlich. Das bedeutet, das Selbst A steht jeder Zeit zur Debatte, muss also unentwegt ins Verhältnis gesetzt werden zur fiktiven Figur B, zum fiktiven Stück B (B-B-B).

Von Klöden rückt das spielende Subjekt A in den Vordergrund, das sich ggf. den Text zu Eigen macht und somit selbst Schöpfer der Figur wird. Ebert hält von Klödens Ansatz der freien Improvisation allerdings für bedenklich: „Ziel der Ausbildung ist nicht das Stegreifspiel. Ziel ist, dass der Student die Improvisation als spontanes Spiel erlernt, nicht als Selbstzweck, sondern als das Erlernen des schauspielerischen Schöpfungsaktes in seiner Dialektik von Improvisieren (Spontaneität) und Fixieren (Disziplin)“ (Ebert 1979, 82). Klödens Herangehensweise stehen jedoch viele Konzepte, die in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts entwickelt wurden, näher. Von Klödens Ansatz ist – im Wortsinn von Improvisation – offen, auf den Prozess orientiert. Ausgangspunkt künstlerischer Entwicklung ist der Spieler A bzw. die Gruppe A-A-A. Von Klödens offener Ansatz bietet Möglichkeiten, dem gesellschaftlichen Wandel entsprechend stets veränderte und neue theatrale Formen auf der Basis gemeinsamer Improvisationsarbeit zu finden; so wird erklärlich, dass dieser Ansatz selbst in Zeiten performativer Tendenzen auf dem Theater von Relevanz bleibt.

Mit dem Ziel, das fiktive Spiel, die künstlerische Objektivation B, wahrhaftig und lebendig werden zu lassen, scheint es unerlässlich, über den Weg der Improvisation das Eigentümliche und Besondere des Spielers, Bentleys A, nicht nur im Sinne Stanislawskis zu aktivieren, sondern es ins Zentrum des künstlerischen Prozesses zu stellen.¹⁹⁹

2.2.3 FAZIT: DAS „A IMPERSONATES B“-PROBLEM DES IMPROVISIERENDEN

Was bedeutet es nun, wenn der Spieler A eine Rolle B verkörpert? Offensichtlich bleibt das A/B-Verhältnis in der Improvisation auf dem Theater etwas Problematisches. Das Augenmerk richtet sich dabei besonders auf die individuell-subjektive Ebene, das Innenleben, das Echte, Authentische des Spielers:

¹⁹⁹ Vom Selbst des Spielers auszugehen, das sieht auch der englische Schauspieler und Regisseur Mike Leigh als den einzig richtigen Weg: „If an improvised play was really to be totally organic entity, genuinely evolved from characters and relationships, then I had been wrong in starting rehearsals. I saw that we must start off with a collection of totally unrelated characters (each one the specific creation of its actor) and then go through a process in which I must cause them to meet each other and build a network of real relationships; the play would have to be drawn from the results.“ [Falls ein improvisiertes Spiel tatsächlich eine völlig organische Einheit sein sollte, aufrichtig entwickelt aus Charakteren und Beziehungen, dann war es ein Fehler, überhaupt mit den Proben zu beginnen. Ich sah ein, dass wir mit einer Ansammlung von völlig beziehungslosen Charakteren beginnen müssten – jeder als eine eigene Schöpfung des Schauspielers – und wir müssten dann durch einen Prozess gehen, in dem ich ihnen die Chance geben muss, aufeinander zu treffen, um daraus ein Netz realer Beziehungen zu entwickeln; das Stück würde aus diesen Schöpfungen entwickelt werden müssen] (Leigh 1969, 5; in: Frost/Yarrow 1990, 39).

Bentleys A. Auf der einen Seite geht es ebenso wie in der Musik in den Improvisationskonzepten der Theaterkünstler immer wieder um die Vermeidung von Konventionen, Klischees und anderen Faksimiles. Sie haben ihren Ursprung in verallgemeinerten, oberflächlichen und zumeist wenig reflektierten Vorstellungen des Spielers von der künstlerischen Objektivation B, sei es aus Angst oder Hemmung des Sich-Zeigens oder aus dem Zwang, die Erwartungen ihres Publikums bedienen zu müssen. Letzteres zeigt sich häufig in Formen des Improvisationstheaters, besonders in den Weiterentwicklungen von Johnstones *Theatre sports*.

Im Theatersport wird der Unterhaltungswert hervorgehoben; das Publikum wird animiert zum Spaß habenden Mit-Wetteifern. Es geht im Wesentlichen um die Spontaneität der Spieler untereinander und im direkten Kontakt mit dem Publikum. Auch beim *Playback Theater* sind es lediglich exemplarische persönliche Schicksalsberichte, die beim Publikum Betroffenheit und Entwicklung von Empathie hervorrufen können oder Authentisches suggerieren. Die fiktive aus einem Bericht entnommene Figur B, die ein Spieler verkörpern soll, kann kaum vom Eigenen des Spielers A durchdrungen werden. Eine improvisatorische Auseinandersetzung zwischen A und B im Sinne des Unerwarteten und Neuen findet nicht statt. Solche Aufführungen zeigen deutlich: Die ästhetischen Mittel bleiben herkömmlich; sie sind durchsetzt mit vielen Klischees.

Beide Improvisationstheater-Formen zielen nicht auf eine künstlerisch-ästhetische Entwicklung ab, die primär in der Auseinandersetzung zwischen Spieler und der fiktiven Figur bzw. Gruppe und Stück stattfindet. Es wird also weniger nach neuen künstlerischen Mitteln gesucht; im Zentrum steht vielmehr die unmittelbare Kommunikation zwischen Spieler und Publikum, ohne in die persönlichen (psychischen) Tiefen der Spieler vorzudringen, geschweige sie zeigen zu wollen. Theatergruppen, die vor und mit einem Publikum improvisieren, sind einerseits vergleichbar mit den Improvisationsgruppen der freien Musikszene. Sie entwickeln ihre Konzepte in der Regel gemeinsam. Doch im Gegensatz zu den Musikern, deren Improvisationen häufig nicht idiomatisch gebunden sind, bedienen sich die Spieler im Improvisationstheater oftmals der Klischees und Muster des fiktiven Spiels, aber auch des Rollenspiels.

Auf der anderen Seite geht es in den Improvisationskonzepten um das Freilegen des Echten, Wahrhaftigen und Authentischen, des Eigentümlichen und Besonderen des Darstellers. Dem Spieler sind unzählige Integrationsaufgaben, -leistungen und -wünsche aufgetragen. Schon hier wird sichtbar, dass wir legitimerweise von „*multiplen Identitäten*“ sprechen, dass wir soziale und personale Identität, das private und das öffentliche Ich unterscheiden müssen. Anstatt zu versuchen, Beschädigungen der Identität abzuwehren oder sich an vordefinierte Identitäten anzuklammern, spielen „*(Lebens-)Künstler*“ mit ihrer Identität, so Nickel, verstecken sich bewusst in vielen Identitäten und nutzen multiple Identitäten zur Selbstdarstellung; Nickel konstatiert:

„*Das Ich wird also akzeptiert als etwas Fließendes, sich mit der Zeit (auch krisenhaft) Veränderndes. [...] Diese Veränderungen sind u.a. belastend für mich selbst, auch für andere*“ (Nickel 1996-1, 20).

Richard Schechner (1990, 10) geht davon aus, dass die Beteiligten „durch den Akt der Aufführung verändert“ werden. Dabei lassen sich Veränderungen nicht genau fixieren; so ist es schwierig zu bestimmen, was „Nicht-Ich“ ist, während „Ich“ zum Beispiel eine Rolle spielt. Schechner spricht von Ich als „nicht er selbst“ und „nicht nicht er selbst“. Identität lässt sich für ihn nur im Grenzbereich von „Charakter“, „Repräsentation“, „Imitation“, „Entführung“ oder „Transformation“ lokalisieren.

„All diese Begriffe kreisen um die Unmöglichkeit für den Performer zu bestimmen, wer er ist. Die Menschen zeichnen sich vor den Tieren durch die Fähigkeit aus, verschiedene Identitäten gleichzeitig nicht nur zu besitzen, sondern auch ausdrücken zu können“ (Schechner 1990, 10f.).

Jeder möchte sich wieder finden; jeder möchte sich auf einen anderen verlassen können. In dem Wechselspiel versucht der Mensch sich zu behaupten. „Rollen sind dafür auch Hilfsmittel“, behauptet Nickel (1996-1, 20), um nicht in uns stecken zu bleiben, um anders sein zu können und trotzdem „identisch“ zu bleiben.

„In meinem Spiel begegnen sich also ‚ich/meine Wirklichkeit‘ (die durch mein Wissen um ‚mich/meine Wirklichkeit‘ auch schon ‚transzendiert‘ wird und die genauer ‚ich/meine Wirklichkeit vor dem anderen‘ genannt werden müsste) und ‚mein Gedanke = der andere‘. Das Verhältnis Realität/Kunst ist also wie das Verhältnis Wirklichkeit/Meinung ein Verhältnis zwischen Tatsache und Interpretation“ (Nickel 1996-1, 20f.).

Anders sein und trotzdem identisch bleiben können Schauspieler durch Konzentrationsübungen, meint Schechner. „Sie bestehen aus präziser Beobachtung, Nachahmung, Korrektur und Wiederholung“ (Schechner 1990, 12). Beim Improvisieren wird das Beobachtete nicht nur nachgeahmt, korrigiert und wiederholt, sondern mit eigenen Ideen, Erfahrungen und Konditionen angereichert und sofort veräußert, beispielsweise als Antwort auf einen Mitspieler. Um von den Mitspielern und/oder vom Publikum verstanden zu werden, bedürfen diese künstlerischen Objektivationen entschlüsselbarer Codes und Symbole. Diese Problematik verweist auf Bentleys B.

Bentleys B. Kommunizieren mit anderen Spielern und mit dem Publikum kann der Schauspieler auf dem Theater aber nur, wenn er das, was er der Welt mitteilen will, verkörpern kann, das heißt, durch seinen Körper symbolisieren kann. Ohne „physicalization“ hat alles für das Theater keinen Wert.

„Der Künstler muss eine Welt in Anspruch nehmen und ausdrücken, die physisch ist, aber dennoch den Objektbereich transzendiert – die mehr ist als genaue Beobachtung und Information, mehr als das physische Objekt selbst, mehr als das Auge sehen kann. Wir müssen alle Werkzeuge für diese Ausdrucksformen herausfinden. ‚Verkörperung‘ ist solch ein Werkzeug“ (Spolin 1993, 31).

Für Spolin bedeutet Improvisation als Kunst und Technik weniger die Aneignung von Theatertechniken als eine gebräuchliche Darstellungsmethode bestimmter Stile oder als etwas mechanisch Ab-

getrenntes von der direkten Spielerfahrung, sondern Theater Techniken werden vielmehr verstanden als Kommunikationstechniken.

„Denn Erfahrung und Technik vereinigen sich spontan durch ein direktes, dynamisches Gewahrsein eines Schauspielerlebnisses, das [...] für das fließende, endlose Muster des Verhaltens auf der Bühne befreit“ (Spolin 1993, 28f.).

Lebendiges, „authentisches“ Verkörpern kann nur über den Weg der Improvisation erreicht werden.

„Das äußere gestisch-mimische Material ist mimetisch einzubringen, und die Improvisation ist das gegebene und objektiv einzige Mittel, die komplizierten materiellen und geistigen Prozesse im Komplex dialektisch in Gang zu setzen. [...] Und zwar dadurch, dass er gestisch-mimische Ausdrucksmittel, die er privat hat, in Situationen versetzt, die nicht privat sind“ (Ebert 1979, 150).

Die Übergänge von A nach B sind fließend. Je mehr fiktive Komponenten dazukommen, desto häufiger kreierte der Spieler etwas, was als Figur oder als fiktive Situation wahrgenommen wird. Nur durch die Improvisation kann der Spieler aus sich heraus Fiktives schöpfen. *„Von-sich-und-nicht-von-sich-Ausgehen“* als ein oszillierender Vorgang während des Spiels heißt: Das ‚Ich‘ des Spielers versucht nun, als ‚Ich‘ der Figur in der fiktiven Situation zu denken und zu handeln. Bentleys Formel müsste also unter Berücksichtigung der spezifischen Bedingungen der Improvisation auf dem Theater, dem Spiel zwischen Realität und Fiktion, vorläufig lauten:

Improvisieren auf dem Theater - reduziert auf ein Minimum - heißt, A zeigt sich, während A eine auf dem Weg befindliche Fiktion B verkörpert; C kann – je nach Kontext der Situation – zuschauen.

Aus der Perspektive der Draufsicht eines Theaterwissenschaftlers wie Steinbeck mag es hier zwar um die Balance zwischen dem Selbst des Spielers und der gestalteten Figur gehen, doch wie aus Sicht des Improvisierenden die Steinbeckschen drei Bedeutungsebenen – die reale, die intendierte und die verneinte Bedeutung (Steinbeck 1990, 90f.)²⁰⁰ – im Moment des Improvisierens erlebt werden, muss mit einem anderen wissenschaftlichen Instrumentarium, etwa dem der Verhaltensforschung untersucht werden. Im Teil III, *Empirische Befunde zur Improvisation*, wird diese Problematik genauer beleuchtet.

Im folgenden Kapitel steht das spezifische A/B/C-Verhältnis bei der *Improvisation in der Performance* zur Debatte. Dazu zählen die performativen Ansätze auf dem Theater ebenso wie die interdisziplinären, grenzüberschreitenden Projekte anderer künstlerischer Disziplinen.

²⁰⁰ *„Die erste Schicht entspricht der Wirklichkeit des Schauspielers als Person. Die Schicht der intendierten Bedeutung betrifft die Intention des Spielers bei der Gestaltung seiner Figur, ihr Ergebnis ist die objektivierte Gestalt; [...] Sie ist das Artefakt des schauspielerischen Prozesses. Die dritte Schicht der verneinten Bedeutung entsteht erst in der Aufführung aus dem Zusammenspiel von Spielern und Zuschauern, sie stellt gewissermaßen das ästhetische Objekt dar“* (Hentschel 1996, 137).

2.3 IMPROVISATION UND PERFORMANCE

Erste Ansätze einer Performance Kunst zeichnen sich bereits in Artauds *totalem Theater* ab. Er wollte die Vorstellung zu einer Art Ereignis machen. Der Zuschauer muss das Gefühl haben, „es spiele sich vor ihm eine Szene seiner eigenen Existenz ab“ (Artaud; zit. n. Dort 1977).²⁰¹ Die ersten Impulse in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts kamen aus der Bildenden Kunst von den amerikanischen Expressionisten. Mit Action Painting, Performance-Art und Fluxus überschritt die amerikanische Avantgarde – dazu gehörten auch Musiker wie John Cage, Tänzer wie Cunningham oder die Beat-Poeten – improvisierend die Grenzen ihrer Kunst. Die Künstler präsentierten den Prozess künstlerischer Tätigkeit; die oftmals interdisziplinär angelegten Aktionen betonten durch diese Selbstrepräsentation stärker das performative Moment; theatrale Ausdrucksmittel hielten Einzug in nicht-theatrale Künste. Dieses Moment des Performativen wurde ebenso im Free Jazz wie in der Rockmusik oder im experimentellen Musiktheater (Kagel, Schnebel etc.) elementarer Bestandteil der Präsentationen. So waren auch für die Gründergeneration der europäischen *improved music* die Bildende Kunst, speziell die neue, wilde, gestische amerikanische Kunst und die „*anarchische Energie*“ des Fluxus, „*wie ein Messer, mit dem sie die Fesseln musikalischer Konvention durchschneiden konnte. Eine Befreiung von Akademismus und Handwerks-Fetischismus*“ (Wilson 1999, 68). Musik produzieren wurde zur Schau gestellt. Erst im Laufe der 1980er-Jahre wurde das konventionelle, sich mit dem fiktiven Spiel befassende Theater von der Performance-Welle erfasst. (Diese späte Zuwendung zum Performativen verweist möglicherweise auf das problematische Verhältnis von Realität und Fiktion.)

Aufgrund seiner entwicklungsgeschichtlichen Wurzeln ist Theater häufig interdisziplinär, auch intermedial. Weil sich die Performance-Künstler häufig fremder Medien bedienen, kam es nicht selten zu einem bewusst dilettantischen Umgang mit dem Material anderer Künste. Das hatte zur Folge, dass auch nicht-professionelle Künstler verstärkt in Performance-Projekte eingebunden wurden.

²⁰¹ „Der Zuschauer ist ein integraler Bestandteil des theatralen Aktes. Voraussetzung dafür ist die Aufhebung der Trennung zwischen Bühne und Zuschauerraum“ (Simhandl 1985, 50). Die Qualität eines Schauspiels hängt ab von seiner „*kommunikativen Kraft, von seiner Fähigkeit, dem Zuschauer unmittelbar unter die Haut zu gehen*“ (Artaud; zit. n. Simhandl 1985, 50). Die Leitworte einer jeden Aufführung waren Spontaneität, Improvisation und Zufall. Zur Einbeziehung der Welt des Unbewussten überträgt Artaud das surrealistische Prinzip des „*automatischen Schreibens*“ auf die Bühne, um sich den Regeln der Sprachlogik zu entziehen. Das bedeutet auch: Musik, Pantomime und Tanz müssen gleichberechtigt neben dem Wort stehen und ihr Zusammenwirken ein „*totales Theater*“ ergeben. Durch die Beziehung der theatralen Elemente zueinander ergeben sich ungewohnte und surreale Zusammenhänge.

2.3.1 PERFORMANCE KUNST UND PERFORMANCE-PROJEKTE

Im Folgenden werden verschiedenartige Ansätze der Performance Kunst und Performance-Projekte erörtert. Zwei Ansätze der 1970er und 1980er Jahre aus Kunst und Musik sollen die Entwicklungslinien in nicht-theatralen Künsten hin zum Performativen verdeutlichen.

- Joseph Beuys: *„Theorie in actu“ – skulpturale, materiale, klangliche und sprachliche Aktionskunst*
- Dieter Schnebel: *Aktionskompositionen – Rückkehr zum Subjekt*

Im Anschluss daran werden vier Projekte der jüngeren Zeit vorgestellt, die mit sehr unterschiedlichen Herangehensweisen das Moment des Performativen bedienen und die für unterschiedliche Richtungen der Performance Kunst stehen:

- Walter Siegfried: *Situative Bilder – zwischen Kunst und Alltag*
- Thomas Gerwin: *Zeiträume durch Soundscape Composition*
- Matt Adams und Ju Row: *Desert Rain*
- David Rokeby: *The Very Nervous System (VNS)*

JOSEPH BEUYS: ‚THEORIE IN ACTU‘ – SKULPTURALE, MATERIALE, KLANGLICHE UND SPRACHLICHE AKTIONSKUNST

Joseph Beuys entwickelte seine Aktionskunst, um eine auf den Menschen generell ausgerichtete Kunst umzusetzen. Geprägt durch räumliche und zeitliche, durch skulpturale und materiale, durch klangliche und sprachliche Faktoren gehen die ephemeren Aktionen weit über das Terrain der Bildenden Kunst hinaus. Analog zu diesen Aktionen durchzieht das Ereignis aber auch *„die Thematisierung des erweiterten Kunstbegriffs“*. Sven Lindholm sieht in den flüchtigen Aktionen *„eine Art parallelisierende Strategie“* (Lindholm 1998, 328). Beuys' aktionistische Arbeit wird als modellhaft verstanden: *„als Modell für existentielle Erfahrung, für den Begriff der Vergänglichkeit oder der Kunst, für die Wirklichkeit oder ihren utopischen Gegenpart – doch stets als Modell für etwas anderes, als es das Ephemere und Phänomenale der Aktion selber war“* (ebd., 330). Beuys selbst sah in der Kunst eine technische Möglichkeit, Informationen mitzuteilen: *„Ich informiere die Leute nur“* (Beuys; zit. n. Vischer 1983, 30). Beuys wollte davon überzeugen, dass Kunst als *„die eigentliche Basis für alles Tun“* Gültigkeit hat; er war der Ansicht: *„Jeder Mensch ist ein Künstler“* (Lindholm 1998, 331f.). Der Mensch als Künstler muss nichts erfinden, sondern Zusammenhänge entdecken. In diesem Sinne sah Beuys sich *„als einen Aufklärer wahrer Zusammenhänge in der Welt“* (Beuys; zit. n. Lindholm 1998, 333). Die *Aktion* ist für den künstlerischen Ausdruck am besten geeignet, denn, so Beuys: *„In der Theorie der Plastik ist die Aktion die in ihre Grundkräfte aus-*

einandergelegte Plastik” (ebd.). Diese Theorie vereint sich in ihrer sinnlichen Umsetzung zu einer „*Theorie in actu*” (ebd.). Die flüchtige Aktion – das Einbringen des Körpers und ausgewählter Objekte, die singuläre Anordnung des Materials im Raum, der bestimmte zeitliche Ablauf – demonstriert, kommentiert und interpretiert zugleich den von Beuys erweiterten Kunstbegriff. Im Umgang mit den Materialien fungiert dabei der Körper des Künstlers als Motor der Abläufe. Die Vorgänge beruhen stets auf sich entwickelnden, nicht vorausgeplanten Anordnungen im Raum, auf sich in der Zeit verändernden Relationen der genutzten Elemente zueinander. Die ästhetische Organisation der jeweils konkreten „*ephemerer Schrift*” zeugt fast ausschließlich von Gegensätzen, die zusammenhängen:

„Gegenläufigkeit von statischen und dynamischen Strukturen – deren Erleben sich zum Beispiel in ‚Celtic + ~‘ (1971) durch drastische Tempounterschiede verschiedener Aktionsphasen einstellte – oder diejenige von situationsbedingt offenen, weil unvorhersehbaren Momenten und durchgeformten Setzungen – wie in der Kojote-Aktion ‚I like America and America likes me‘ (1974) – führten zur Erfahrung antipodischer Verhältnisse ebenso wie die Verbindung kontrastiver Materialien” (Lindholm 1998, 333f.).

In diesem Sinne war Beuys’ ephemere Kunst kein eindimensionales gedankliches Konstrukt in Bezug auf Raum, Zeit und Bewegung, sondern Sinne und Kopf herausforderndes Kunst-Erlebnis, das mit der notwendigen Präsenz des Künstlers auch spontan performative Aktionen bezüglich der spezifischen Situationen verlangte.

DIETER SCHNEBEL: AKTIONSKOMPOSITIONEN – RÜCKKEHR ZUM SUBJEKT

Der Komponist Dieter Schnebel entwickelte in den 1970er Jahren nicht unbeeinflusst von Cage und Fluxus neue Formen eines experimentellen Musiktheaters. Den Werken des Komponisten Dieter Schnebel liegen kompositorische Aufführungskonzepte zugrunde, die die besonderen Konditionen der Interpreten in der Verbindung musikalischer und theatraler Elemente berücksichtigen. Aufführungen derartiger Werke besitzen dementsprechend immer auch einen performativen Charakter.

Für Dieter Schnebel heißt Komponieren: „*freisetzen, was da raus will; dem, was da untergründig west, Ausgang verschaffen, zumindest es ans Licht bringen*” (Schnebel 1972, 342). Die Aktionskomposition *Glossolalie* (1959-61) beispielsweise gerät bereits an den Rand einer sich als „Werk” profilieren wollenden Komposition. Die Ausführung wird den Interpreten dergestalt übergeben, „*daß sie anhand von 29 Materialpräparationen, deren Tafeln die Definition des Stückes bestimmen, diese selber für eine Aufführung ausarbeiten sollen*” (Meyer-Denkman 1990, 296f.). Die Materialpräparationen versteht Schnebel als „*Versammlung von Möglichkeiten*” oder als „*Möglichkeit von Prozessen*” (Schnebel 1972, 386).

Auch in den Kompositions-Serien *Abfälle I* (1960-62) und *II* (1964) werden Vorgänge des Miteinander- und Gegeneinander-Handelns sichtbar, „*die ansonsten als Teil eines gesellschaftlich sanktionierten Regelsystems eines Konzertbetriebs negiert und als Herrschaftsverhältnisse totgeschwie-*

gen werden" (Meyer-Denkman 1990, 297f.). Durch die Theatralisierung dieser Vorgänge gelingt es Schnebel, sie bloßzustellen und damit bewusst zu machen.

Artikulationsbewegungen der Stimme (die Bewegung der Atemorgane, des Kehlkopfes, des Mundes und der Zunge) werden in der Reihe *Maulwerke* (1968-74) in ihren möglichen Aktivitäten experimentell erprobt und ausgelotet. In Schnebels Konzeption der „kompositorischen Gestaltung als Vermittlung eines ‚status nascendi‘“ wird eine „Rückkehr zum Subjekt“ angestrebt (Schnebel 1972, 342). „Indem sich der ‚objektive Faktor Subjektivität‘ an analytisch wissenschaftlichen Methoden im Maulwerkprozeß orientiert, gewinnt das prozessuale Vorgehen an Authentizität“ (Meyer-Denkman 1990, 301). In der Komposition *Körper-Sprache* (1979-80) sind „Artikulationsbewegungen des menschlichen Körpers – also der Körperbewegungen, durch die wir uns ausdrücken“ (Schnebel 1984, 47) Faktoren der kompositorischen Vermittlung; Komposition wird zum offenen Prozess. Damit gewinnt der Werkbegriff eine Dialektik von Struktur und Prozess; am Ende steht Erfahrung.

„Diese Erfahrung kennt verschiedene Grade der Intensität und verschiedene Formen der Steigerung des Bewußtseins, sie läßt sich somit nie als abgeschlossen betrachten. In dieser Hinsicht gibt Schnebel dem Werk seine Identität zurück“ (Meyer-Denkman 1990, 303).

Das Werk ist Handlungsvollzug, sowohl vom Autor wie von den Interpreten, und somit Resultat dieses Handlungsvollzugs und er selbst in einem. Kompositorische Gestaltung ist für Schnebel somit doppelt problematisch:

„Will sie Prozesse freisetzen, kann sie schlecht ihren Gang vorschreiben. Gibt sie zu eben diesem Zweck bloß eine Materialdisposition, woraus die Prozesse entstehen mögen, überantwortet sie den Verlauf der Musik weitgehend dem Zufall, beziehungsweise sie delegiert Verwirklichung gänzlich an die Interpreten. Soll aber eine Aufführung mehr als ein bloßes ‚Machen-wir-mal-was‘ werden, bedarf sie eines Laufplans. Ein solcher ist dem status nascendi des musikalischen Stoffs fast so hinderlich wie detailliert ausgearbeitete Noten, die einfach zu reproduzieren sind“ (Schnebel 1972, 342).

Schnebel versucht nicht, diesen Widerspruch aufzulösen, vielmehr geht er das Risiko ein, „daß alles schiefgeht“.

„Solche kompositorische und interpretatorische Realisation von Musik – experimentell im Doppelsinn: probierend und erfahrend – ist im gegenwärtigen Zustand der Gesellschaft kaum möglich: dafür werden die Mittel nicht ausreichend gestellt. Sie muß aber gerade deshalb unternommen werden, da einzig Utopisches zu realisieren Sinn hat und die Chance nicht ganz un-nötigen Schaffens gewährt“ (ebd., 343).

Theatrale Komposition ist hier keine klar abgrenzbare Gattung, wie in den traditionellen Bühnenwerken. Dafür, was als Theater und was als Musik gelten kann, gibt es bei Schnebel zwei gegensätzliche Ansatzpunkte: Material und Ausdruck. Die vielfältigen Möglichkeiten des dialektischen Spiels dieser beiden Oppositionspaare ziehen sich in allerlei Mischformen durch Schnebels Werk

bis hinein in die 1990er Jahre. So konstatiert der Bühnenkomponist und langjährige Mitarbeiter Schnebels Michael Hirsch:

„Musiktheater ist bei Schnebel [...] nicht bloße Addition der spezifischen Mittel von Musik und Theater (wie in der Oper), sondern es ist ein Prozeß, in dem Musik und Theater durch die ihnen innewohnenden dialektischen Potentiale eins werden. Dadurch entsteht für den Zuhörer/Zuschauer die Möglichkeit, mit einem Wechsel in der Justierung seiner Wahrnehmungsorgane dasselbe Geschehen einmal musikalisch, einmal dramatisch zu erleben“ (Hirsch 1990, 349).

Der Mensch selbst steht bei Schnebel als bevorzugtes Arbeitsfeld im Vordergrund. Material, Struktur und Form sind dafür Mittel zur Arbeit mit den organisch-physischen, psychischen und soziokulturellen Konditionen der Spieler. *„Der Komponist wird zum Menschen-Darsteller, eine Bezeichnung, die man gemeinhin nur Theaterschaffenden verleiht“* (ebd., 357). Schnebel bezieht hier jedoch nicht das theatrale Moment der Rollengestaltung mit ein, sondern die individuell-subjektive Verhaltenskomponente der Interpreten. Sie führt in der Begegnung mit den unberechenbaren Materialvorgaben oftmals zu zufälligen, spontanen und nicht planbaren Aktionen der Spieler. Die Werke tragen nicht nur die Handschrift des Komponisten, sondern spiegeln in ihrer Realisation „Authentisches“ der Spieler wider, jedoch ohne das kompositorische Konzept aufzulösen. Gleichzeitig hat sich der Interpret dem ästhetischen Konzept, der Organisation des musikalischen und theatralen Materials unterzuordnen. Er muss sich im Moment der Aufführung damit auseinandersetzen. Schnebel arbeitete in solchen Projekten u.a. auch zusammen mit nicht-professionellen Musikern, Sängern und Schauspielern. Indem der subjektive künstlerische Ausdruck des Interpreten in den künstlerisch-ästhetischen Kontext des Werkes integriert wird, entsteht durch den performativen Charakter der Realisation solcher „Werke“ für Autor, Interpret und Rezipient eine weitere Bedeutungsebene.

WALTER SIEGFRIED: SITUATIVE BILDER – ZWISCHEN KUNST UND ALLTAG

Der Psychologe und Verhaltensforscher Walter Siegfried entwickelte unter dem Motto *Situative Bilder* eine Reihe von Tanz-Performance-Projekten. An seinen Projekten nahmen vier bis zwölf nicht-professionelle Spieler teil. Siegfried erforschte dazu den Tanz bei Tieren und Menschen; seine Arbeitsweise ist ein Wechselspiel zwischen Kunst und Wissenschaft, das zu neuen Wahrnehmungs- und Erkenntniszusammenhängen führen soll. Die vorgegebenen Situationen sollen kollektive Reaktionen der Spieler provozieren.

„Die Technik der situativen Bilder ist ein vorläufig erstes Resultat. Sie integriert Phänomene aus dem Bereich der Biologie (Wahrnehmung, ästhetisches Verhalten, Synchronisation und Koordination von individuellen Bewegungen als Aufmerksamkeit provozierendes Verhalten), dem Bereich des Theaters (Attitudes, Tableaux Vivants, Unsichtbares Theater) und dem Bereich der Bildenden Kunst (objet trouvée, Situationismus, Performance, Living Sculptures)“ (Siegfried 1996, 11).

Dabei ergeben sich auch neue Formen der Rezeption. Siegfrieds Aktion *Bewegter Raum* ist noch ein in sich geschlossenes System, das an die umschlossene, gerahmte Welt der Malerei erinnert. Die Situationen, die individuelle Bewegungen zu einer tänzerischen Einheit verschmelzen, sind künstlich geschaffen. Sie werden in einem vom Alltag getrennten Kunstraum provoziert. Der Tanz findet in einem klar begrenzten geschlossenen System statt.

Das weiterführende Projekt *Stadttanz* entwickelte Siegfried zusammen mit Studierenden der Bildenden Kunst. In Anlehnung an die musikalischen Stadtinstallationen „*City-walks*“ und „*City-cycles*“ des kanadischen Komponisten Murray R. Schafer, in denen es nicht nur darum geht, neue ästhetische Empfindungen herzustellen, sondern besonders darum, den Kontext neuer Verhaltensweisen zu verändern,²⁰² werden im *Stadttanz* nicht die Objekte des Alltäglichen in die Welt der Künste geholt, sondern es geht umgekehrt darum, die künstlerische Haltung in den Außenraum zu tragen. Dabei wird die Aufmerksamkeit der Akteure erhöht, vergleichbar mit der veränderten Form der Wahrnehmung beim Betrachten eines *Objet trouvé*: „*Wir gingen in verschiedene Räume (Foyers, Treppenhäuser, Unterführungen, Abwassersysteme, Kirchen, Wälder, Parkplätze...) und versuchten herauszufinden, welches die bewegungssuggestiven Momente jeder Situation waren*“ (ebd., 12).

Die veränderte Wahrnehmung ist hier nicht ein Suchen nach originellen Objekten oder Situationen, wie es in den Performances der Situationisten in den frühen 1960er Jahren gepflegt wurde oder auch in der künstlerischen Haltung Duchamps wiederzufinden ist; hier wird vielmehr eine „gewöhnlich“ funktionierende Wahrnehmung angestrebt, die das Geschehen mit Bewusstsein begleitet. Siegfried ist der Ansicht, dass seine Performances ebenso wenig wie Duchamps Objekt durch Erklärungen verändert werden können. Er nennt diese Aktionen entsprechend „*Situation trouvée*“: „*Wir versuchten, den Prozeß in seiner Entfaltung zu beobachten, ohne ihn zu steuern. Beim Wahrnehmen drinnen sein und doch dem Impuls von außen folgen*“ (ebd., 13). Dass sich derartige Performances nicht durch die erhöhte Aufmerksamkeit der Akteure verändern, kann Siegfried jedoch nicht schlüssig belegen.

In der reizüberfüllten Alltagssituation, in der die Aktion *Stadttanz* stattfindet, ergeben sich jedoch Probleme der Wahrnehmung in zwei Richtungen. Wenn jeder seinen eigenen Wahrnehmungen folgt, dann werden die (Tanz-)Bewegungen kein gemeinsames Maß finden. „*Jedermann geht in seine eigene Richtung, keine Koordination wird sichtbar, jeder agiert aus seiner Erfahrung, nach seinem Gusto*“ (ebd.). Umgekehrt erzeugt ein dominanter Stimulus nicht nur eine Koordination in der Gruppe der Akteure, sondern er würde auch alle Passanten entsprechend koordinierend ausrichten, so dass der „Tanz“ weder für die Performer noch für die Passanten als sichtbare eigene Gestalt fassbar wäre.

²⁰² Die traditionellen Räume, in denen ästhetische Stimmung suggeriert wird, wie z.B. Konzertsäle, Museen, Opernhäuser und Theater, lassen den Rest der Welt als Zonen der „*Nicht-Ästhetik*“ erscheinen. Schafer zeigt in seinen Projekten (Aktionen, Performances und Opern), dass man durchaus in ästhetischer Weise dem Alltag begegnen kann (vgl. Schafer 1977: *The Tuning of the World*. Toronto und 1986: *Vom Durchqueren der Unterwelt*. Gespräch mit Murray Schafer. In: „Du“, die Kunstzeitschrift. 1986, Nr. 9).

Für Siegfried sind deshalb „*Synchronisation und Koordination*“ die zentralen Momente im Konflikt zwischen Alltagswahrnehmung und Kunstwahrnehmung. „*Gerade das gemeinsame Finden von Entscheidungen ist und bleibt eine der schwierigsten Sachen beim Entstehenlassen von Bildern*“ (ebd.). Um Wahrnehmungen auf Stimuli geringer Intensität zu koordinieren, hält Siegfried eine spezifische Sensitivität unter den Akteuren für erforderlich, denn sie müssen ein Gefühl für die relativen Positionen, Bewegungen und Dynamiken der Mittanzenden entwickeln: „*Sie müssen die sich kontinuierlich verändernden Gesetze der Gruppe erspüren, unterstützen, verwerfen oder sich ihnen entziehen*“. Die Aufmerksamkeit der Akteure muss sich nach zwei Seiten gleichzeitig oder oszillierend wenden: auf die individuelle, subjektive Wahrnehmung des Ereignisses einerseits und auf die anderen, die Akteure und deren Bewegungen andererseits (Siegfried 1996, 13).

Eine Sensitivität für die „*allgemeine Richtung*“ ist ebenso erforderlich wie für die „*Dynamik der Gruppe als Ganzes*“ in Beziehung zur individuellen Befindlichkeit. Der Gruppendynamik gibt Siegfried jedoch den Vorrang:

„In gewissen Phasen entsteht eine deutliche gemeinsame ‚Gestalt‘. Dann müssen die einzelnen entscheiden, ob sie die entstehende Form unterstützen oder ignorieren wollen. Im letzteren Falle wird ein potentielles Publikum nichts von dem entstehenden Bild erfahren, im ersteren aber wird die Gestalt als Form immer klarer erscheinen, weil die Gruppe sie unterstützt“ (Siegfried 1996, 13).

Die Performance *Stadttanz* ist nicht wie in einer Improvisation etwas auf dem Weg zur Form Befindliches, sie ist auch nicht ein vorab fixiertes und choreographiertes Stück. Das Kunstprodukt vermittelt sich unmittelbar durch den Körper im Augenblick der Hervorbringung durch das Gefühl gemeinsamer künstlerischer Aktion, es wird im Moment der Entstehung auch präsentiert und ist damit endgültig. Hier ergibt sich jedoch das Problem, dass es nicht unbedingt möglich ist, den „Tanz“ als solchen zu erkennen bzw. die „Tänzer“ von Passanten zu unterscheiden. Damit stellt sich die Frage, was eine Tanz-Performance von anderen Performance-Arten unterscheidet.

Für die Tanz-Performerin Eva Junge ist der Weg als Ziel „*geistiger Hintergrund*“ und „*Arbeitsprinzip*“ für die Qualität dieser Improvisationsweise:

„Die Arbeit am Momentum, dem subjektiv-wahren authentischen Impuls und die Bewußtheit für Bewegung im Kontext von Raum, Zeit, Kraft und Emotion sind die Parameter für die Gültigkeit spontaner Formgebung. Die Bejahung der Unwiederbringlichkeit des Augenblicks, nicht das Festklopfen, Vergleichen und Bewerten, sondern das Loslassen, Geschehenlassen und selbst Medium Werden sind die tänzerisch zu erforschenden und geistig zu reflektierenden Themen“ (Junge 1996, 9).

Improvisation findet in Siegfrieds Tanz-Performance hauptsächlich in Form von Synchronisation und Koordination der Gruppe statt. Dadurch, dass beim Improvisieren in der Tanz-Performance das Künstlerische nur durch den Körper Gestalt annimmt, wird nach Siegfried das Improvisierte automatisch zur authentischen (wahren, echten) Kunst bis hin zu einer (zeitlich begrenzten oder definier-

ten) künstlerischen Lebensform im Hier und Jetzt. Die Komplexität der intendierten künstlerischen und künstlichen Situation im Alltag erfordert im *Stadtanz* eine anleitende Person, die entsprechende Wahrnehmungs-, Kommunikations- und Interaktions-Kompetenz und -Haltung vermittelt und in Beziehung zum künstlerischen Konzept und den damit verbundenen Absichten setzt. Dazu ist es nach Junge auch erforderlich, dass der Körper auf den Akt des Künstlerisch-Seins vorbereitet werden muss:

„Die freie Improvisation könnte ohne Netz und Boden sein und zur ‚unerträglichen Leichtigkeit des Seins‘ werden, wenn sie nicht durch ganzheitliche Körperarbeit gestützt würde. Dabei ist der Atem das Leitseil in die Bewegung und gibt die Möglichkeit, vom Eindrücklichen, der physischen und emotionalen Befindlichkeit in der momentanen Situation, in den Ausdruck zu gehen. – Die Leibarchive halten Schätze von Bewegungsmaterial, Atmosphären, Bildern bereit, die die TänzerIn beflügeln, sie sichtbar werden zu lassen“ (ebd.).

Dem entsprechen auch die Äußerungen des Tänzers Dieter Heitkamp, der im Kontext des Performativen ganz neue Anforderungen an Improvisation sieht:

„Eine der größten Herausforderungen in der Improvisation, wenn man einen Raum betritt, ist es ‚Nicht zu wissen‘, nicht mit einer Vorgabe zu starten, sondern aus dem Moment heraus zu agieren. Dazu gehört es, Leere zu akzeptieren und die Wahrnehmung zu schulen für das, was da ist, was bereits existiert“ (Heitkamp 2004, 88).

In Performances wie *Stadtanz* werden die Wahrnehmungsgrenzen zwischen Kunst und Alltag verwischt. Künstlerische Form ergibt sich im *Stadtanz* dann, wenn die Spieler die Differenz zwischen ihrer Gruppe und Passanten wahrnehmen und sich als Gruppe in ihrem Bewegungsduktus so synchronisieren, dass auch Passanten den Unterschied wahrnehmen und erkennen.

„Das Phänomen, das jetzt Gegenstand der gemeinsamen Wahrnehmung geworden ist, führt über eine gewisse Zeit die Bewegung der Teilnehmer. Es koordiniert und synchronisiert sie, bildet so eine Gestalt, die nach außen auffällig wird, es entstehen situative Bilder. Wahrnehmungen sind Form geworden. Formen, die momentan auf die formende Kraft verweisen, auf dasjenige, was das Bild hat entstehen lassen. Passanten – das potentielle Publikum – können das Entstehen einer Form, das Erscheinen und Verschwinden eines Bildes erleben“ (Siegfried 1996, 13).

Diese kollektive Kreativität der Synchronisation ist jedoch nicht eindeutig einer spezifischen Kunst-richtung zuzuordnen. Das macht es schwierig, vom Künstler, Tänzer, Schauspieler oder Musiker zu sprechen, treffender stattdessen wäre die tatsächliche Bezeichnung *Performer*.

THOMAS GERWIN: ZEITRÄUME DURCH SOUNDSCAPE COMPOSITION

Bezeichnend für das Soundscape Composition-Konzept des Komponisten Thomas Gerwin ist der theatrale Umgang mit Zeit. In seiner Installation für den EU-Pavillon auf der EXPO 2000 in Hannover definierte er mit Klang Räume und gestaltete sie zu „*Zeiträumen*“. Das gesamte so genannte

„Europahaus“ war ein einziger begehbare Akkord. Je nach Bewegung durch den Pavillon konnten sich die Besucher ihr eigenes Musikstück zusammenstellen. Dafür komponierte Gerwin eine ganz bestimmte „*Gefühls-Choreographie*“, die sich nicht nur in der Klangverarbeitung, sondern bereits im Klangmaterial niederschlug.

„Die untere Ebene des Pavillons war eine Reminiszenz an die Anfänge der europäischen Union, war geprägt von Aufbruchstimmung und Pioniergeist. Dies kam bereits in den Klangmaterialien in dieser Ebene zum Ausdruck, die durchweg konkreten Ursprungs waren, also geräuschhaft und an konkrete Situationen erinnernd (Gerwin 2002, 45).

Das Gestaltungskonzept des Pavillons entsprach der Situation auf einer Piazza. Darauf reagierte Gerwin mit einem Soundscape (einer Klanglandschaft) aus Geräuschen und Bewegungen von vielen Menschen; „*in der Ferne war ein Meerhafen zu hören*“ (ebd.). Die gesamte obere Ebene sollte die Zukunftsvision der EU verdeutlichen. Hier benutzte Gerwin für die verschiedenen Klangklimata nur elektronisch erzeugte, vielfach sphärische Klänge.

Durch interaktive Elemente in der Inszenierung wird ein bestimmter Teil der sonst vorgegebenen Zeit frei und an die Rezipienten übergeben, die damit mehr noch als durch die intellektuelle und emotionale Auseinandersetzung mit dem Werk selbst zu Handelnden werden. Die Raum-Zeit-Wahrnehmung wird durch die Bewegung der Besucher und durch die Klangräume selbst, deren Form, Größe und Intensität, gestaltet. Hier wird ein Grenzbereich zwischen einem vorab fixierten musikalischen Werk und Improvisation beschritten. Wenn die Rezipienten interaktiv in das Werk eingreifen können, so handelt es sich auf der einen Seite nicht mehr um eine feststehende Komposition, auf der anderen Seite stellt sich die Frage, ob Besucher des Pavillons zu Improvisierenden werden. Sie können zwar durch ihr Verhalten den Verlauf der Klänge beeinflussen, doch nur innerhalb eines vorgegebenen musikalischen Materials, das in sich nicht erweiterbar und veränderbar ist. Die „*theatralen*“ Bewegungen der Besucher werden nach einem nicht manipulierbaren Programm des Komponisten ins Klangliche transponiert. Die Besucher sind nicht nur Rezipienten, sondern es wird ihnen bewusst, dass das Klangwerk durch Eigenaktivität beeinflussbar wird, sie können im Umgang mit dem fremden Material „*performen*“. Dabei werden sie in erster Linie zu Performern für sich selbst und weniger für andere. Es spielt dabei keine Rolle, ob sie sich „*authentisch*“ verhalten oder „*konventionell*“, denn die künstlerische Hervorbringung kann nicht aus dem Eigenen geschöpft werden.

MATT ADAMS UND JU ROW FARR: DESERT RAIN

Die englischen Medienkünstler Matt Adams und Ju Row Farr konfrontieren in ihrer Installation *Desert Rain* (1996) die Teilnehmer mit einer „*kollaborativen virtuellen Umgebung*“, in der sich das Reale in das Virtuelle hineindrängt und umgekehrt.

Im Vorzimmer zu einer virtuellen Welt erhalten jeweils sechs Besucher ein Foto von einer Person mit der Aufforderung: „*Dies ist deine Zielperson, geh und finde sie.*“ Jeder Besucher findet sich anschließend in einem kleinen Raum wieder. Eine virtuelle Welt wird auf eine „*Regen-Leinwand*“

mit feinem Sprühregen projiziert, auf der das Video erscheint. Mithilfe einer Navigationsplattform, ausgestattet mit Drucksensoren und Wägemessern, kann sich der Besucher in einer virtuellen Welt bewegen, die in einem Motelzimmer beginnt.

Durch eine tickende Uhr, die einen dreißigminütigen Countdown zählt, gerät der Gast unter einen gewissen Zeitdruck. In einer Wüstengegend ist amerikanische Gitarrenmusik zu hören. Man lernt unterirdische Bunker kennen und trifft auf andere Besucher: Sechs verschiedene Live-Video-Bilder zeigen gleichzeitig die sechs Besucher, wie sie in ihren Kämmerchen auf ihren Plattformen stehen, wodurch eine Brücke von der virtuellen zur realen Welt geschlagen wird. Mit diesem Mittel können die Gäste miteinander kommunizieren, während sie durch die virtuelle Welt physisch real voneinander getrennt sind. An einer anderen Stelle tritt ein Performer durch den Regenvorhang und übergibt dem Besucher eine Magnetkarte. Ein Objekt rast auf den Betrachter zu, dem er nicht ausweichen kann, wodurch eine Reportage über den 1. Golfkrieg ausgelöst wird. Im letzten virtuellen Raum befinden sich hunderttausend Zahlen. Indem sich die Gäste einen Weg durch sie hindurch bahnen müssen, zerstören sie diese Zahlen. Durch einen Performer werden sie aus der virtuellen Welt abgeholt, müssen über einen großen Sandhaufen am Ende eines Korridors klettern und landen schließlich im Raum der Installation. Das Hotelzimmer ist auf Fotos an den Wänden abgebildet. Wenn die Zielperson in der virtuellen Welt gefunden wurde, können die Besucher mithilfe ihrer Magnetkarte auf einem Monitor einen Videoclip sehen. Er zeigt das Gesicht der jeweiligen Zielperson in dem realen Hotelzimmer (Adams/Farr 2002, 745ff.).

Charakteristische Technologien bei Adams und Farr sind Video und Computer. Sie dienen weniger – wie in der Rock- und Pop-Kultur und auch im Theater – der instrumentalen Verlängerung/Vergrößerung von Stimme und Körper, sondern sie sollen helfen – von der Industrie lernend –, die Mechanismen von Macht und Technologie zu erkennen und sie als Ideen- und Energiequelle zu nutzen. Adams und Farr sind dabei der Überzeugung, dass unsere Generation im selben Maße visuell gebildet ist, in dem frühere Generationen verbal gebildet waren:

„Wo es in puncto Kunst einst nichts Höheres gab, als Werke voller Anspielungen auf die griechischen und römischen Klassiker zu schaffen, geht es uns heute darum, auf Supermärkte und Seifenmarken, auf Schwarzenegger und Schwarzkopf Bezug zu nehmen“ (ebd., 739f.).

Adams und Farr versuchen mit diesen Technologien live auf dem Theater zu arbeiten. Doch die Übergänge betrachten sie als fließend: *„Statt für ein großes Publikum viele Kompromisse in Kauf zu nehmen, versuchen wir, bei einem kleinen Publikum dank weit geringerer Kompromisse dramatische Wirkungen zu erzielen“* (Adams/Farr 2001, 741). So setzt *Desert Rain* das Reale, das Imaginäre, das Fiktionale und das Virtuelle im Verbund ein und stellt diese Elemente so nebeneinander, dass sie sich in der Begegnung miteinander differenzieren und definieren. Adams und Farr berichten von Gästen ihrer Installation:

„Für jeden der sechs hatte sich das Leben durch den Golfkrieg in irgendeiner Weise verändert: sei es, daß sie Soldat, Journalist, Pilot, Arzt oder passiver Betrachter gewesen waren. Etwa fünf

Minuten lang sprechen sie über ihre Beziehung, die sie zu den Ereignissen haben, über ihre Nähe zu ihnen und wie ‚real‘ das Ganze auf sie wirkte” (vgl. Adams/Farr 2002, 745f.).

Damit setzen Adams und Farr in ihren Projekten ihre These performativ und künstlerisch erfahrbar um, dass das Virtuelle in unserem Leben täglich gegenwärtig ist:

„Desert Rain versucht daher, den Besuchern ein neues Verständnis der Formen zu vermitteln, in denen das Virtuelle und das Reale miteinander vermischt sind, vor allem aber ein neues Verständnis der Rolle zu ermöglichen, die die Massenmedien dabei spielen, daß unsere Bewertung der Welt jenseits unserer persönlichen Erfahrung korrumpiert wird” (ebd., 745).

Auf Grund der Erfahrungen mit der experimentierenden musikalischen Subkultur ist die Beteiligung des Publikums in Form spontaner Reaktion und Eigenaktivität ein wesentlicher Bestandteil der Arbeit.

„Einer unserer Impulse, künstlerisch zu arbeiten, sind unsere Erfahrungen in Clubs und bei Partys [...]. Diese Erfahrungen standen für Energie, Lebendigkeit, ungewöhnliche Orte und Zeiten sowie Leute, mit denen wir, wie wir deutlich empfanden, Dinge gemeinsam hatten. Dagegen waren wir frustriert von einer Theater- und Tanzszene, die zu uns nicht über die Dinge sprach, die für uns wichtig waren und die ‚uns unter den Nägeln brannten‘, die nicht einmal die Sprache unserer Technologie- und Popkultur sprach” (Adams/Farr 732f.).

Adams und Farr fordern deshalb, dass die verwendete Technologie auf jeden Fall die Interaktivität des Publikums ermöglichen soll, und stellen in diesem Sinne fünf Regeln auf:

„1. Nie von der Technologie Gebrauch machen, wenn es nicht notwendig ist. 2. Nie von einer höheren Stufe von Technologie Gebrauch machen, als notwendig ist. 3. Die Wirkungsweisen der Technologie nicht verheimlichen, wenn es nicht absolut notwendig ist. 4. Die Art und Weise, in der von Technologie Gebrauch gemacht wird, dem Publikum so klar wie möglich machen. 5. Die Technologie richtet sich nach den Inhalten, nicht umgekehrt” (Adams/Farr 2001, 748).

Inwiefern hier allerdings von improvisierten Vorgängen seitens der Besucher die Rede sein kann, bleibt fraglich. Der Handlungsspielraum ist durch die Programmierung der Technologie eng umrissen. Die Sensoren und Knöpfe, die bedient werden können, rufen nur ein bestimmtes und in seiner Auswahl beschränktes visuelles und auditives Material ab, das anhand einiger Parameter veränderbar und formbar ist. Konkret heißt das: Der Besucher kann allenfalls entscheiden, ob er einen bestimmten Knopf drückt oder nicht, ob er einen (virtuellen) Raum betritt oder nicht. Entscheidet er sich positiv, dann laufen die vom Künstler vorgegebenen Prozesse ab, entscheidet er sich dagegen, passiert nichts, allenfalls wird ihm eine von den Künstlern vorproduzierte Alternative geboten. Der Besucher derartiger Performances gestaltet also nicht mit seinen Händen, seinem Körper, er trifft lediglich Entscheidungen. Der künstlerisch-kreative Akt liegt beim Künstler-Team, das sich bei Adams und Farr aus Künstlern mit verschiedenem Hintergrund zusammensetzt und derartige Projekte prozesshaft im Dialog und durch Diskussionen entwickelt (vgl. Adams 2001, 732).

DAVID ROKEBY: THE VERY NERVOUS SYSTEM

In Rokebys Bewegungs-Klanginstallation *The Very Nervous System* (VNS) – die Videokamera bildet dabei das Interface, in dessen Fokus sich der Akteur bewegt – provoziert die Bewegung des Akteurs eine Reaktion der Maschine. Doch Rokeby hat die komplexe Feedback-Schleife so programmiert, dass sie bei der kleinsten Bewegung schneller reagiert, als der Mensch bewusst wahrnehmen kann. Die Maschine kann damit nicht vom Tanzenden beherrscht werden, denn die Maschine antwortet auf eine Bewegung bereits, bevor sich der Mensch über seine Bewegung bewusst geworden ist.

„Der Benutzer [...] schwimmt in den Tönen, die er selbst durch seine Bewegung auslöst. Für einen Moment fühlt er sich von der Maschine in seiner Subjektivität gespiegelt, in einem anderen Moment aber spürt er das ‚Eigenleben‘ der Maschine, erkennt, dass er sie nicht kontrollieren kann. Zugleich fühlt er die Entgrenzung seines Körpers“ (Kaldrack/Blum 2001, 40).

Das führt zu einer erhöhten Wahrnehmungsfähigkeit und gesteigerten Aufmerksamkeit, die die Vorstellung vermittelt, dass der Körper nicht mit der eigenen Haut ende, sondern sich entgrenze, sich im Raum verliere:

„Wer in dem Very Nervous System sich längere Zeit bewegt hat, kann mit einer erhöhten Intensität den ihn im Alltag umgebenden Raum und die Ereignisse um ihn herum wahrnehmen und sich als Teil dieser Umwelt erkennen“ (ebd.).

Die Medienwissenschaftlerin Martina Leeker sieht hierin die Realisierung zweier widersprüchlicher Wirkungen der Interaktion, die zwischen „*Immersion*“ und „*Reflexion*“ schwankt (vgl. Leeker 2001, 252).

Interaktion wird durch drei Komponenten hergestellt: Der Benutzer bewegt sich tanzend in der Installation. Die Kamerasoftware bestimmt, welche Art von Daten als Input gilt (Anwesenheit und Bewegungsdynamik). Die Reaktion des Systems – „*wie Handlungen/Aktionen eines Menschen in der künstlichen Umgebung wirken*“ (Kaldrack/Blum 2001, 40) – wird durch das Programm der Maschine bestimmt. Diese Installation drückt nicht die genialen Ideen eines Künstlers aus, sondern die des Programmierers.

„Rokeby ist weniger Künstler als ein Konstrukteur von Erfahrung, von Wahrnehmung. Wenn man ein Kunstwerk sucht, dann findet man es im Benutzer selbst. Es sind die Wahrnehmungen und Empfindungen sowie die Art und Weise, wie er diese für seinen Alltag produktiv macht“ (ebd.).

Der Künstler als Konstrukteur von Erfahrung, von Wahrnehmung kann mit seiner Maschine den Benutzer dazu anregen, den Regeln der alltäglichen Realität zu entkommen und traditionelle Erfahrungsmuster zu hinterfragen. Die ästhetischen Verfahrensweisen der Irritation, Verfremdung und Verwirrung sind geeignet, die bestehenden Wahrnehmungs- und Gestaltungsmuster zu reflektieren

und Ahnungen von anderen Möglichkeiten des Lebens zu denken. „*Innerhalb des Settings kann der Benutzer sein Handeln frei entscheiden*“ (ebd.).

Zusammengefasst ergeben sich folgende Veränderungen und Bedeutungsverschiebungen künstlerisch-performativer Aktivität durch diese spezifische, die Wahrnehmung beeinflussende Interaktion von Mensch und Maschine:

- Die Gesamtgestaltung der Performance intendiert einen Wirkungszusammenhang, der erst durch die spezifische Verbindung Mensch und Maschine zum Tragen kommt.
- Ziel des Künstlers ist nicht mehr, Botschaften künstlerisch mitzuteilen, sondern er bietet in der Gestaltung von Installationen, Beziehungen und szenischen Netzwerken anderen die Möglichkeit, in Assoziationen, Empfindungen und Erfahrungen individuelle Zusammenhänge zu kreieren.
- Durch die spezifische Programmierung der Maschine besteht dann die Möglichkeit individueller und kultureller Selbstreflexion durch den Benutzer.
- Die Eigenaktivität des Benutzers trägt wesentlich zur Bedeutungsproduktion bei, die jedoch kaum noch vor dem Hintergrund individueller und künstlerischer Erfahrungen begründbar ist.

Improvisation mit derartigen Maschinen findet somit in einem Bereich statt, der die üblichen Grenzen von Autonomie und Subjektivität des Benutzers in Frage stellt. Damit stellt sich die Frage: Wer bestimmt die Interaktion? Die Maschine mit ihren Verrechnungsweisen? Der Benutzer, der seine Handlungen „frei“ entscheiden kann? Oder der Programmierer/Künstler, der die Verrechnungsweisen gestaltet?

Die Multimedia- und Performance-Produzentin Irina Kaldrack und der Dozent für Medientheorie Lambert Blum unterscheiden im Allgemeinen zwei Formen spontaner Interaktionsprozesse von Menschen in Bezug zu digitalen Medien:

- „*die Interaktivität zwischen Mensch und Maschine, die oftmals in einer Feedbackschleife organisiert ist; das heißt, ein Element der Beziehung gibt einen Input, auf das das andere Element reagiert; die Reaktion wiederum wird von dem ersten Element aufgenommen und mit einer weiteren Reaktion beantwortet.*
- *die Interaktivität zwischen Menschen, in der eine Maschine als ein Instrument der Kommunikation genutzt wird. Dabei stellt sich die Frage, wie die Nutzung der Maschine Kommunikation zwischen den Menschen verändert*“ (Kaldrack/Blum 2002, 37).

Um Interaktion durchführen zu können, bedarf es vermittelnder Instanzen, die einen wechselseitigen Austausch von Informationen (Signalen, Reizen) herstellen. „*Dabei muss vor allem bei unterschiedlichen Systemen die Kodierung und Dekodierung aufeinander abgestimmt sein, damit sinnvoll interagiert werden kann. Diese Instanzen nennt man Interfaces oder Schnittstellen*“ (ebd.). Diese übernehmen die Übersetzungs- und Vermittlungsfunktion. In Bezug auf die Computertechnologie beispielsweise kann die Computermaus in Verbindung mit der Monitorarstellung als Schnitt-

stelle gelten. Die Konstruktion dieser Schnittstelle bestimmt also wesentlich den Handlungs- und Wahrnehmungszusammenhang für den Benutzer.

Nach Kaldrack und Blum hat das Interfacesystem wesentliche Auswirkung auf die ästhetischen Qualitäten des Interaktionsprozesses.

„Die Akteure in der interaktiven Performance verweisen zwar als Zeichenträger auf unterschiedliche Realitäten, müssen jedoch im Vergleich mit Stanislawskis Rollenkonstrukten als ent-subjektiviert beschrieben werden. Die Figuren erscheinen wie in ein konstruiertes Umfeld integrierte ‚Agenten‘, denen keine subjekthafte Funktion zukommt; die einzelnen Agenten (Figuren, Objekte, Maschinen) handeln gleichwertig“ (Kaldrack/Blum 2001, 41).

Das Publikum rezipiert nicht mehr wie bisher ein vermeintliches Kunstwerk mit der Frage: „Was will der Künstler mir damit sagen?“, sondern ein jeder macht in der handelnden Auseinandersetzung mit dem Dargebotenen eigene Entdeckungen, sammelt Erfahrungen und entwickelt Ideen. Diese neue Form der „Kultur der Interaktivität“ (Söke Dinklas) zwischen Benutzer und digitaler Maschine führt zu einer neuen und spezifischen Art von Interaktion und damit auch zu veränderten Formen der Improvisation.

FAZIT

Was sich bereits in Fluxus-Projekten, bei Beuys oder im experimentellen Musiktheater Dieter Schnebels andeutet, spitzt sich in den Performance-Konzepten der jüngeren Zeit besonders unter dem interaktiven Einsatz neuer Technologien zu: Einerseits verwischen die Grenzen zwischen künstlerischer Aktivität und alltäglichem Verhalten – deutlich zu sehen in den Situativen Bildern Siegfrieds. Andererseits bestimmen die Konzept-Künstler den künstlerisch-ästhetischen Duktus, dem sich der Performer zu unterwerfen hat. So bestimmen in Thomas Gerwins Klanginstallation zur Expo 2000 die wandernden Klänge als „Lockmomente“ die Bewegungsimpulse des Publikums. Auch in *Desert Rain* von Adams und Farr kann der Besucher auf seiner Reise durch die virtuellen Welten nur im Rahmen vorgegebener Impulse reagieren; er hat lediglich die Wahl zwischen einer festgelegten und überschaubaren Anzahl virtueller Welten. In Rokebys *Very Nervous System* wird medial hergestellte Synchronizität von Aktion und Musik wahrgenommen als Reaktion der Akteure auf die Musik. Der Akteur erfährt Synchronizität von Aktion und Musik als Wechselwirkung und wechselseitige Beeinflussung von Bewegung und Musikereignis. Die interaktive mediale Performance erweitert einerseits die Möglichkeiten der Wahrnehmung und Rezeption ästhetischer Vorgänge, doch andererseits veranlasst die Aktion des Performers, wie sie auch geartet sei, ein Repertoire an künstlerisch Vorprogrammiertem, das in seiner Ästhetik nicht mehr vom Individuum formbar ist.

Die Performance ist wie die Improvisation zugleich eine zeitlich und räumlich begrenzte Erlebnis-einheit. „Es scheint dabei zu bleiben“, so Ritter, „dass Zeit eine Kategorie der Wahrnehmung ist, die sich nicht unmittelbar, sondern nur über den Ablauf von Vorgängen erfahren lässt“ (Ritter 2002, 51). Doch durch die konzeptionellen Vorgaben wird nicht nur das künstlerische Moment des

Performers, sondern auch das Kontinuum von Zeiterfahrung bzw. Flusserfahrung in Frage gestellt. Während Improvisation verdichtetes Zeitkontinuum ist, das oftmals als etwas Fließendes wahrgenommen und beschrieben wird, müssen in der Performance gleich der Inszenierung auf dem Theater Zeit und Ort neu definiert werden.²⁰³ Nicht nur die Qualität der erlebten Zeit gewinnt gegenüber der realen Zeit an Bedeutung, sondern im Widerspruch dazu auch die „*Heterochronie*“.²⁰⁴ Doch im Unterschied zum Schauspieler, der weiß, wann welche Räume und Zeitabschnitte bzw. Zeitebenen im zuvor geprobt und gestalteten Theaterstück zu realisieren sind, kennen die Performer nicht zwangsläufig die Unterbrechungen des Zeit- und Raumkontinuums. Der vorgegebene ästhetische Raum einer Performance – besonders beim Einsatz digitaler Technologien – vermittelt dem Performer zeitgleich eine neue (ästhetische) Erfahrung von Abläufen, die von außen vorbestimmt ist.

„Die Räume der aktuellen und der ästhetischen Erfahrung sind allerdings nicht gegeneinander abgeschottet, sondern konstituieren sich gegenseitig. Ein grundlegender Aspekt dieser neuen Erfahrung des Zeitsprungs – im doppelten Sinn – ist jedoch die abweichende Qualität ästhetischer Erfahrung. [... Sie ist] immer auch ‚tätige Reflexion des Menschen über sich selbst‘ (Novalis)“ (Ritter 2002, 52f.).

Das hat Auswirkungen auf das Zeitempfinden des Performers. Der Fluss eigener künstlerischer Hervorbringung wird durch den zeitgleichen Zwang zur Reflexion unterbrochen. Je nach Konzeption und ästhetischer Intention einer Performance spielt die eigenschöpferische Leistung des Performers eine zum Teil untergeordnete Rolle. Künstlerische Objektivation wird manchmal auch gar nicht erst eingefordert, das Referenzielle tritt zugunsten der Präsenz des Performers in den Hintergrund. Die Dominanz des Performativen gegenüber dem Referenziellen kann aber nicht das Grundkriterium des ästhetischen Handelns beseitigen. *„Alles Performative ist immer auch referenziell“* (Hentschel; zit. n. Ritter ebd.). Nimmt der Gestaltungsaspekt ab, so treten automatisch die Momente des Selbst des Performers stärker in den Vordergrund bis dahingehend, dass diese für die ästhetischen Ziele des Konzept-Künstlers instrumentalisiert werden können. Die Performance läuft dann in vielerlei Richtungen Gefahr, sinnentleert, beliebig, zum „Marionettentheater“ oder zur Spielerei zu werden.

In der Performance – im Theater ebenso wie in den interdisziplinären, grenzüberschreitenden Projekten anderer künstlerischer Disziplinen – steht das A/B/C-Verhältnis von Subjekt/Kunst/Rezipient zur Debatte. Mit den Verschiebungen hin zum Performativen ist insbesondere ein selbstreferenzieller Umgang mit dem Realen in der Aufführung verbunden. Der Schauspieler tritt innerhalb von Fiktionsbrüchen als Realperson auf und wird zum Zeigenden seiner Person als

²⁰³ Zur Theaterzeit: *„Theater ist grundsätzlich die Unterbrechung des alltäglichen Kontinuums von Zeiterfahrung“* (Ritter 2002, 52);

zum Theaterort: *„Das Theater ist [...] ein Ort mit eigenen Gesetzen, an dem das verbundene Miteinander unvereinbarer Orte gegeben ist, und damit das Prinzip des Ortswechsels am Ort* (Hentschel 2002, 16ff.).

²⁰⁴ Heterochronie bezeichnet anknüpfend an Foucaults Begriff der Heterotopie *„das Mit- und Neben- und Ineinander“* unvereinbarer Zeiten: *„Das Zeitgeflecht, den Zeitsprung, die Wiederholung, die ästhetische Stilisierung des Zeitablaufs im Einzelvorgang etwa durch Dehnung, Beschleunigung oder Stillstand“* (Ritter 2002, 50).

Darsteller. Der Musiker zeigt sich als Realperson beim Herstellen von Musik, dabei spielt er in diesem theatralen Akt möglicherweise auch die Rolle des Musikers. Performance ist immer auch ein theatraler Akt, der einhergeht mit einem expliziten Herausstellen der Präsenz des Spielers. Im Folgenden wird zunächst das besondere A/B-Verhältnis des Theaters, das Verhältnis Selbst/Rolle problematisiert; im Anschluss daran wird das A/B-Verhältnis Selbst/Objektivierung in den interdisziplinären performativen Projekten der anderen Künste hinterfragt. Ist Performance Improvisation und Improvisation Performance? Diese Frage wird abschließend erhell.

2.3.2 DER EINFLUSS DER PERFORMANCE AUF DAS THEATER

Traditionell steht das Performative im Dienste des Referentiellen (die Gestaltung und Ausführung im Dienste des Sinns). Performance im Theater wird mit der Person des Spielers verknüpft; die Realisation einer anderen Figur durch den Körper des Schauspielers tritt zugunsten der Selbstpräsentation in den Hintergrund. Sie ist weniger „in die Matrix eines Spiel-Kontextes“ (Lehmann 1999-1, 242) eingebunden. Das führt zu völlig neuen Präsentationskonzepten. Diese Konzepte beziehen deutlich die Präsenz des Spielers jenseits des Fiktiven des „klassischen“ Schauspiels mit ein. „Der Schauspieler [...] ist häufig kein Darsteller einer Rolle mehr (Actor), sondern Performer, der seine Präsenz auf der Bühne der Kontemplation darbietet“ (ebd.).

In den Performance-Konzepten des Theaters wird nicht nur der Bezug zwischen Kunst und realem Leben wieder hergestellt, sondern die Grenzen zwischen Sein und Schein werden verwischt und teilweise aufgehoben, wie die politisch motivierten Theater-Aktionen, z.B. „Deutschlandsuche 99“ von Christoph Schlingensief (2000, 113ff.), zeigen.

„Immer wieder taucht, besonders wenn es um die (unmögliche) eindeutige Unterscheidung von Theater und Performance geht, der Gedanke auf, die Performance als eine ‚reale‘ Aktion dem Theater als dem Bereich der Fiktion, der Handlungen ‚Als ob‘, in dem man versteht und in dem die Grenzen klar sind, entgegenzusetzen“ (Lehmann 1999-1, 460).

Lehmann vergleicht die Performance mit politisch motivierten Aktionen gesellschaftlicher Gruppen, etwa dem Terrorismus: „Beide finden ja in realer, historischer Zeit statt, die Performer agieren als sie selbst und nehmen zugleich eine symbolische Bedeutung an usw.“ (Lehmann 1999-1, 460). Zwar gibt es „strukturelle Ähnlichkeiten“, so Lehmann, doch es gibt eine deutliche Differenz zwischen Terrorismus und Performance: Die Performance „geschieht nicht als Mittel zu einem anderen Zweck“, sie ist „affirmativ, nämlich kein einfach performativer Akt“. Der terroristische Akt „ist intentional, ist Performanz, und zwar durch und durch, ein Akt und eine Setzung im Bereich der Logik von Mittel und Zweck“ (ebd., 461).

Die unberechenbaren Aktionen der Performances, ausgelöst durch die gleichzeitige Präsenz des Spielers und des Publikums und der daraus resultierenden Interaktion, führen zu Irritationen, Provokationen, Missverständnissen, die keinem konventionellen Raster entsprechen können und Zuschauer wie Spieler immer wieder auf ihre eigene Anwesenheit stoßen lassen. Die Differenz zwischen Spieler und Zuschauer im performativen Akt, der gewissermaßen immer auch ein improvi-

sierter ist, lässt Situationen entstehen, „in welcher der Zuschauer mit der abgründigen Angst, der Scham, auch dem Aufsteigen der Aggressivität konfrontiert wird“ (ebd., 473). Theater bleibt in diesem Sinne ein dynamischer improvisierter Prozess; es muss sich täglich neu und anders verorten.

NEUES VERHÄLTNIS: REALITÄT UND FIKTION

Theater erfüllt zwar immer eine referenzielle und eine performative Funktion, doch verschieben sich die Schwerpunkte. In der Performance ist die Semiotik nicht mehr alleiniger Bezugspunkt der theatralen Gestaltung, sondern die Handlungen gewinnen im Augenblick ihrer Herstellung an Bedeutung.

„Die referenzielle Funktion bezieht sich auf die Darstellung von Figuren, Handlungen, Beziehungen, Situationen etc. Die performative Funktion bezieht sich auf den Vollzug der Handlungen (im Sinne von Arbeit an/mit Materialien, deren Bearbeitung, Verwendung, Transformation, Kontextualisierung etc.) durch den Darsteller, die Wahrnehmungen dieser sowie auf die unmittelbare Wirkung auf den Zuschauer und die Wechselwirkung zwischen beiden“ (Fischer-Lichte 1998-1, 3).

Das Spannungsverhältnis der Differenz zwischen Semiotik und Performativität wird als grundlegend verstanden; es äußert sich nach Fischer-Lichte in der „Materialität“, „Medialität“, „Semiotizität“ und „Ästhetizität“ des Theaters (vgl. Fischer-Lichte 2001, 328ff.). Materialien werden nicht mehr grundsätzlich als Zeichen verwendet, sie sind Elemente des Spielprozesses. Die andere Medialität zeichnet sich dadurch aus, dass Produktion und Rezeption gleichzeitig stattfinden und sich gegenseitig bedingen. Bei der Generierung von Bedeutung werden sowohl referenzielle als auch performative Elemente des Theaters herangezogen. Schließlich ist im ästhetischen Sinne nicht mehr das Werk Ziel der Bestrebungen, sondern im Zentrum steht das Ereignis, als „eine bestimmte, meist nur bedingt beeinfluss- und kontrollierbare Konstellation“ (Fischer-Lichte 1999, 23). Für Fischer-Lichte ist die Performance als Schlüsselbegriff Modell bildend. Der Begriff der Performance steht für „eine spezifische Art der Raumwahrnehmung, ein besonderes Körperempfinden, eine bestimmte Form von Zeiterlebnis sowie eine neue Wertigkeit von Materialien und Gegenständen“ (Fischer-Lichte 1998-1, 11). Es konstituiert sich hier eine „bestimmte Weise des In-der-Welt-Seins“, geprägt von schöpferischen Prozessen der Gestaltung und Umgestaltung, in denen es die „Performanz“ ist, über die man zur „Referenz“ gelangt. „Das heißt, die Generierung von Bedeutung erfolgt in Abhängigkeit von den Veränderungen, die durch Handlungen, Sich-Bewegen, Sprechen, Wahrnehmen hervorgebracht werden“ (ebd.).

Fischer-Lichte nennt vier Strukturmerkmale, welche die Performance im Theater auszeichnen (vgl. Fischer-Lichte 2001, 244ff.):

- Dem Akteur der Performance geht es nicht um die Abbildung einer fiktiven Figur, also ein ‚Als-ob-Rollenspiel‘, sondern er präsentiert seine eigene Person, seinen individuellen Körper mit sämtlichen Eigenarten; die Spaltung des Akteurs in Person und Rolle wird aufgehoben.
- Der fiktionale Kontext insgesamt wird aufgehoben. Räumlichkeit, Körperlichkeit und Lautlichkeit werden ausgestellt, nicht repräsentiert.
- Das Transitorische der Darstellung wird betont; der Ereignischarakter überwiegt gegenüber dem Werkcharakter.
- Es entstehen körperliche, affektive und räumliche Beziehungen zwischen Akteuren und Zuschauern; Zuschauer werden häufig selbst zum Bestandteil des Ereignisses.

DIE PRÄSENZ DES SPIELERS

Im Zentrum des Performativen steht die Präsenz des Akteurs. Gegenwart im Sinne von Theaterpräsenz kann nach Lehmann (1999-2, 20) unterschiedlich produziert werden:

- *„durch den Spieler als Performer“*
- *„durch eine Spielweise, die mehr auf der Achse des Kommunizierens als des Verkörperns situiert ist“*
- *„durch gänzlichen oder partiellen Verzicht auf kohärente Fiktion“*
- *„durch Zentrierung der Bühnenvorgänge auf körperliche Physis“*
- *„durch prononcierte Trivialität, die dazu zwingt, sehr einfache Vorgänge und Personen tel quel zum Objekt aufmerksamer Betrachtung zu machen“.*

Während bei „konventionellen“ Improvisationsansätzen die Doppelschichtigkeit Spieler/Rolle konstitutiv ist – das heißt die Objektivierung des subjektiven Ausdrucks findet in der Entwicklung und der Art der Gestaltung von Figuren ihren Platz –, repräsentiert der Performer sich mit seiner Persönlichkeit. *„Die Tendenz verweist also auf das Auftreten der Realperson hinter dem Spieler“* (Vogt 2001, 26). Die Differenz zwischen Spieler und Figur soll nicht nur nicht verborgen bleiben wie etwa in der realistischen Improvisation Strasbergs, sondern es werden Verfahren hervorgebracht, die die Lebenswelt der Akteure in die Produktionen einbeziehen. Diese spezifische Art des Theaterspiels ist geprägt von einem nicht unerheblichen Maß improvisatorischer Elemente, die jedoch durch ein sich veränderndes A/B/C-Verhältnis andere und neue Spielformen verlangen. So stellt die Theaterpädagogin Annika Vogt fest:

„Die performativen Tendenzen scheinen alternative Möglichkeiten aufzuzeigen, persönliche Erfahrungen, die individuelle Wahrnehmung der Welt, den eigenen Körper etc. in die theatrale

Gestaltung einzubinden, ohne die Spieler selbstoffenbarungsmäßig, ungeschützt auszustellen, sie aber auch keine komplexen Rollenfiguren spielen zu lassen” (Vogt 2001, 4f.).

Der professionelle wie der nicht-professionelle Spieler ist als Performer gehalten, eine künstlerische Objektivation B hervorzubringen, die seinem Selbst sehr nahe steht. Im Extremfall verkörpert er kein künstlerisch geformtes B, sondern ist nur als er selbst, als A präsent. Das „Spiel“ des Performers ist also authentisch (im Sinne von: vom Verfasser stammend, eigenhändig geschrieben).

PERFORMEN: DER SPIELER ZWISCHEN ACTING UND NOT-ACTING

Im Zuge der Performativität auf dem Theater werden inzwischen Wege des Spiels erkundet und Verfahren entwickelt, die sich dem spezifischen Problem der „Nicht-Distanz“ zwischen „Ich“ und künstlerischer Objektivation stellen. Michael Kirby, von der Performance-Art kommend, hat dafür die Begriffe *acting* und *not-acting* geprägt. Die Präsenz-Formen des Spielers zwischen den beiden Polen *nonmatrixed performing* und *complex acting* hat Kirby auf einer Skala in fünf Stufen ausdifferenziert (Kirby 1984, 98f.). Kirbys „Acting“-Modell beschreibt ein Kontinuum von unterschiedlicher Quantität der Darstellung des Fiktiven beim Theaterspielen (Abb. II.3). Das eine Extrem nennt er *nonmatrixed performing*. Die Skala führt über drei Stationen - *nonmatrixed representation*, *received acting* und *simple acting* – zum anderen Extrem, dem *complex acting* als der Darstellung einer ausdifferenzierten Figur in einer fiktiven Situation an einem fiktiven Ort. Die Übergänge sind fließend; der einzige Fixpunkt auf diesem Strang ist nach Kirby der Übergang vom *received acting* zum *simple acting*, an dem das eigentliche Schauspielen, das ‚So-tun-als-ob‘ beginnt.

Abb. II.3: Skala von „not-acting“ bis „acting“, nach Kirby 1984

| <i>not-acting</i> | | | <i>acting</i> | |
|------------------------|----------------------------|-----------------|---------------|----------------|
| nonmatrixed performing | nonmatrixed representation | received acting | simple acting | complex acting |

1. *Nonmatrixed performing* bedeutet nichts weiter als ein Spieler, der nichts tut, um die durch seine Anwesenheit entstehende Information zu verstärken. Keine Zeichen (z.B. ein Kostüm, eine spezielle Gangart etc.) weisen über das Selbst bzw. den Spieler A hinaus. Nichts wird repräsentiert, nichts in eine Erzählstruktur eingeschlossen. Allein der Spieler A ist präsent gegenüber Zuschauenden, vergleichbar mit einem Bühnenarbeiter, der im Rahmen seiner Arbeit über die Bühne geht und nicht spielt.
2. Kirby bezieht die nächste Stufe, *nonmatrixed Repräsentation*, auf einen Performer, der zwar bereits etwas repräsentiert, jedoch nicht als Figur. Das könnte ein Spieler sein, dem ein schwerer Gegenstand ans Bein gebunden wurde. Er spielt die schleifende, das Bein nachziehende Gangart nicht, sondern das Gewicht des realen Gegenstands zwingt ihn dazu. Er mimt nichts, sondern er agiert lediglich.
3. Werden äußere Zeichen – z.B. Kostüm, Setting, Handlungsvorgaben – hinzugenommen, ohne dass der Spieler selbst sie hervorbringt, spricht Kirby von *received acting*. Als Beispiel nennt er eine Saloon-Szene: In einer Bar spielen einige Männer im Cowboy-Kostüm in der Ecke an ei-

nem Tisch Karten. Sie tun nichts anderes als das, sie werden aber wie Schauspieler wahrgenommen, scheinen zu spielen, man könnte auch sagen, sie scheinen zu improvisieren. Würden jedoch diese Männer in irgendeiner Kneipe sitzen und Karten spielen, so würden sie nur als kartenspielende Männer wahrgenommen. Nur im Kontext des Performativen, das heißt vor einem für das Spiel organisierten Publikum, kann diese Handlung zum Schauspiel werden.

4. *Simple acting* erfordert eine klare emotionale Beteiligung, ein Mitteilenwollen seitens des Spielers. Es handelt sich noch nicht um fiktives Spiel, doch es verlangt eine - wenn auch noch so kleine - Aktion, die eine Verstellung, ein ‚So-tun-als-ob‘ beinhaltet. *„Acting is something done by the performer rather than something is done for or to him“* (Kirby 1984, 101). Wann etwas als *simple acting* bezeichnet werden kann, hängt vom Grad der Fiktion ab. In dieser einfachsten Form des Schauspielens reicht es, wenn nur ein Element oder eine Dimension des fiktiven Spielens benutzt wird.

Erst wenn die übrigen Dimensionen der Wirklichkeit, wie Zeit, Raum, Situation, Gefühl etc. als Fiktion hinzukommen, kann von der fünften Stufe, *complex acting*, von Schauspielen im vollen Sinn des gewöhnlichen Wortgebrauchs die Rede sein. Der Grad an Komplexität könnte wiederum auf einer Skala von einfach bis komplex eingestuft werden. Der letzte Grad trifft auf den eine fiktive Rolle spielenden Schauspieler (Actor) zu.

Diese Abstufungen will Kirby nicht als Bewertung der einzelnen Stadien verstanden wissen; sie bezeichnen lediglich die Quantität des Fiktiven, die Menge an Details bezüglich einer fiktiven Dimension oder die Menge der fiktiven Dimensionen.²⁰⁵

FAZIT: DIE NEUE AMBIVALENZ ZWISCHEN SELBST A UND KÜNSTLERISCHER OBJEKTIVATION B

Kirbys Modell bezieht sich auf die spezifische Situation der Performance auf dem Theater; auch sie kann nicht völlig frei sein von Repräsentation. Das ambivalente Verhältnis des Spielers A und seiner Objektivation B wird neu gedacht:

„Die im Zuge performativer Tendenzen hervorgebrachten Spielformen halten nicht an dem ‚Als-ob-Pakt‘ fest, sondern brechen die Doppelschichtigkeit theatraler Kommunikation auf bzw. legen sie im Spiel offen und öffnen damit den Horizont für verschiedene Alternativen zur klassischen Entwicklung von Figuren“ (Vogt 2001, 49).

Das vom Spieler A verkörperte B muss mit der Einbindung des Performativen neu definiert werden. In einem Theater als Ereignis im Hier und Jetzt ist also – laut Lehmann – der Körper des Spielers

²⁰⁵ Wird fiktives Spiel wie im konventionellen Theater angestrebt, dann steht *complex acting* dennoch für eine gewisse Qualität, die nur dadurch zu erreichen ist, dass alle Abstufungen zwischen *simple acting* und *complex acting* durchlaufen werden. Kirby räumt an dieser Stelle ein, dass *complex acting* auch etwas mit einer technischen Fähigkeit zu tun hat: *„In part, complexity is related to skill and technical ability. [...] Anyone can act, not everyone can act in a complex way“* (Kirby 1984, 107). Dieser Weg wird schließlich auch in vielen Improvisationskonzepten der Theaterkünstler gegangen. Der Improvisierende, der sich seiner Rollenfigur annähert, durchschreitet einen Weg vom ‚*simple acting*‘ bis zum ‚*complex acting*‘; die Übergänge sind fließend.

nicht mehr vorrangig dazu da, einen Sinn szenisch auszudrücken, er bietet vielmehr anstelle der Verkörperung einer Figur die Präsenz seiner Person dar. Das Spiel wird nicht mehr verstanden als fiktives, auf die Intentionen von der abgebildeten Rollenfigur abgestimmtes, sondern die unmittelbare Kommunikation mit den Zuschauern ist konstitutiv. Es wird reduziert auf einfache, triviale Vorgänge, die dem Zuschauer zur Betrachtung präsentiert werden. Die Präsenz auf der Bühne wird explizit herausgestellt. Es geht hier aber nicht bloß um das insignifikante Ausstellen von Privatem oder ein beliebiges Handeln. Die Objektivation B ist nicht einfach gleichzusetzen mit der Spieler-Person A. Das Spiel „*bringt vielmehr verschiedene Gestaltungsverfahren hervor, die stets vor dem Hintergrund der Situation zu betrachten sind, in denen sie eingebunden sind*“ (Vogt 2001, 50).

Während die fiktive Figur B eine große Distanz zum Selbst des Spielers A einnehmen kann, so bleibt die im Performativen hervorgebrachte künstlerische Objektivation dennoch ganz nah an der Person des Spielers. Das künstlerisch Hervorgebrachte B ist kaum noch zu trennen von Spieler A. In Anlehnung an Bentleys Modell wird dem Zuschauer ein AB präsentiert. Bentleys Formel müsste – bezogen auf performative Tendenzen auf dem Theater – modifiziert werden:

Performen auf dem Theater - reduziert auf ein Minimum - heißt, A präsentiert A und verkörpert B zwischen ‚not-acting‘ und ‚acting‘, während C es wahrnimmt.

2.3.3 DIE KÜNSTE IM KONTEXT DES PERFORMATIVEN

Die performativen Tendenzen auf dem Theater lassen sich zurückführen auf Performance Art, Fluxus-Bewegung, die Rockmusikultur sowie das experimentelle Musiktheater. Die Performance auf dem Theater, die einerseits Fiktion durch Realität ersetzt, das Spiel reduziert oder bestimmte Einzelaspekte theatraler Gestaltung fokussiert, wird wiederum durch eine ständige Grenzüberschreitung zu den anderen Künsten charakterisiert. Die Objektivationen B sind weder gleichzusetzen mit der Spieler-Person A, noch bringen sie nur theatrale Gestaltungsverfahren zwischen not-acting und acting hervor: sie können eben auch verschiedene Gestaltungsverfahren aus anderen Künsten hervorbringen; Performance ist auch „polyästhetisch“.

Das Bedürfnis, Farben, Formen und Töne einander zuzuordnen, ist uralte. Schon in den frühen und mittleren Hochkulturen des Orients wurden verschiedene Erscheinungen wie Farben und Töne einander zugeordnet.

„[Die] Zuordnung verschiedener Vorgänge, Gegenstände, Sinnesgebiete, Begriffe etc. gehören in das Gebiet der Synästhesie und ziehen sich – teils weniger, teils mehr ausgeprägt – über das griechische Altertum, die Renaissance, das Barock bis in unser Jahrhundert“ (Hurte 1983, 63).

Performen mit dem Einsatz von anderem künstlerischen Gestaltungsmaterial bedeutet also für den Spieler: seine eigene Symbolisierungsfähigkeit erfahren im künstlerisch-produktiven Umgang mit dem Selbst, in Relation zu den bildnerischen, musikalischen, literarischen und theatralen Gestaltungsmitteln in dem Maße, wie es den Spielern zur Verfügung steht.

In den performativen Ansätzen der nicht-theatralen Künste, im Umgang mit dem jeweils spezifischen Material sind die künstlerischen Objektivationen, Bentleys B, nicht Fiktion, nicht ‚Als-ob‘-Handlungen, sie suggerieren nicht Realität und sind deshalb nicht wie im performativen Theater leicht zu verwechseln mit dem Hervorbringenden selbst, sie bleiben etwas Künstlerisches. Dieser künstlerische Akt kann also nicht einfach äußere Wirklichkeit abbilden oder eine fiktive Wirklichkeit herstellen, sondern konstruiert abstrakte Fiktionen als neue (künstlerische) Wirklichkeit, bei der durch die gleichzeitige Anwesenheit und Aktivität des Künstlers die Selbst-Anteile auf dem Spiel stehen.

DAS A/B-VERHÄLTNIS DES PERFORMATIVEN

Das A/B-Verhältnis erscheint auf den ersten Blick einfacher als auf dem Theater. Die Distanz von A zu B ist größer, das künstlerisch Hervorgebrachte lässt sich deutlich von der Person trennen; es kommt daher für den Spieler wie für den Rezipienten zu weniger Verwechslungen beider Ebenen. Person A kann sich aus einer gewissen Distanz zu seinem Selbst künstlerisch einbringen.

Die künstlerische Objektivation B von Spieler A verkörpert sich nicht nur zwischen *not-acting* und *acting*, sondern wird gleichzeitig ein durch Farben, Töne/Geräusche, Sprache, Objekte etc. gestaltetes B. Überträgt man Kirbys Modell auf andere künstlerische Aktivitäten, so würde dem *acting* und *not-acting* etwa *painting*, *singing*, (*instrument*) *playing*, *dancing*, *writing* etc. hinzuzufügen sein und für ihr Nicht-Vorhandensein ein „*not*“(-*painting*, etc.). Auch hierbei müsste dem kirbyschen Modell entsprechend abgestuft werden. Bedeutung wird also noch auf einer weiteren Ebene erzeugt: durch die Person selbst, ihr Vorhandensein und ihre „privaten“ Bewegungen und Aktivitäten, dann durch die spezifische Körperaktion, die für die künstlerische Aktion notwendig und zugleich ihr, nur ihr eigen ist, durch die Objektivation und schließlich auch durch das Verhältnis von A und B. Diese Pluralisierung des Bedeutungsangebots auf vielen Ebenen macht die Sache kompliziert. Das Hervorgebrachte ist nicht nur eine bloße Vermehrung künstlerisch-ästhetischer Mittel.

Durch die vielfältigen Gestaltungsmittel (in Physiognomie, Körperhaltung, Bild, Bewegung, Ton etc.) kommt die gestische Darstellung von Empfindungen zum Ausdruck. Es stellt sich die Frage, was denn beispielsweise wirkliche Wut von einer künstlerisch-ästhetischen Gestaltung unterscheidet. Der kleine aber entscheidende Unterschied besteht darin, dass die künstlerische Gestalt nicht Wut ist, sondern dass Wut dargestellt wird. Es dokumentiert vielmehr eine „*Differenzerfahrung*“ zwischen den künstlerischen „*Vorbildern*“, von denen sich der Spieler zu sich kommend entfernt. Mollenhauer bezeichnet diesen künstlerischen Ausdruck als eine hervorragend wichtige Komponente ästhetischer Erfahrung.

„*Denn: das Erfinden einer Metapher für diese oder jene Ausdruckscharakteristik ist nur möglich, wenn einerseits der individuelle Empfindungsgehalt, andererseits der allgemeine Sinn der Ausdrucksgeste erhalten bleibt. Erfahrung wäre demnach auch die Erfahrung der Differenz zwischen dem Individuell-Besonderen und dem Seelisch-Allgemeinen einer Kulturlage*“ (Mollenhauer 1996, 257).

Beim Performen wird diese Differenz-Erfahrung im Hier und Jetzt erlebt. Die künstlerischen Zeichen sind metaphorisch, abstrakt, sie liegen einerseits noch vor der sprachlichen Begrifflichkeit und der pragmatischen Verdinglichung, andererseits wird die verdinglichte und in Begriffe gefasste Welt wieder übersetzt in eine sinnliche Sprache.

So wie der Improvisierende sein Inneres, seine Gedanken, seine Gefühle und die von außen auf ihn einströmenden Eindrücke zu einem künstlerischen Ausdruck umformt – „*ich konzentriere mich (auf mich), imaginiere (Hervorholen der emotionalen Bilder aus der Unterwelt meiner Gefühle), ich erinnere mich, erfahre das früher Erlebte im Spiel nochmals neu, erlebe es spielend (Mimesis als bewusstes Erleben), verdichte das in diesem Spielvorgang Gewonnene zur Gestalt*“ (Naef 1993, 93) –, so ist er auch interessiert an der Transformation, an der Übersetzung des Ausdrucks von Medium zu Medium. Dabei wendet sich der künstlerische Ausdruck überwiegend an einen bestimmten Sinn. Der musikalische Ausdruck beispielsweise richtet sich zwar an verschiedene Sinne, im Wesentlichen jedoch „spricht“ er zum Ohr. Daraus ergeben sich „*ein Spannungsmaß zwischen konkreter Darstellung und Abstrahierung*“ und das „*Verstehensmodell des Mediums*“ (Bruen 1983, 106). Dieses Spannungsmaß findet sich in jedem künstlerischen Ausdruck, jedoch können die Spannungsquantitäten sehr unterschiedlich sein. „*Der ‚arithmetische Bruch‘, der das Spannungsmaß zwischen Abstraktem und Konkretem ausdrückt, wird zum Beispiel im Allgemeinen weitaus größer in einem instrumentalen, musikalischen Werk als in der Theateraufführung sein*“ (ebd., 107). Hinzu kommt, dass es keine klare Grenze gibt für die differenzielle Unterscheidung zwischen Performance und Theater. Das bedeutet: Der Spieler besitzt nicht nur die Möglichkeit, auf der Bühne in seiner Person zu agieren, ohne einen anderen Menschen zu verkörpern, sondern er kann sich selbst als künstlerischer Körper mit den Gestaltungsmitteln verschiedener Künste inszenieren. Hier ergibt sich ein grundlegender Unterschied zu konventionellen künstlerischen Produktionsformen, in denen der Schauspieler eine Figur darstellt oder der Musiker eine Musik kreiert, die etwas anderes sind als sie selbst.

Dieses A/B-Verhältnis des Performativen realisiert sich auf einer höheren künstlerischen Abstraktionsebene als die auf die Wirklichkeitsebene verweisende Rollenfigur. Performance ist die vorgeführte künstlerische Aktion des Körpers selbst, wobei sich der Performer auch dazu notwendiger Werkzeuge/Instrumente bedienen kann. Gleichzeitig handelt es sich immer noch um eine Hervorbringung von über sich selbst hinausweisenden Zeichen in Form künstlerischer Objektivationen. Die Präsenz des Performers und sein (mehr oder weniger) Künstlerisch-Tätigsein werden für eine bestimmte Zeit im Hier und Jetzt zur Realität, zum realen künstlerischen Leben. Bentleys Formel müsste – bezogen auf Performance unabhängig vom künstlerischen Material, mit dem umgegangen wird – modifiziert werden:

Performen - reduziert auf ein Minimum - heißt, A präsentiert A, A verkörpert und zeigt zugleich die künstlerische Objektivation zwischen Nicht-B und B, während C es wahrnimmt/erlebt.

Entscheidend für den Kommunikationserfolg ist das Verstehen des Rezipienten C – sowohl der unterschiedlichen künstlerischen Ausdrücke wie auch der Differenz zwischen Transformation und Selbsttransformation. Es stellt sich nunmehr die Frage danach, wie Spieler und Publikum miteinander kommunizieren, möglicherweise auch interagieren, wie sie dieses künstlerische Konglomerat wahrnehmen, verstehen oder erleben, inwieweit das Individuum/Subjekt und seine künstlerische Objektivation vor den Augen der Zuschauenden verschmelzen.

Die Doppelschichtigkeit Subjekt/künstlerische Objektivation findet ihre Entsprechung auf der Ebene der Rezeption. Ohne das Verstehen der Zuschauenden, das sich sowohl auf den Spielenden als auch auf das von ihm Verkörperte als zwei Ebenen der Wirklichkeit bezieht, ist „*die Übereinkunft der theatralen Kommunikation*“ nicht denkbar, konstatiert Hentschel (1996, 136). Erst dadurch, dass das Publikum als verstehendes und mitspielendes die ästhetische Wirklichkeit mitkonstituiert, gewinnt „*für uns*“ etwas Gestalt, was „*an sich*“ nicht existiert. „*Gelingt die Balance zwischen den beiden Wirklichkeitsebenen nicht, so bricht die Übereinkunft theatraler Kommunikation zusammen*“ (137f.).

Wenn jetzt aber das Reale der künstlerischen Situation selbst, also der Prozess Performer und Publikum zum Zentrum wird, dann findet der Vorgang mit dem Publikum auf einer weiteren Bedeutungsebene statt. Die Erfahrung der Beteiligten hängt also von einem hochgradig ephemeren Tatbestand ab. Auch die Definition, was denn Performance sei, wo etwa die Grenze zu einem lediglich exhibitionistischen, auffallenden Benehmen verlaufe, wird unmöglich. Die letzte Auskunft kann nun keine andere mehr sein als das Selbstverständnis der Künstler:

„*Performance ist, was von denen, die sie zeigen, als solche angekündigt wird. Die performative Setzung misst sich nicht an den vorgängigen Kriterien, sondern vor allem an ihrem ‚Kommunikationserfolg‘*“ (Lehmann 1999-1, 245).

In der Performance entsteht somit eine neue Gewichtung der Beziehung im Dreieck Handlung (Performativität), Inhalt (Textualität, Semiotik) und Wahrnehmung der Zuschauer. Einerseits wird Performativität intensiviert, Semiotizität gleichzeitig reduziert. „*Die Reduzierung geht dabei einher mit einer Pluralisierung des Bedeutungsangebots*“ (Vogt 2001, 42). Andererseits wird das Spannungsverhältnis von Performativität und Semiotizität bewusst herausgestellt, indem die performativen Mittel des Theaters aufgegriffen werden und mit der Wahrnehmung des Zuschauers gespielt wird. „*Das Wie der Gestaltung und die damit verbundenen Energien bestimmen hierbei die Kommunikation mit den Zuschauern*“ (Vogt 2001, 42f.). Lehmann sieht einen grundlegenden Unterschied zwischen Theater und Performance in den Intentionen, die damit verbunden sind:

„*Selbst in der noch so sehr auf Präsenz orientierten Theaterarbeit bleibt die Transformation und Wirkung der Katharsis 1) virtuell, 2) freiwillig und 3) künftig. Das Ideal der Performance Art ist dagegen ein Prozess und Moment, der 1) real, 2) emotional zwingend und 3) hier und jetzt geschieht*“ (Lehmann 1999-1, 248).

Die differenzielle Unterscheidung zwischen Performance und Theater wäre nach Lehmann dort zu treffen, „*wo die Situation ausdrücklich zum Zweck der Selbsttransformation herbeigeführt wird*“ (ebd., 245). Oftmals jedoch sind Trennlinien zwischen Transformation und Selbsttransformation seitens der Rezipienten nicht erkennbar, denn es bleibt zu berücksichtigen: Je mehr fiktive Komponenten bei der Verkörperung von etwas dazukommen, desto häufiger kreierte der Schauspieler etwas, was als Figur oder als fiktive Situation von außen wahrgenommen wird. Es bleibt mit Blick auf die künstlerische Praxis die Frage offen, ob für den Performer selbst die Intentionen eindeutig sind.

Wenn *acting* nur ein performatives Verhalten beschreibt, das hinsichtlich der Komplexität an fikti-
vem Spiel graduiert wird, jedoch keinerlei Aussagen über dessen Qualität zulässt, dann entscheidet der „*persönliche Geschmack*“ über die Wahl der Mittel, so Kirby. Die unterschiedlichen Grade von *not-acting* bis *acting* sind als Farben von menschlicher „*Performance*“ zu sehen (vgl. Kirby 1984, 116). Für die Performance und performative Formen des postdramatischen Theaters rückt „*liveness*“, die *provokante Präsenz des Menschen anstelle der Verkörperung der Figur in den Vordergrund*“ (Lehmann 1999-1, 234). Das hat neue Spielweisen zur Folge, bei denen das Augenmerk stärker auf eine Technik der Präsenz oder auf die Dualität von Verkörperung und Kommunikation in Richtung Publikum gerichtet werden kann.

Ob diese Vielschichtigkeit zwischen Subjekt und künstlerischer Objektivierung ihre Entsprechung auf der Ebene der Rezeption findet, kann letztlich nicht geklärt werden. Es kann keine Balance zwischen den beiden Wirklichkeitsebenen des Theaters geben und in diesem Sinne keine Übereinkunft der theatralen Kommunikation. Der komplexe Akt selbst ist Realität, sozusagen eine künstlerische Wirklichkeit, die für eine bestimmte Zeit gelebt bzw. erlebt wird. Der Rezipient hat die Wahl: Er kann in dieses künstlerische Leben eintauchen oder ihm fernbleiben, sofern die Performance überhaupt als etwas nicht zum Alltagsleben Gehöriges erkennbar ist. Bentleys Formel müsste also unter Berücksichtigung des Rezipienten vorläufig lauten:

Performen - reduziert auf ein Minimum - heißt, A präsentiert A, A verkörpert und zeigt zugleich die künstlerische Objektivierung zwischen Nicht-B und B, während C es wahrnimmt, es im Kontext der Situation verstehen, miterleben oder mitspielen kann.

2.4 ZUSAMMENFASSUNG

Improvisation in Musik und Theater im Vergleich. In der folgenden Gegenüberstellung werden Gemeinsamkeiten und Differenzen zwischen Musik und Theater bezüglich der Improvisation a. vor einem Publikum und b. zum Zwecke der Material- und/oder Ideenfindung herausgestellt:

a. Improvisation vor Publikum. Sowohl in Musik und Theater gibt es zwei deutlich voneinander getrennte Aufführungspraktiken: Zum einen handelt es sich um die Wiedergabe von bereits geübten, vorab festgelegten Werken, zum anderen um Improvisationen, bei denen das Stück vor einem Publikum entsteht und gewissermaßen erst zur Form wird. Aber auch Mischformen mit festgelegten und improvisierten Phasen des Spiels sind durchaus üblich. Auch im Theater gibt es Gruppen, die vor einem Publikum improvisieren. Während in der Musik jedoch in der Regel das Moment des Künstlerischen im Vordergrund steht, so spielen im Theater – etwa im Improvisationstheater – auch andere Komponenten eine nicht unerhebliche Rolle. Im Playbacktheater beispielsweise sind es therapeutische, im Theatersport wettkampfliche Intentionen – im Wettkampf wird nur „gespielt“, im Vordergrund stehen Spaß und Unterhaltung.

In der Musik gibt es zwischen idiomatisch gebundener und freier Improvisation eine große Bandbreite an Darbietungsformen, die durch entsprechende Codes und Vereinbarungen geregelt sind. Die meisten Improvisations-Gruppen spielen ohne einen anleitenden, dirigierenden Musiker auf Grund der vereinbarten Codes zusammen. Im Theater sind das künstlerische Material, das Spiel mit dem Fiktiven und die damit verbundenen Möglichkeiten der Interaktionsformen hochkomplex. Das erfordert jedes Mal neu die Festlegung gemeinsamer Spielregeln und Vereinbarungen (Zeit/Raum/Inhalt etc.) und in der Regel einen Spielleiter/Moderator/Regisseur.

b. Improvisation als Prinzip oder Methode des künstlerischen Findungsprozesses. Musiker – auch Tänzer – improvisieren oftmals alleine, um sich mit dem Material vertraut zu machen, um ihr künstlerisches Material zu beherrschen, zu erschließen und ein gewisses Geschick im Umgang mit diesem Material zu entwickeln. Die solistisch erprobte Improvisation ohne Publikum ist „*die Quelle der notwendigen Selbsterfahrung. Das heißt nicht, daß der Improvisator sie unbedingt einer Zuhörerschaft präsentieren sollte*“, behauptet der Musiker Theo Jörgensmann (zit. n. Wilson 1999, 17). Der Gitarrist Derek Bailey hält das Solospiel für notwendig, um sich auf das Gruppenspiel vorzubereiten, besonders aber um in der gemeinsamen Improvisation seine eigene musikalische Handschrift zu finden: „*The need, after a considerable time thinking only in group terms, was to have a look at my own playing and to find out what was wrong with it and what was not wrong with it. I wanted to know if the language I was using was complete, if it could supply everything that I wanted in a musical performance*“ (Bailey 1992, 105).

Auch Komponisten improvisieren für sich, beispielsweise um musikalische Ideen zu generieren, die dann fixiert werden in Form von Notation, elektromagnetischer oder digitaler Aufzeichnung. Komponisten, wie Stockhausen oder Heiner Goebbels, lassen Musiker im Kontext ihrer Kompositionskonzepte improvisieren. Besonders Rock- und Jazzmusiker nutzen die gemeinsame Improvisation

zur Ausarbeitung und Fixierung von Musikstücken oder als „*Prozeß des Sich-Verständigens über Verständigung*“ (Wilson 1999, 16). Anstatt eines Spielbeobachters spielen zur Kontrolle hierbei Tonaufzeichnungen eine zentrale Rolle. Bailey nennt es „*das eigene Spiel analysieren*“ (Bailey 1992, 105).

Die gängigen Improvisationsformen des Theaters gehören de facto nahezu ausschließlich dem traditionellen Typus an. Auf Grund dieser besonderen Bedingungen, des Spiels zwischen Realität und Fiktion, ist das solistische Für-Sich-Spielen zur Vorbereitung des fiktiven Spiels eher die Ausnahme. Das solistische Spiel bestimmter Situationen findet zumeist unter Aufsicht eines Spielbeobachters (Regisseur/anderer Schauspieler) statt. Steht in der Musik die Frage nach individueller Freiheit und Gebundenheit im Vordergrund, so findet Improvisation auf dem Theater, sei es auf der Probe oder in der Aufführung, nahezu ausnahmslos in Gruppen statt. Im Vordergrund steht die gemeinsame Stückentwicklung. Ähnlich wie bei festen Improvisationsensembles in der Musik, die gemeinsam gruppenspezifische Formen des Improvisierens entwickeln und selten auf andere Konstellationen übertragbar sind, sind Improvisationskonzepte auf dem Theater (etwa die von Copeau, Grotowski, Brook u.a.) für die schauspielpädagogische Arbeit mit bestimmten Gruppen ausgelegt und bedürfen, wie es Peter Brook deutlich macht, je nach Gruppenkonstellation auch der Veränderung. Sie beruhen anders als in der Musik im Wesentlichen auf Überlegungen und Ideen einzelner Theatermacher und Regisseure, das bedeutet, die Theatergruppen haben einen zur Improvisation anleitenden Regisseur, der letztlich die Vorgaben macht. Theatermacher/Regisseure lassen also Schauspieler improvisieren. Dabei geht es um die Erarbeitung von Rollen, um die Entwicklung von Vorgängen und Handlungen oder um Szenenentwicklung. Wie der „*Performativierungsschub*“ auf dem Theater zeigt, ist die klassische Eingrenzung der Improvisation auf das Fiktive im Verhältnis zur Realität nicht zwingend. Die „*postdramatische*“ Emanzipation des Performativen vom Referentiellen bringt zunehmend Improvisationsansätze hervor, die – ähnlich wie in der Musik – Aufführungsformen sind. Diese Kunstform der Performance ist so gesehen eine neue Form der Selbstobjektivierung (etwa im Material), in der das performative Moment von vorn herein das referentielle Moment im traditionellen Sinn dominiert, überspielt und neu justiert. Indem sich diese neue Spielart von einem unmittelbaren Verweischarakter befreit, schafft sie sich eine eigene, neue Referentialität.

Fazit: Improvisation kann sich in diesem Bezugssystem zwischen der traditionellsten und der „*postmodernen*“ Spielart bewegen. Bei Ensemble-Improvisationen – das zeigen alle Ansätze – sind sowohl im Theater als auch in der Musik der künstlerische Dialog, die Kommunikation mit anderen und die Interaktion notwendige Bestandteile. Das bedeutet: Improvisation braucht die Ebene der Reflexion, der Draufsicht durch Außenstehende oder aus der Distanz. Das können Regisseure, Spielleiter, Choreographen, Schauspieler, Tänzer, Musiker oder auch Dramaturgen sein, sie sind quasi Stellvertreter für das Publikum. Möglich ist auch der Einsatz technischer Aufzeichnungsmedien (Ton/Video), die dann hinterher die gemeinsame Auswertung aus der Distanz zum Spiel ermöglichen.

Differenzen zwischen Performen und Improvisieren. In der Performance findet inzwischen nicht nur eine Annäherung der Künste auf ihren Praxisfeldern statt; es gibt hinsichtlich der Materialbehandlung auch vielfältige Gleichartigkeiten und Überschneidungen unter den Künsten. In der Musik bekommt der Aspekt des Körperlichen und der Bewegung neben dem Klangmaterial zunehmend Bedeutung; im Theater tritt der Spieler selbst in den Vordergrund. Einhergehend mit den Zerstörungstendenzen der semantischen Textebene wird die Präsenz des Spielers referenziell; gleichzeitig spielen musikalisch-rhythmische und tänzerische Elemente zunehmende eine wichtige Rolle. Tendenziell führt das dazu, dass auch das Theaterspiel durch die performativen Elemente abstraktere Ausdrucksformen annimmt, das fiktive Spiel jedoch abnimmt. An der Schnittstelle Performance scheinen sich die Künste hinsichtlich ihrer Materialbehandlung aufeinander zuzubewegen. Die Affinitäten zwischen Performance und Improvisation scheinen groß zu sein. Das der Performance und der Improvisation zu Grunde liegende ist die Präsenz des Spielers. Das Moment des Performativen ist aber auch der – sei es in der Musik, im Tanz oder im Theater – Improvisation eigen. Wodurch unterscheiden sich nun Improvisation und Performance?

Performen kann allein die Anwesenheit des Spielers im Kontext von Präsentation bedeuten, dabei braucht er in keiner Weise aktiv zu werden. Improvisieren bedeutet, spontanes Gestalten, auf etwas Unvorhergesehenes antworten, es ist immer auch ein kreativer Vorgang. Dabei werden nicht nur Selbstbezüge nach innen hin konstruiert, es werden auch „*Wahrnehmungscharakteristiken, Erinnerungsspuren, Mitteilungsgesten*“ bewusst hergestellt (vgl. Mollenhauer 1996, 105f.). Das wird durch eine intensive Konzentration auf die Qualitäten des Gestaltungsmaterials (Töne, Intervalle, Rhythmen, Farben, Objekte, Worte etc.) ermöglicht. Das „A/B“-Verhältnis erhält gewissermaßen einen Eigensinn, inszeniert sich als ein anderes Ich. Das Hervorgebrachte ist Ausdruck eigentümlicher künstlerischer Erfahrung. Beim Improvisieren wird die Balance hergestellt zwischen dem besonderen Ich und den historisch-kulturellen Standarderwartungen der Welt. Improvisation ist Kunst des Augenblicks, ein Ereignis, das sich durch den Improvisierenden selbst auf der Basis seiner künstlerischen Erfahrung im Umgang mit dem Material und ggf. durch Interaktion als intersubjektiver kreativer Prozess beschreiben lässt.

Im Unterschied dazu genügt es, wenn der „Performer“ einfach nur präsent ist; das heißt, es werden nicht automatisch Selbstbezüge nach innen hin konstruiert und Wahrnehmungscharakteristiken, Erinnerungsspuren oder Mitteilungsgesten hergestellt. Die Performance stellt somit nicht zwangsläufig eine Balance zwischen dem besonderen Ich und den historisch-kulturellen Standarderwartungen der Welt her.

Darin unterscheidet sich Improvisation von der Performance, denn Improvisation setzt nicht nur die Präsenz des Spielers voraus, sondern sie zeichnet sich durch die Kontinuität ihrer Aktionsstruktur und des Aktionsverhaltens aus. Improvisation braucht aber die Komponente des Gestaltens, braucht künstlerische Tätigkeit, braucht den „Spielenden“, um auf Unvorhergesehenes reagieren zu können, ansonsten heißt es: „Der Spieler improvisiert nicht“. Bekommt der Performer Gelegenheit zu im-

provisieren, dann wird auch ein freieres Spiel des Performativen gegenüber dem Referenziellen möglich:

„Dieses Spiel geht immer wieder auch mit den Möglichkeiten einer Verwandlung oder Verzerrung des gewohnten Zeitkontinuums von Handlungen und Vorgängen einher – etwa unter musikalischen Kriterien von Tempo und Rhythmus – wie schnelle Schnitte oder Spots, Wiederholungen, Verlangsamungen und Zeitdehnungen bis zum Stillstand. Die Musik dieser Vorgänge erfordert besondere schauspielerische Techniken” (Ritter 2002, 54).

Das bedeutet: In der Performance kann improvisiert werden, doch nicht jede Performance ist automatisch eine Improvisation. In Unabhängigkeit vom Material, mit dem improvisiert wird, und unabhängig davon, ob Rezipienten anwesend sind, müsste die von Bentleys Modell abgeleitete Formel für die Improvisation lauten:

Improvisieren - reduziert auf ein Minimum - heißt, A zeigt sich, seine künstlerische Tätigkeit und eine auf dem Weg befindliche künstlerischen Objektivierung B; C kann es – je nach Kontext der Situation – wahrnehmen, verstehen, miterleben oder kann mitspielen.

Improvisation ist und bleibt aber immer die Sache des Spielers. Der Improvisierende setzt sich in unterschiedlicher Art und Weise mit Bentleys A/B/C-Verhältnis auseinander, wobei es primär um das A/B-Verhältnis geht. Weil die Veräußerung des Musikers nicht Fiktion im Sinne von Mimesis ist, sondern eine künstlerische Abstraktion, ist die Distanz zwischen dem Selbst des Spielers A und seiner künstlerischen Objektivierung B in der musikalischen Improvisation größer als auf dem Theater. In der *Improvisation zum Zweck der Erarbeitung einer Rolle* ist das A/B-Verhältnis, Selbst/Figur, zentraler Gegenstand der Auseinandersetzung. Eine Sonderform des A/B- und A/B/C-Verhältnisses stellt die *Performance* dar. Die performativen Tendenzen in der Bildenden Kunst, in der Musik, im Tanz und schließlich auch im Theater zeigen deutlich eine Entwicklung, die wegführt von künstlerischen Objektivierungen hin zu einem selbst-referenziellen Sich-Zeigen.

Im folgenden Kapitel geht es um die individuell-subjektive Perspektive, um Intersubjektivität und um die soziokulturelle Situierung von Improvisation. Antworten hierzu werden sowohl aus den Bereichen der Soziologie, der Ethnologie, der Psychologie, der Verhaltensforschung, aber auch aus der Neurophysiologie erwartet.

3 DER IMPROVISIERENDE – DIE INDIVIDUELL-SUBJEKTIVE DIMENSION

Improvisation als Ereignis ist aus Perspektive des Subjekts durch zwei Wirkungsrichtungen gekennzeichnet: eine von außen nach innen führende und eine von innen nach außen führende. Als spezifische individuelle Erfahrung ist Improvisation spontane Auseinandersetzung, Kontaktaufnahme und spielerisch-experimentelle Beziehung des Subjekts zu Fakten (Körper, Bewegung, Objekte, Raum, Partner, Kraft, Geräusche, Klänge, Farben, Inhalte etc.). Sie führt von außen über den Weg der Wahrnehmung, des Erlebens und der Bewusstwerdung in Form von Erfahrung zur eigenen Innenwelt. Improvisation als Gestaltung führt von innen nach außen. Hier wird mit den gespeicherten Eindrücken ein spontaner Ausdruck, eine nicht kalkulierbare Formgebung als Symbolisierung versucht. Dabei entsteht eine neue, vom Individuum oder von der Gruppe in Inhalt, Ausdruck und Form bestimmte und gebildete Außenwelt. Diese wieder kann neuer Ausgangspunkt für Erfahrungen, Wahrnehmungen und Eindrücke werden. Die Tanzpädagogin Monika Hasselbach sieht hierin einen Kreislauf, der in sich geschlossen ist. Die „*Differenzierung in ‚erfahrend – nach innen wirkend‘ und ‚gestaltend – nach außen wirkend‘*“ ist theoretisch und gibt ein Modell des Improvisationsprozesses aus der Perspektive des Subjekts (Abb. II.4). „*In der Realität kommt es zu einem ständigen Austausch und zu wechselseitiger Beeinflussung beider Richtungen*“ (Hasselbach 1984, 7).

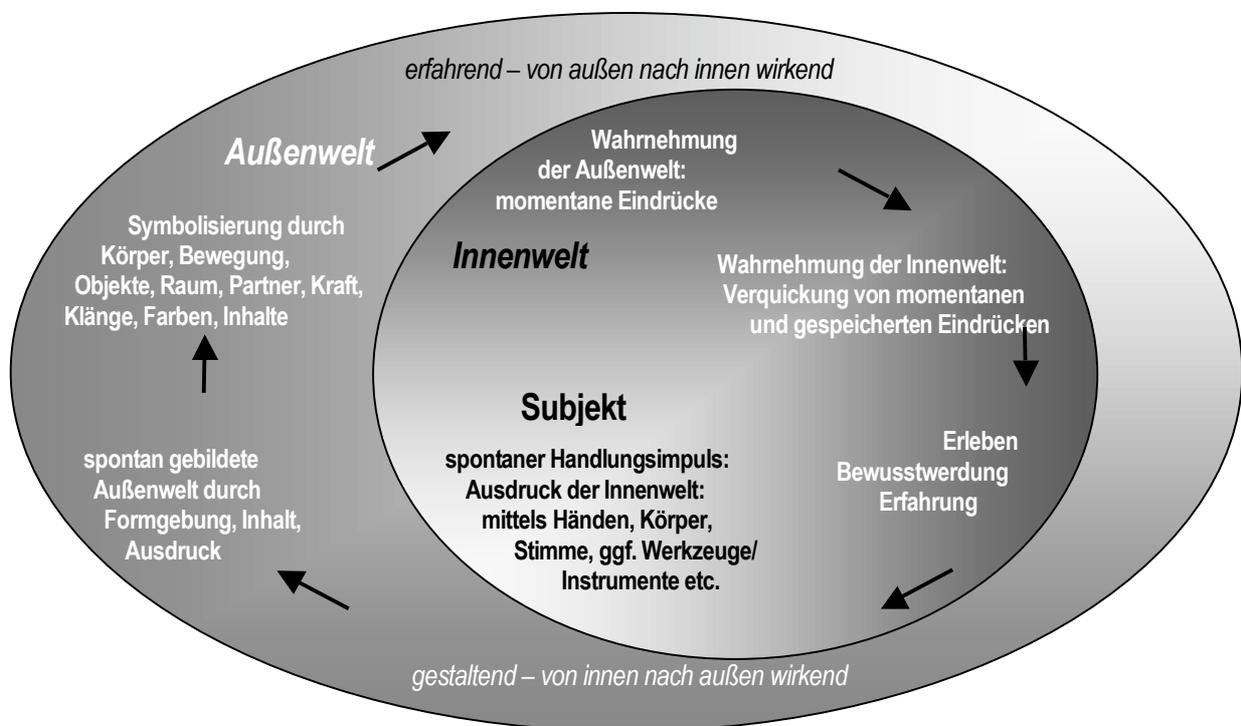


Abb. II.4: Modell des Improvisationsprozesses: Wirkungsrichtungen aus Perspektive des Subjekts

Das Modell dient hier der analytischen Unterscheidung dieser zwei Aufmerksamkeitsrichtungen. In Richtung erfahrend – von außen nach innen wirkend – geht es primär um psychologische Fragestellungen, die sich auf das Subjekt richten. Die zweite Aufmerksamkeitsrichtung: gestaltend – von innen nach außen wirkend – ist auf die Außenwelt gerichtet. Das ist beispielsweise dann der Fall, wenn die Aufmerksamkeit den Wirkungen gilt, welche von den abgegebenen Impulsen des Improvisierenden in Richtung der Mitspieler oder Rezipienten ausgehen. Die künstlerischen Hervorbringungen in sozial-kulturellen Formationen fungieren als sozial-interaktive Komponenten. Hierbei geht es vorrangig um Fragen der Kommunikation, der Interaktion, der soziokulturellen Situierung. Schließlich stellt sich die Frage nach der Art von Bildungsbewegung als mögliches Resultat spezifischer Improvisationserfahrungen. Das dritte Kapitel ist – dem Improvisationsmodell entsprechend – in vier Problemfelder untergliedert:

- 3.1, *Die Außenwelt – das Verhältnis von Subjekt und Gesellschaft*. Unter soziologischem Aspekt geht es im ersten Abschnitt, „*Bricolage*“ – *individuelle Freiheiten beim Improvisieren*, um moderne Lebensformen, deren Kennzeichen „*Bindungslosigkeit als Freiheit*“, „*Unsicherheit und Risiko*“ (Beck/Beck-Gernsheim 1994), „*Bastelexistenzen*“ (Lévi-Strauss 1968) etc. sind. Im Zentrum steht die Frage: Welche subjektiven Konsequenzen hat die Individualisierung für das Improvisieren? Aus kulturpsychologischer Perspektive wird dann im zweiten Abschnitt, *Künstlerisch-ästhetische Erlebnisse und ihre Bedeutung*, nach Zusammenhängen zwischen besonderem Erleben künstlerisch tätiger Menschen und der Art der Bedeutungserzeugung (Dilthey, Turner, Geertz u.a.) gefragt, die in symbolischer Form zu Tage tritt und es den Menschen ermöglicht, ihr Wissen über das Leben und ihre Einstellung zur Welt einander mitzuteilen, voneinander zu erhalten und weiterzuentwickeln.
- 3.2, *Die Innenwelt – intensives und komplexes Erleben beim Improvisieren*. Dieses Problemfeld wird im Abschnitt „*Flow*“ – *intensives Erleben* aus psychologischer Sicht beleuchtet. Im Blickpunkt steht das Besondere des Erlebens bei künstlerischer Tätigkeit (White, Berlyne, Csikszentmihalyi u.a.), einhergehend mit der Frage, worin der Reiz bei derartigen Situationen und bei solchen subjektiven Zuständen intensiven Erlebens liegt, den bestimmte Menschen immer wieder suchen.

Im zweiten Abschnitt, *Selbstbildung und Selbstverwirklichung durch intensives Erleben*, werden die Erkenntnisse erörtert, die der Verhaltenspsychologe Csikszentmihalyi aus seinen empirischen Studien zu „*Flow*“-*Erlebnissen* gezogen hat. Csikszentmihalyi, Maslow, Laski u.a. sind der Auffassung, dass intensive Sinnerlebnisse zur Selbstbildung und Selbstverwirklichung führen.

Unter sozio-psychologischem Aspekt wird „*Communitas*“ als *spezifisches Gruppen-Erlebnis* im dritten Abschnitt erörtert. In der Gruppen-Improvisation ist häufig von „*Synchronisation*“ (Siegfried, Behrendt), „*Magie*“ (Taylor, Garcia) oder „*Trance*“ (Taylor) die Rede. Diese wissenschaftlich schwer fassbaren Begriffe beschreiben allesamt das der Improvisation Eigentümliche, das Grundphänomen der „*Spiegelung eines gemeinsamen Willens*“ (Turner 1989). Dieses

Phänomen wird anhand des vom Ethnologen Viktor Turner geprägten Begriffs der „*Communitas*“ diskutiert.

- 3.3, *Der Dialog zwischen Innen und Außen – Interaktionskompetenz beim Improvisieren*. Unter sozial-psychologischem Aspekt rückt, besonders beim gemeinsamen Improvisieren, das Problemfeld der Kommunikation und Interaktion in den Vordergrund. Hinsichtlich der Improvisation mit einem Partner oder einer Gruppe wird nach Art und Weise der Interaktion sowie nach den dafür notwendigen Kompetenzen gefragt. Dazu werden einschlägige kommunikationswissenschaftliche Studien der Psychologie (Watzlawick, Cohn, Schulz von Thun etc.) und der Soziologie (Habermas) herangezogen. Dieses Problemfeld gliedert sich in fünf Abschnitte:
 1. *Differenzerfahrung zwischen Selbst und dem Anderen, Fremden*. Wie nimmt er den Unterschied zwischen Innen- und Außenwelt wahr?
 2. *Kommunikations- und Interaktionsebenen beim Improvisieren*. Wie vermittelt sich der improvisierende Akteur aus seinem Inneren schöpfend seiner Außenwelt?
 3. *Vier Regionen der Geltungsansprüche von Interaktion*. Auf welchen Ebenen findet Kommunikation beim Improvisieren statt?
 4. *Entwicklungsstufen künstlerischer Interaktion*. Welche Entwicklungsstufen sind für die Interaktion beim Improvisieren als künstlerischer Akt zu durchlaufen?
 5. *Interaktionskompetenz durch Metakommunikation*. Welche Bedeutung hat das Reden über Interaktion?
- 3.4, *Improvisationserfahrung als kulturelle Bildung*. Hierbei richtet sich der Blick abschließend auf den *entwicklungspsychologisch-pädagogischen Aspekt*. Selbstbildung und Selbstverwirklichung mittels intensiver Sinnerlebnisse schlägt sich bei künstlerischer Tätigkeit in Form *ästhetischer Erfahrung* nieder (Mollenhauer). Hier wird untersucht, inwiefern beim Improvisieren Prozesse ästhetischer Bildung in Gang gesetzt werden können, die zu einer spezifischen Improvisationserfahrung beitragen und die der Improvisation, nur der Improvisation eigen sind.
- In 3.5, *Zusammenfassung*, wird hinsichtlich der Problematik dessen, was auf das Individuum erfahrend – nach innen – und gestaltend – nach außen – wirkt, ein Überblick gegeben. Dieser Austausch zwischen der Außenwelt des Subjekts und seiner Innenwelt findet auf verschiedenen Ebenen statt.

3.1 DIE AUBENWELT – DAS VERHÄLTNIS VON SUBJEKT UND GESELLSCHAFT

3.1.1 „BRICOLAGE“ – INDIVIDUELLE FREIHEITEN BEIM IMPROVISIEREN

In einer Welt, die sich im Alltäglichen wie auch im Bereich der Künste überwiegend planungsorientiert zeigt und nichts dem Zufall überlassen will, gibt es immer wieder (Lebens-)Künstler, die das Unbekannte, das Unvorhersehbare oder den Zufall herausfordern, nicht selten Form-, Gestalt- und Strukturlosigkeit ihres Handelns riskieren oder sich dem Vorwurf der Beliebigkeit ausliefern. Im Zuge der Individualisierung des Subjekts stellt sich die Frage, wie das Phänomen Improvisation im sozialen Leben des modernen Menschen zu situieren ist.

Es gibt Menschen, die improvisieren gerne, werden regelrecht süchtig danach, während andere mit Angst erfüllt sind und sogleich blockieren, wenn sie nur hören: „*Jetzt improvisieren wir mal!*“ Was ist es, das bestimmte Menschen dazu bringt, Improvisieren zu ihrem Lebensmittelpunkt zu machen und damit ihr Leben unruhig, unbestimmt, offen und unkonventionell einzurichten? Worin liegt der Grund, dass es Menschen gibt, die gerne improvisieren und sich mit Freude ins Ungewisse stürzen?

Der Psychologe und Kreativitätsforscher Mihaly Csikszentmihalyi geht von der anthropologischen Grundannahme aus, dass jeder Mensch mit zwei widersprüchlichen Instruktionsprogrammen geboren wird.

„Einer konservativen Tendenz, die auf dem Selbsterhaltungstrieb, der instinktiven Neigung zur Selbstverherrlichung und zum Energiesparen beruht, und einer expansiven Tendenz, die mit instinktivem Forscherdrang, einer angeborenen Abenteuerlust und Risikofreude verbunden ist – zu dieser Kategorie gehört die Neugier, die zur Kreativität führt (Csikszentmihalyi 1997, 24).

„Beide Programme sind notwendig“ behauptet Csikszentmihalyi. Aber während die erste Tendenz „wenig Ermutigung oder Unterstützung von außen“ braucht, um das Verhalten zu motivieren, kann die zweite Tendenz verkümmern: „Wenn es zu wenig Anreize für die Neugier gibt, wenn der Risikobereitschaft und dem Forscherdrang zu viele Hindernisse im Weg stehen, wird die Neigung zu einem kreativen Verhalten leicht erstickt“ (ebd.).

Es kommt also weniger darauf an, mit welchen Programmen ein Mensch geboren wird, als vielmehr darauf, wie Menschen in einer jeweiligen Kultur, in der sozialen oder künstlerischen Situation eingebettet sind und welche Möglichkeiten und Strategien dem Individuum zur Verfügung stehen oder gestellt werden, Veränderungen, Entwicklungen und/oder Erneuerungen herbeizuführen, die dieser expansiven Seite förderlich sind.

Heute bedeutet ein individuelles, „freies“ Leben zu führen, existentiell verunsichert zu sein. Das bedeutet allerdings nicht notwendigerweise, unter dieser Lebensweise zu leiden oder diese Existenz zwangsläufig zu genießen. Die Soziologen Ronald Hitzler und Anne Honer nennen es im Sinne Sartres „*ein ‚zur Freiheit verurteiltes‘ Leben*“, nicht mehr nur im metaphysischen Sinne des Existentialismus, sondern im Sinne „*‚massenhafter‘ banaler Alltagserfahrungen*“: „*Der individualisierte Mensch ist nicht nur selber ständig in Wahl- und Entscheidungssituationen gestellt, sondern auch*

mit immer neuen Plänen, Entwürfen und Entscheidungen anderer Menschen konfrontiert, welche seine Biographie mehr oder weniger nachhaltig tangieren” (Hitzler/Honer 1994, 307).

Die Individualisierung bedeutet sowohl Gewinn als auch Verlust, ein Gewinn an Entscheidungschancen, *„an individuell wählbaren (Stilisierungs-)Optionen*” (ebd.), ein Verlust an kollektiven Wertesystemen durch *„Schwächung des Familienkollektivs”* und *„Niedergang der väterlichen Autorität”* (Zima 2000, 269). In der postmodernen *„Kultur der Indifferenz”* wurden alle kollektiven Wertesysteme in Frage gestellt, so dass der Einzelne sich selbst zum obersten Wert wird (die Existenzform des Alleinstehenden ist hierfür prototypisch). *„Da er den anderen nichts gilt, in ihren Augen nur Mittel (Verlangen) ist, werden alle individuellen Subjekte tendenziell austauschbar*” (ebd., 268).

Der daraus resultierende Prozess der Ausgliederung *„privater Freiheitszonen”* (Hitzler/Honer 1994, 307) aus institutionell festgelegten Lebenszusammenhängen hat zur Folge, dass die alltägliche Lebenswelt des Menschen fragmentiert ist in eine Vielzahl von Entscheidungssituationen, für die es keine verlässlichen Rezepte mehr gibt. Das heißt, die alltägliche Lebenswelt des modernen Menschen ist zersplittert in nicht mehr zusammenhängende *„Teil-Orientierungen”*; Sinngebung ist zu einer privaten Angelegenheit jedes einzelnen geworden. Das bedeutet nicht, dass Menschen den Sinn ihres Tuns selbst erfinden oder ihre Lebensstile selbst entwickeln müssen; der individualisierte Mensch ist vielmehr mit einer Vielzahl von (Selbst-)Stilisierungsformen und Sinnangeboten konfrontiert, unter denen er mehr oder weniger ‚frei‘ wählen kann und muss. Es gibt also ein individuelles Orientierungsproblem. Weil vieles im Individuum unverbunden nebeneinander steht – Brüche und Diskrepanzen sind auszuhalten –, deutet vieles auf einen *„Zerfall der Identität”*, konstatiert Wieseltier. Das Identitätskonzept steht in Frage. *„Die äußere Diskontinuität verlangt nach einer inneren Diskontinuität, nach einem Sprung. [...] Das grausamste, was man Menschen heute antun kann, ist, sie dazu zu bringen, sich ihrer Komplexität zu schämen”*.²⁰⁶

Der Mensch muss sich zwischen konkurrierenden Sinnsystemen entscheiden, ohne sich damit zwangsläufig längerfristig zu binden. *„In jeder dieser Sinnprovinzen herrschen zwar eigene Relevanzen, Regeln und Routinen – mit prinzipiell auf die jeweiligen Belange beschränkter Geltung. Gleichwohl können diese heterogenen Orientierungen zu so etwas wie einer (ästhetischen) Gesamtfigur arrangiert werden: zu einem spezifischen Lebensstil”* (Hitzler/Honer 1994, 309). Das bedeutet *„die Aufforderung, das ‚Durcheinander‘, die ‚Personenperson‘ nicht unter einem Identitätsteppich zu verstecken, sondern als Wirklichkeit zu akzeptieren, in ihren Möglichkeiten zu nutzen, in ihren Gefahren zu bekämpfen – sie vielleicht sogar als lustvoll, abenteuerlich, herausfordernd zu erleben”* (Nickel 1996-1, 7).

Auf der anderen Seite fühlen wir uns heute durch eine Akzentuierung des Ich, der Persönlichkeit, der persönlichen Identität eher gestresst und überfordert; *„das Konzept scheint überzogen”*, konstatiert Nickel, *„so ichsicher und ichbewusst sind wir nicht; eher schon flüchten wir uns in eine soziale*

²⁰⁶ Wieseltier 1995: In der Wochenzeitung „Die Zeit“ vom 17.2.1995 (zit. n. Nickel 1996-1, 7).

Identität, die uns aus den Schwierigkeiten der persönlichen Identität zu retten verspricht” (Nickel 1996-1, 11). Das heißt auch, dass sich das Individuum freiwillig oder gezwungenermaßen – sozusagen von Situation zu Situation – in sozial vorgefertigte Handlungs- und Beziehungsmuster einbindet und die dort jeweils *„typisch vorformulierten, thematisch begrenzten Weltdeutungsschemata*” übernimmt (Hitzler/Honer 1994, 309). Zur Debatte steht der Mensch als sozial Handelnder. Davon müssen wir ausgehen: Menschliches Leben ist *„existentielle Situativität*”, so Theo Reucher (1994).

„Aber es ist unmöglich, diese Situativität in die programmierte Logik eines wissenschaftlichen Systems einzubinden. [...] Ein Tier reagiert auf Signale, aber der Mensch vermag die Situation als aufgezeigte Chance zu erkennen und sie als Herausforderung zu akzeptieren. [...] Auf diese Art und Weise wird das Handeln selbst zur ‚Gestalt‘. Und wir können also Landschaften des Handelns entdecken. In der Gegenwart sind diese Landschaften von Funktionszwängen nivelliert worden, aber bezeichnenderweise werden für junge Leute so genannte Abenteuerreisen angeboten, um ihnen wenigstens die Illusion situativen Handelns zu präsentieren” (Reucher 1994, 34).

Typisch für den individualisierten Menschen ist dabei, dass er im Alltag ständig *„von Gruppenorientierung zu Gruppenorientierung*” wechselt und dabei in *„neue soziale Rollen*” schlüpft, *„daß er in jeder dieser Rollen nur einen ‚Teil‘ seiner persönlichen Identität aktualisiert und daß dieses Sinnbasteln ästhetisch überformt werden, daß es Stil-Kriterien folgen kann*” (Hitzler/Honer 1994, 310). Wenn aber *„mehrfache Identität nicht nur erlaubt, sondern realistisch, dem Menschen angemessen ist, dann ist auch Unterschiedliches authentisch*”, so Nickel (1996-1, 12).

Die Soziologen haben zur Beschreibung dieser spezifischen modernen Lebensführung die Metapher des *„Bastlers*” vom Ethnologen Claude Lévi-Strauss übernommen.²⁰⁷ Lévi-Strauss umreißt in seinem Klassiker *Das wilde Denken* (1968) die Ästhetik des Bastlers, die Praxis der *„Bricolage*”:

„Der Bastler ist in der Lage, eine große Anzahl verschiedenartigster Arbeiten auszuführen; doch im Unterschied zum Ingenieur macht er seine Arbeiten nicht davon abhängig, ob ihm die Rohstoffe oder Werkzeuge erreichbar sind, die je nach Produkt geplant oder beschafft werden müssen. Die Welt seiner Mittel ist begrenzt, und die Regel seines Spiels besteht darin, jederzeit mit dem, was zur Hand ist, auszukommen, das heißt mit einer stets begrenzten Auswahl an Werkzeugen oder Materialien, die überdies noch heterogen sind, weil ihre Zusammensetzung in keinem Zusammenhang zu dem augenblicklichen Projekt steht, sondern das zufällige Ergebnis aller sich bietenden Gelegenheiten ist, den Vorrat zu erneuern oder zu bereichern oder ihn mit den Überbleibseln von früheren Konstruktionen oder Destruktionen zu versorgen. Die Mittel des Bastlers sind also nicht im Hinblick auf ein Projekt bestimmbar [...], sie lassen sich nur

²⁰⁷ *„In seinem ursprünglichen Sinn läßt sich das Verbum ‚bricoler‘ auf Billard und Ballspiel, auf Jagd und Reiten anwenden, aber immer, um eine nicht vorgezeichnete Bewegung zu betonen: die des Balles, der zurückspringt, des Hundes, der Umwege macht, des Pferdes, das von der geraden Bahn abweicht, um einem Hindernis aus dem Weg zu gehen. Heutzutage ist der Bastler jener Mensch, der mit den Händen werkelt und dabei Mittel verwendet, die im Vergleich zu jenen des Fachmanns abwegig sind*” (Lévi-Strauss 1997, 31).

durch ihren Werkzeugcharakter bestimmen – anders ausgedrückt und um in der Sprache des Bastlers zu sprechen: weil die Elemente nach dem Prinzip des ‚kann man noch immer brauchen‘ gesammelt und aufgehoben werden“ (Lévi-Strauss 1997, 31f.).

Der modernen spezifischen Lebensführung entspricht mehr das Bild des Bastlers, als das des konstruierenden Ingenieurs. ‚Konstruieren‘ meint komplexes Gestalten nach mehr oder weniger festen, handlungsleitenden Regeln.

„Dabei muss immer wieder die leidvolle Erfahrung gemacht werden, daß auch der beste Plan den Erfolg nicht garantiert; es gibt da eine prinzipielle Differenz, und diese Differenz beschreibt das eigentliche Feld des Handelns. Die Differenz kann auch so groß sein, dass die Fähigkeiten der Ratio zum bloßen Schein werden [... wissend], dass diese Differenz vom Zufall bestimmt ist und dieser läßt sich nicht lenken“ (Reucher 1994, 34).

Basteln hingegen meint ein „Gelegenheitstun aus quasi ‚privaten‘ Motiven, ein durchaus zwischen Dilettantismus und Genialität changierendes Werkeln und Wirken“ (Hitzler/Honer 1994, 310). Das entspricht eher den alltäglichen Versuchen des individualisierten Menschen, sein eigenes Leben zu bewältigen. Der sozial Handelnde wird also immer konfrontiert mit dem Unvorhergesehenen, dem Nicht-Planbaren. Er ist quasi dazu verurteilt, wenn er diese Situationen als Herausforderung akzeptiert, zu improvisieren. Der „Sinnbastler“ (ebd.) ist somit ein Akteur, der über eine hohe pragmatische Kompetenz im Bewältigen problematischer Situationen verfügt; kurz: der sich zu helfen weiß:

„[Der Sinnbastler] erscheint als ein hinlänglich kompetenter, ein zur Einschätzung seiner subjektiven Belange hinlänglich fähiger und über die Mittel der Umsetzung hinlänglich informierter, bzw. sich informieren könnender Akteur: Er gestaltet, subjektiv hinlänglich, aus heterogenen symbolischen Äußerungsformen seine Existenz. Er stückelt seine Tage aus ‚Zeit-Blöcken‘ oder ‚Teil-Zeiten‘ zusammen. Er montiert sein Leben – nicht nur, aber vor allem – als Teilhaber an verschiedenen sozialen Teilzeit-Aktivitäten“ (Hitzler/Honer 1994, 310f.).

Er kann damit verschiedenen Gruppierungen, Gruppen und Gemeinschaften beitreten und ihnen auch wieder den Rücken kehren. Dabei kommt es darauf an, dass das Individuum alle Teil-Aktivitäten zu einem Lebens-Ganzen verknüpft, gleich einem „Vagabunden“ auf der Suche nach „geistiger und gefühlsmäßiger Heimat“: „Sein Tages- und Lebenslauf ist gleichsam eine unstete und manchmal auch unsichere Wanderung [...]. Er ist darauf angewiesen, die Drehbücher seines individuellen Lebens selber zu schreiben, [...] über seine Biographie, seine Persönlichkeit, sein Selbstverständnis selber Regie zu führen“ (ebd., 312).

Dieser handlungsorientierte Ansatz des individualisierten Lebens bietet die Chance, anzuschließen an eine ‚Psychologie‘ künstlerischen Handelns. Sinnbasteln findet in der Improvisation statt. Beim Improvisieren wird es möglich, im Austausch mit der Außenwelt „Bekanntes loszulassen, so dass es (das Individuum) Unbekanntem begegnen kann und sich dabei neue Erfahrungen herausbilden“ (Porr 1993, 80). Aber „es ist nicht leicht, das Eigene neu zu strukturieren und das Vertraute aufzugeben, und einige leisten allen nur möglichen Widerstand dagegen“, so die Theaterpädagogin

Viola Spolin (1993, 40). „Dieser Austausch mit der Außenwelt ist durch ein gezieltes Trainieren der Wahrnehmung anzustreben“ (Porr 1993, 80). Er wird beim Improvisieren davon bestimmt, was der Spieler an Eigenem wahrnimmt und ins Spiel einbringen kann. Der Dialog zwischen Innen- und Außenwelt formt schließlich die „künstlerische Selbstidentität“ (Spolin 1993, 35f.), die es ermöglicht, „die Aufgaben, die an eine/n SpielerIn im Rahmen von Spontanimprovisationen gestellt werden, individuell zu lösen“ (Porr, 1993, 80). Künstlerische Selbstidentität bedeutet nicht die Eindeutigkeit der Identität, sondern die Akzeptanz einer mehrfachen und gar vielfältigen künstlerischen Identität als eine dem Menschen angemessene, eben authentische Wirklichkeit.

Viele Musiker, die Improvisation zu ihrem künstlerischen Arbeits- und Lebensmittelpunkt gemacht haben, sind nicht nur „Sinnbastler“, sondern sie übertragen dieses Prinzip auch konkret auf ihre künstlerische Praxis, so etwa der Gitarrist Fred Frith: „Es gab eine Zeit, wo ich vor jedem Konzert in einen Eisenwarenladen oder Supermarkt ging und mit neuen Sachen herauskam“ (Frith in: Barnes 1998, 21). Der Musikwissenschaftler Peter Niclas Wilson konstatiert: „Sie sammeln, wie Keith Rowe und Fred Frith, oder wie die Percussionisten der ‚improvised music‘, Alltagsgegenstände, die man irgendwann in einem improvisatorischen Kontext gebrauchen könnte, ohne diesen Kontext, ohne den genauen Zweck der Gegenstände präzise voraus zu kennen“ (Wilson 1999, 76). Ähnliches berichten auch Mitglieder des Rhythmus-Musik-Theater-Projekts *Stomp* oder der *Blue Man Group* in den Interviews.

Das dergestalt Handlungsbezogene des individualisierten Lebens bietet ebenso die Möglichkeit, in entsprechenden Interessenskonstellationen anzuknüpfen an eine ‚Soziologie‘ künstlerischen Handelns. Das, was der künstlerisch Improvisierende tut, wenn er beginnt, aus seiner Bastelexistenz künstlerisch-ästhetische Folgerungen zu ziehen, künstlerische Intentionen daraus abzuleiten und (kollektive) künstlerische Aktivitäten zu entwickeln, das ist zunächst völlig entscheidungs offen. Unter den Bedingungen dergestaltiger reflexiver Individualisierung ist das künstlerisch Gestaltete das Resultat von Improvisation: Es bleibt eine Vielzahl unterschiedlichster künstlerischer Objektivationen, in einem Umfeld, wo kulturell vervielfältigte Angebote der Orientierung und individuelle Relevanzen oder Befindlichkeiten aufeinander treffen und sich aneinander reiben. Daraus können sich immer wieder partikulare Interessensgemeinschaften bilden, wie etwa experimentierende Theatergruppen und –Projekte oder die „House-Music-Szene“ der musikalischen Subkultur in den 1990er Jahren, die den Konsens der etablierten (Rock-Musik-)Kultur zersetzte und damit Neues und Anderes hervorbrachte, das auch die Produktionsweisen in der Neuen Musik bestimmte.

Fazit. Wenn der individualisierte Mensch im Sinne eines individuellen und freien Lebens seine expansiven Kräfte in sich wecken will, kann und muss er als Sinnbastler zum Akteur werden und sich im psychologischen wie im soziologischen Sinne eine hohe pragmatische Kompetenz zur Bewältigung problematischer Situationen aneignen, damit er sich zu helfen weiß. Vor dem Hintergrund, dass dem Menschen mehrfache Identitäten eigen sein können, bietet Improvisation als handlungsorientierter Ansatz die Möglichkeit zu authentischem Handeln – besonders im Bereich künstlerischer Tätigkeit. Der Improvisierende ist darauf angewiesen, seine Eigentümlichkeiten, seine

Persönlichkeit, sein Selbstverständnis in unterschiedlichen sozialen Konstellationen selbst zu entdecken und zu gestalten; er entwickelt somit im Kontext künstlerischer Tätigkeit sowohl Selbst- als auch Sozialkompetenz. Improvisationskompetenz wäre dann das Verknüpfen künstlerischer und alltäglicher Teil-Aktivitäten zu einem Ganzen; sie kann gefördert und entwickelt werden, insbesondere bei Heranwachsenden.

Das ist allerdings ein nicht unproblematisches Unterfangen, denn in der Regel geht gesellschaftliche Handlungssteuerung von der Prämisse aus, der Mensch lasse sich im Wesentlichen durch positive wie negative Sanktionen motivieren. Der Verhaltensforscher und Psychologe Csikszentmihalyi stellt fest: *„Bis sie erwachsen sind, haben die meisten Leute gelernt, in vorhersagbarer Weise auf gewisse äußere Reize zu reagieren, welche meist durch die symbolischen Belohnungen in Form von Geld und Status repräsentiert sind. [...] Die Standardisierung der äußeren Belohnungen und die allgemeine Anerkennung ihres Wertes durch die meisten Mitglieder der Gemeinschaft brachte den Typus des ‚homo oeconomicus‘ mit sich, der auf die Gesetzmäßigkeiten von Angebot und Nachfrage reagiert, sowie den ‚homo sociologicus‘, der durch ein Netzwerk von sozialen Kontrollen im Zaume gehalten wird“* (Csikszentmihalyi 1985, 20).

Noch heute wird in den Künsten häufig postuliert, dass ein Kunstwerk durch die Hand eines Künstlers entstehen sollte, um ästhetischen Vollendung zu erlangen. Das aber bringt es mit sich, dass zum einen künstlerisch Tätige zu Gehilfen und Ausführenden eines „wichtigen“ Kopfes werden – beispielsweise eines Spielleiters, Regisseurs oder Komponisten; zum anderen bringen wir uns selbst um die Chance der eigenen und gemeinsamen künstlerisch-ästhetischen Auseinandersetzung mit unserer Welt. Die Entwicklung von Selbst- und Sozialkompetenz des individualisierten Menschen kann nicht von positiv wie negativ sanktionierter Handlungssteuerung erledigt werden. Der individualisierte Mensch – mit einer Vielzahl von (Selbst-)Stilisierungsformen und Sinnangeboten konfrontiert – ist vielmehr gehalten, unter diesen Möglichkeiten mehr oder weniger „frei“ auswählen zu müssen und zu können. Persönliche künstlerische Erlebnisse und Erfahrungen müssen in diesem Sinne auf der Basis von Freiwilligkeit stattfinden. Improvisation wäre eine Strategie, mit der nicht nur das Eigene bei künstlerischen Aktivitäten zu Tage gefördert wird; vielmehr könnten mit ihr kreative Prozesse in Gang gesetzt werden, die durch größere Handlungskompetenz im Rahmen der individualisierten Gesellschaft tatsächlich zu einem individuellen, expansiven und „freien“ Leben führen könnten.

Im folgenden Abschnitt geht es um die Besonderheit künstlerisch-ästhetischer Erlebnisse; sie gelten als mögliche Kraftquelle expansiver Tendenzen in Form individueller und kultureller Entwicklungen.

3.1.2 KÜNSTLERISCH-ÄSTHETISCHE ERLEBNISSE UND IHRE BEDEUTUNG

Unter kulturpsychologischem Aspekt werden in diesem Abschnitt die Zusammenhänge beleuchtet, die zwischen besonderem Erleben künstlerisch tätiger Menschen und der Art der Bedeutungserzeugung bestehen; sie treten in symbolischer Form zu Tage und ermöglichen es den Menschen, ihr Wissen über das Leben und ihre Einstellung zur Welt einander mitzuteilen, zu erhalten und weiterzuentwickeln. Die diesbezüglichen Fragen richten sich an die Rolle des erlebenden Individuums im jeweiligen Kontext des soziokulturellen Lebens. Die Problematik *künstlerisch-ästhetischer Erlebnisse im Kontext soziokultureller Situierung* wird anhand der beiden sich zum Teil ergänzenden Ansätze des deutschen Sozialphilosophen Wilhelm Dilthey (1833-1911)²⁰⁸ und des englischen Ethnologen und Theaterforschers Victor Turner (1920-1983)²⁰⁹ diskutiert.

Dilthey erklärt das Zustandekommen von Kultursystemen dadurch, dass auf Grund eines allgemeinen anthropologischen Bedürfnisses bestimmte psychophysische Akte, etwa Lautäußerungen und Hören, miteinander in Beziehung treten. Durch diese Beziehung werden die angesprochenen psychophysischen Akte aufeinander abgestimmt, weiter differenziert und geregelt. Sie werden als Produktionsweisen tradierbar und konstituieren schließlich in einem objektiven Zweckzusammenhang ein Kultursystem.

Die Kultursysteme basieren – so folgert Dilthey – auf den psychophysischen Akten der Individuen. Neben den „*elementaren*“ seelischen Prozessen wie „*Wahrnehmung*“ und „*Wahrnehmungsassozi-*

²⁰⁸ Wilhelm Dilthey berücksichtigt in seinem Ansatz den ganzen Menschen, der „*wahrnimmt, denkt, fühlt, wünscht*“ (Dilthey 1920-1979, Gesammelte Schriften) und sich mit seiner Umwelt auseinandersetzt. Dilthey wollte zunächst für die Geschichtserkenntnis das leisten, was Kant für die Naturerkenntnis geleistet hat. Dementsprechend erkennt er die von Kant dargelegten Bedingungen des Bewusstseins an, dass Naturerscheinungen als Zusammenfassung erkannt werden: „*Als Bedingung dafür, daß ein geschichtlicher Lebenszusammenhang erfahrbar wird, bleibe nur das eigene Leben in seiner Geschichtlichkeit: Nur weil wir selbst ‚leben‘, können wir Lebensgegebenheiten verstehen; nur weil wir selbst geschichtlich sind, können wir Geschichte verstehen*“ (ebd.).

Diese Verbindung des erkennenden Subjekts mit seinem Objekt interpretiert Dilthey als erkenntnistheoretischen Vorzug gegenüber den Naturwissenschaften, der aber keineswegs dazu berechtigte, den zu erkennenden Gegenstand vorgreifend zu „*konstruieren*“. Gegenüber den „*Systemen*“ des deutschen Idealismus betont er, dass Gesellschaft, Staat, Kunst, Religion nicht als Ganzheit zu begreifen sind. Sie sind nur zu verstehen, wenn man sie in ihre Einzelzusammenhänge auflöst (ebd.). Sofern sich herausstellt, dass einzelne Zusammenhänge auf einem gemeinsamen Zweck beruhen, konstituieren sie einen „*Zweckzusammenhang*“. Kunst, Religion etc. erscheinen Dilthey als solche Zweckzusammenhänge; als Bestandteil der Menschennatur beruhen sie auf einem dauerhaften Zweck, der Individuen in Bezug zueinander hält; daraus konstituiert sich dann ein geschichtlicher Zusammenhang, ein „*System der Kultur*“, so Dilthey (1920-1979, Schriften I, 110). Für ein Kultur- und Geschichtsverständnis dienen in erster Linie Spracherzeugnisse, so Dilthey. Der primäre Gegenstand zwischenmenschlichen Verstehens ist somit die Objektivation. Objektivationen im Bereich des Sprachlichen haben Vorrang gegenüber anderen Hervorbringungen. Für Improvisation als „*Kultursystem*“ und ihren Wirkungszusammenhang ergäbe sich nach Dilthey ein Verständnis des flüchtigen und bereits vergangenen Ereignisses nur über die sprachliche Vermittlung, die ein Ereignis begleiten muss.

²⁰⁹ „*Viktor Turner (1920-1983) war Ethnologe, oder besser ein Grenzgänger zwischen den Disziplinen Ethnologie, Religion, Literatur, Geschichte und Philosophie. Seine Vorliebe galt der Vieldeutigkeit und der Reflexivität von Ritualen, Symbolen, sozialen Dramen, Spiel und Theater. Wesentlich für seine ethnologischen Studien waren seine eigenen Erfahrungen, so lebte Turner mit seiner Familie u.a. jahrelang in afrikanischen, malaysischen und ozeanischen Dörfern fernab jeglicher Zivilisation, um seinen Forschungen direkt vor Ort nachzugehen. [...] Turners Lehrer waren zunächst britische ‚Strukturfunktionalisten‘ [...]. Dieser Ansatz führte Turner bei der Einsicht in die Dynamik sozialer Dramen nicht weiter, und so fühlte er sich zunehmend zu der Grundhaltung des deutschen Sozialphilosophen Wilhelm Dilthey (1833-1911) hingezogen, die den ganzen Menschen berücksichtigt [...]*“ (Volquartz 1999, 23f.).

ation“, „Vorstellung“ und „Vorstellungsreproduktionen“ hebt Dilthey die „schöpferische Bewegung“ hervor, durch die aus dem Material von Vorstellungen und Gedanken wiederum neue Vorstellungen und Gedanken werden: „Bildungsprozesse sind alle die zusammengesetzten Vorgänge in der Seele, die nicht nur feste Vorstellungen unterscheiden, hineinsetzen, beziehen [...], sondern Veränderungen in diesen Wahrnehmungen oder Vorstellungen zur Folge haben“ (Dilthey 1920-1970, Schriften I, 28, 45, 68). Dilthey geht davon aus, dass ein kreativer Zustand, den er als „affektive Gemütsverfassung“ und später als „Erlebnis“ bezeichnete, sich einer Zergliederung in einzelne gesetzmäßig verlaufende psychische Prozesse widersetzt. Der ganze Mensch ist dabei einbezogen.

Das Erlebnis schließt Inneres und Äußeres ein, Gemütszustand und Bild sowie einen Bilderzusammenhang – Ort, Situationen, Personen – als ein Äußeres: „in der ungelösten Einheit beider liegt die lebendige Kraft der Poesie“ (Dilthey 1920-1970, Schriften VI, 161). Die „Beziehung von Gefühl und Bild“ beruhe darauf, dass die Seelenbewegung sich in Miene, Gebärde und Tonverhältnissen der Stimme entladen und wir dann rückwärts ein Inneres in diesem Äußeren lesen können. Insbesondere auf musikalischer Ebene wirken solche Schemata, welche – entsprechend den „Beziehungen von Stärke, Höhe, Geschwindigkeit, Rhythmus zu den Emotionen“ – „die Rede durchziehen. [...] Eine andere Quelle solcher musikalischen Schemata ist dann die Tanzbewegung“ (ebd., 19).

Damit wird der Erlebnisbegriff bei Dilthey seiner Subjektivität enthoben. Erlernete, tradierte Schemata wie Gebärde, Mimik, Tonfall ermöglichen eine nonverbale Kommunikation und vermitteln zwischen dem Erlebnis des Subjekts und seiner ihm eigentümlichen Ausdrucksweise, die von Dilthey durch den Bezug auf jene Schemata lediglich als individuelle Modifikation oder Abweichung verstanden wird. Den „Ausdruck“ verstehen heißt laut Dilthey: „aus sinnlichen Zeichen ein Psychisches, dessen Äußerung sie sind, erkennen“ (Dilthey 1920-1970, Schriften V, 334). Da nun aber Mienenspiel, Gesten, stimmliche Äußerungen mit dem Augenblick, in dem sie erfasst werden können, schon wieder vergehen, ist hier das Verständnis auf die Intuition des Augenblicks angewiesen, ohne dass es nachträglich überprüft werden kann. „Objektivität“ bzw. „Allgemeingültigkeit“ (ebd., 319) des Verstehens einer Lebensäußerung kann – so Dilthey in seiner Schrift *Die Entstehung der Hermeneutik* (1900) – jedoch nur durch „Auslegung oder Interpretation“ (ebd., 318) erlangt werden. Bei Dilthey tritt anstelle der psychologischen Grundlegung eine hermeneutische, die nicht nach psychischen Vorgängen im künstlerisch Tätigen fragt, sondern nach Bedeutungszusammenhängen im Sinne des vergegenständlichten bzw. fixierten Werks. Sein Ansatz erscheint zunächst für das Verstehen von Improvisation nicht geeignet zu sein.

Victor Turner übernimmt den Erlebnis-Begriff Diltheys. Er kann diesem „hermeneutischen Objektivitätsansatz“ allerdings nicht folgen; stattdessen entwickelt Turner auf dieser Basis seinen eigenen Ansatz, der eher zum Verständnis beiträgt. Für Turner ist jede Art der Darstellung – Ritual, Zeremonie, Karneval, Theater und Dichtung – „Erklärung und Entfaltung des Lebens“ (Turner 1989, 18). Durch den Prozess der Darstellung wird das, was normalerweise in den Tiefen des soziokulturellen Lebens hermetisch abgeschlossen wird und damit der Alltagserfahrung und dem Verstand nicht zugänglich ist, ans Licht befördert. Aus dem Ereignis, das ein Dramatiker oder Dichter selbst

erlebt hat oder welches durchdringendes imaginatives Verstehen erfordert, wird sozusagen „*Bedeutung*“ herausgepresst, „*eine Darstellung (performance) ist also der geeignete Abschluß eines Erlebnisses*“ (ebd.). Turner nennt fünf Momente des Erlebens, die, da sie „*genetisch verwandt*“ sind, eine Verlaufsstruktur aufweisen (Turner 1989, 18f.):

1. Jedes Erlebnis hat einen Wahrnehmungskern – so können Freude und Schmerz intensiver empfunden werden als Verhaltensweisen, die von Routine und Wiederholung geprägt sind.
2. Es tauchen Bilder vergangener Erlebnisse auf, die sich durch „*ungewöhnliche Klarheit der Konturen, Stärke der Empfindungen und Energie der Projektion*“ auszeichnen.
3. Vergangene Erlebnisse rufen jedoch solange keine (spontanen) Reaktionen hervor, wie nicht die ursprünglich mit ihnen assoziierten Gefühle neu belebt werden.
4. Die „*Bedeutungsproduktion*“ erfolgt über das „*empfindende Nachsinnen*“ über die zwischen den vergangenen und gegenwärtigen Erlebnissen bestehenden Zusammenhänge. Der Vorgang der „*Bedeutungsentdeckung*“ und „*Bedeutungsproduktion*“ besteht darin, Vergangenheit und Gegenwart in ein „*musikalisches*“ Verhältnis zu bringen. Dabei genügt es nicht, dass es nur für denjenigen Bedeutung hat, der es erlebte.
5. Ein Erlebnis ist nie abgeschlossen, solange es nicht „*ausgedrückt*“, das heißt anderen nicht auf sprachliche oder sonstige Art und Weise mitgeteilt wird. Kultur ergibt sich, so auch Dewey, aus dem Ensemble dieser Äußerungen – das der Gesellschaft verfügbar und der empfindenden Durchdringung durch den „*Geist*“ anderer zugänglich gemachte Erleben Einzelner.

In der Improvisation ermöglicht allein die körperliche Anwesenheit des Improvisierenden im Augenblick des Erlebens ein Erlebnis in der Zeit. Die Theaterpädagogin Ulrike Hentschel beschreibt das für den theatralen Prozess so: „*Die ereignishaft Struktur theatraler Rezeption und Produktion ermöglicht also ein Spiel mit der Zeit. Indem die reale Zeit der Aufführung durch die Mittel von Tempo und Rhythmus zur gestaltenden Zeit des Spiels wird, kann, beispielsweise über eine Dehnung der Zeit, die Intensivierung der Augenblickserfahrung bewirkt werden*“ (Hentschel 1996, 136). Als einmaliges und endliches Ereignis ist Improvisation ein „*künstlerischer Akt der Verdichtung*“, der das Gefühl vermittelt, intensiver zu leben als im Alltäglichen, ist die Erkenntnis, die der Schweizer Regisseur und Theaterpädagoge Louis Naef aus seinem Forschungsseminar *Improvisation* an der Universität der Künste Berlin zieht: „*ich konzentriere mich (auf mich), imaginieren (Hervorholen der emotionalen Bilder aus der Unterwelt meiner Gefühle), ich erinnere mich, erfahre das früher Erlebte im Spiel nochmals neu, erlebe es spielend (Mimesis als bewusstes Erleben), verdichte das in diesem Spielvorgang Gewonnene zur Gestalt*“ (Naef 1993, 93).

Diese Tätigkeitskomponente ästhetischer Ereignisse unterscheidet sich maßgeblich von anderen Ereignissen, an denen zwar auch die Sinne, die Wahrnehmungen beteiligt sind, dort aber in anderer Situierung. Bezug nehmend auf seine empirischen Befunde beschreibt Mollenhauer die spezifische Problematik künstlerischer Tätigkeit:

„Was heißt hier ‚Tätigkeit‘? Tätig sind wir ja bekanntlich in vielerlei Weise, teils so, daß ein außenstehender Beobachter unsere Tätigkeit protokollieren kann, weil sie der äußeren Wahrnehmung des Beobachters zugänglich ist – ich suche einen Platz im Freien, ordne das Mal-Instrumentarium, wende den Blick hier- und dorthin [...] –, teils so, daß nur wir selbst uns in unseren Tätigkeiten beobachten können, von denen jener andere Beobachter nur schwer entschlüsselbare Komponenten zu Gesicht bekommt – die Freude, die ich verspüre; die Melancholie, die wie ein Hauch mich durchzieht; die Aufmerksamkeit auf mein eigenes Sehen und Hören; die Ruhe oder Aufgeregtheit, die ich angesichts einer Linie empfinde usw. Auch wenn es mich drängen sollte, solche Empfindungen auch anderen mitzuteilen, vermitteln sie mir eine Erfahrung mit mir, die von der Zustimmung der anderen nicht abhängig ist. [...] Der mögliche und sinnvolle Verzicht auf die Zustimmung anderer gehört zu der Eigenart des Vorgangs, zu seinem ‚Grund‘, wengleich auch ästhetische Erfahrung, vermutlich von Anfang an, den Blick auf den ‚Anderen‘ nicht völlig vergißt“ (Mollenhauer 1996, 59).

Im Vollzug kreativer Tätigkeit sind die Sinne nicht nur in der Weise beteiligt wie etwa beim Blick auf ein Werbeplakat oder beim Verrichten einer alltäglichen Handlung beispielsweise beim Fahrradfahren. *„Meine Sinne werden mir, in ästhetischer Einstellung, über die auch sonst meine Tätigkeit ununterbrochen begleitenden oder stimulierenden Wahrnehmungsvorgänge hinaus, ‚thematisch‘“* (Mollenhauer 1996, 26). Die Wahrnehmung selbst wird in künstlerischer Tätigkeit zum Problem, weil kreatives Handeln das Subjekt nicht nur mit den Daten der Außenwelt, in Form von Perzeption, konfrontiert, sondern auch mit seiner Innenwelt, mit seinem Selbst, *„mit den erworbenen Beständen routinierten Umgangs“* seiner Sinnentätigkeit (ebd.).

Der Improvisierende muss seine eigenen Bewegungen, stimmlichen Äußerungen, Sequenzen und Muster erst schaffen. Sie werden spontan gewählt, wobei Interaktion und Kommunikation beeinflussende Faktoren darstellen. Das Improvisieren kann sowohl nur kleinere Segmente individueller Äußerungen betreffen als auch eine längere Kette von Abläufen. Mit anderen Worten, dieser spontane Akt besteht aus individuell geschaffenen Segmenten, möglicherweise auch aus „standardisierten“ Mustern, die in frei gewählter Reihenfolge kombiniert und präsentiert werden. Spielregeln können dabei den Handlungsrahmen abstecken. Im Gegensatz dazu bestehen beispielsweise fixierte Theaterstücke aus einer nicht zufälligen, strukturierten Abfolge von eingeübten Handlungsmustern.

Louis Naef sieht in diesem spezifischen spontanen Akt eine Spannung zwischen Erfahrungs- und Lebenswelt:

„Ich (als Improvisierender) bin von außen, von Geschichte und aktueller Befindlichkeit der Gesellschaft bestimmt. Wir müssen unsere Geschichte von Tag zu Tag neu einrichten. Erst wenn ich das gefunden habe, weist mein Spiel über sich hinaus“ (Naef 1991, 2).

Für die Beteiligten ist das Ereignis künstlerischer Tätigkeit eine besondere verdichtete Form des Erlebens, das sich nicht als Objekt festhalten lässt, *„aber es ist als Erlebnis im Gedächtnis von Spielern [...] aufgehoben“* (Hentschel 1996, 136). Das Hinausweisen heißt deshalb nicht nur, mit der Außenwelt hier und jetzt Kontakt aufzunehmen, zu kommunizieren und sich aktiv ins Verhältnis zu

setzen zur Welt, sondern es heißt auch: In der Reflexion bzw. in der Erinnerung der Beteiligten kann das einmalige Ereignis den Augenblick transzendieren.

Fazit. In beobachtbaren sozialen wie künstlerischen Handlungen artikulieren sich kulturelle Formen der Menschen; nach Turner trifft das auch für die Improvisation zu. Die Erweiterung des Wissens vollzieht sich nach Turner über das im Erleben Gegebene durch Auslegung der „*Objektivationen des Lebens*“ (Hentschel 1996, 136); diese Auslegung ist ihrerseits nur möglich von der subjektiven Tiefe des Erlebens aus. Das wäre vergleichbar mit dem, was Dilthey in seiner kulturpsychologischen Hermeneutik als „*objektiven Geist*“ bezeichnet, jedoch wird als Objektivation hier nicht nur das „Kunst-Werk“ gesehen, sondern auch jedwede flüchtige Veräußerung. Solche Handlungen geben nicht nur über den Handelnden selbst Aufschluss, sondern weisen auf grundlegende kulturelle Bedeutung hin. „*Kultur*“, so der Ethnologe Clifford Geertz, „*ist ein geschichtlich übermittelter Komplex von Bedeutungen und Vorstellungen, die in symbolischer Form zu Tage treten und es den Menschen ermöglichen, ihr Wissen über das Leben und ihre Einstellung zur Welt einander mitzuteilen, zu erhalten und weiterzuentwickeln*“ (Geertz 1999, 1).

Wenn diese Auslegung als Bedeutungserzeugung nur von der subjektiven Tiefe des Erlebens aus möglich ist, so stellt sich hinsichtlich improvisierter Ereignisse das Problem, was genau intensives und komplexes Erleben ist und wie dieses hervorgerufen werden kann. Dieses besondere Erleben selbst und die damit verbundenen Selbstbildungsprozesse sind im folgenden Abschnitt Gegenstand der Betrachtung.

3.2 DIE INNENWELT – INTENSIVES UND KOMPLEXES ERLEBEN BEIM IMPROVISIEREN

Glaut man den Äußerungen erfahrener Improvisatoren, dann zeichnet sich die spezifische Situation des Improvisierens durch Intensität und Komplexität des Erlebens aus. Um Erleben näher zu bestimmen und für diesen psychologischen Untersuchungsaspekt eine operationale Definition des spezifischen Erlebens zu erhalten, sollen zunächst wichtige Unterscheidungen hervorgehoben werden. Es gibt Wahrnehmungen und Erfahrungen, die eine wesentliche Komponente jeglicher Erkenntnis sind; im Unterschied dazu gibt es Wahrnehmungen, Erlebnisse und Erfahrungen, die sich bei kreativer, künstlerischer Aktivität einstellen. Auch sie basieren auf der grundsätzlichen Wahrnehmung über die Sinne, sie können damit jedoch nicht zureichend beschrieben werden.

Der Psychologe und Kreativitätsforscher Mihaly Csikszentmihalyi versucht in seiner empirischen Untersuchung *„Flow’-Erlebnis“* (1985) zwei psychologische Aspekte miteinander in Beziehung zu bringen: a) den Aspekt intensiven Erlebens, wobei es um Fragen nach den Eigenschaften, welche eine Situation erfreulich machen, und nach subjektiven Zuständen, welche einer Person erlauben, an einer Situation Freude zu haben, geht; b) den Aspekt der Selbstbildung/Selbstverwirklichung durch derartig intensive Sinneserlebnisse. Sein Untersuchungsinteresse gilt Personen, die sowohl spielerische als auch „ernsthafte“ Aktivitäten betreiben, dazu zählten Klettern, Fußball, Langstreckenschwimmen, Schachspielen, Rock-Tanzen etc., dabei intensive Erlebnisse hatten und intrinsisch motiviert waren.

3.2.1 „FLOW“ – INTENSIVES ERLEBEN

Das Erlebnis von „Flow“²¹⁰ beschreibt Csikszentmihalyi als charakteristische Erfahrung intensiver Erlebnisse, die dem Spiel und der sportlichen Betätigung genauso innewohnen können wie künstlerischer Tätigkeit. „Flow“ bezeichnet die ganzheitliche Sinneswahrnehmung, die wir haben, wenn wir mit *„totalem Engagement“* handeln:

„Im Flow-Zustand folgt Handlung auf Handlung, und zwar nach einer inneren Logik, welche kein bewusstes Eingreifen von Seiten des Handelnden zu erfordern scheint. Er erlebt den Prozess als einheitliches ‚Fließen‘ von einem Augenblick zum nächsten, wobei er Meister seines Handelns ist und kaum eine Trennung zwischen sich und der Umwelt, zwischen Stimulus und Reaktion, oder zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verspürt“ (Csikszentmihalyi 1985, 59).

²¹⁰ Csikszentmihalyi verwendet den Begriff „Flow“, weil er von seinen (amerikanischen) Interviewpartnern häufig benutzt wurde, um das Erlebnis zu beschreiben.

Csikszentmihalyi nennt sechs entscheidende Komponenten, die zum ‚Flow‘-Erleben führen:²¹¹

1. *Verschmelzung von Handeln und Bewusstsein.* Im „Flow“ wird der Dualismus zwischen Handeln und Bewusstsein in Form der Reflexion über das Handeln aufgehoben. Der Handelnde ist sich zwar bewusst, was er tut, doch kann er sich nicht des Bewusstseins darüber bewusst sein, sonst kommt es zu einer verhaltensmäßigen und kognitiven Unterbrechung des Spiel-Rhythmus. Das Selbst-Bewusstsein lässt den Handelnden stolpern.

2. *Bündelung der Aufmerksamkeit auf ein begrenztes Reizfeld.* Csikszentmihalyis Ergebnisse geben Grund zur Annahme, dass komplexes Erleben durch einen Wechsel der Konzentrationsrichtung auftreten kann. Während normalerweise die Aufmerksamkeit den objektiv gegenüberstehenden Kultursachverhalten gewidmet wird, konzentriert sich die Aufmerksamkeit beim intensiven Erleben wie beim Improvisieren auf das Subjekt selbst. Bewusstsein und Aufmerksamkeit richten sich genau auf den Moment der Aktion, Zukunfts- und Vergangenheitsdenken werden aufgegeben. Erreicht wird dieser Zustand durch Vereinfachung der Bedingungen, indem definiert wird, was situationsrelevant erscheint, und alles Irrelevante ausgeklammert wird. Diese Intensivierung der Situation kann durch extrinsische motivationale Mittel wie Konkurrenz, Belohnung und durch Spiel-Regeln erreicht werden; entscheidender sind jedoch die „inneren Ressourcen“ in Form von „*intrinsischer Motivation*“ – das heißt: Teilnahme auf der Basis von Freiwilligkeit (Csikszentmihalyi 1985, 148ff).

3. *Selbst-Vergessenheit.* Das „Selbst“, das in normalen Situationen zwischen Handelnden, deren affektiven Impulsen (künstlerischer Hervorbringung) und sozialen Regeln vermittelt, wird irrelevant. Der Handelnde akzeptiert die für dieses Ereignis geltenden Regeln; es muss in der Situation nicht mehr ausgehandelt werden, was getan bzw. nicht getan werden soll. Die Regeln sorgen für eine Reduktion devianten oder exzentrischen Verhaltens. Die Situation muss so stark vereinfacht werden, dass sie verständlich, definierbar und handhabbar ist. „Selbst-Vergessenheit“ bedeutet aber nicht den Verlust des Bewusstseins; vielmehr ist das „*kinästhetische*“ und mentale Bewusstsein erweitert, das auf das Selbst bezogene Bewusstsein allerdings reduziert. Dieser Zustand ist also nicht gleichzusetzen mit Solipsismus oder Autismus, sondern er lässt sich nach Csikszentmihalyi beschreiben als „*Intuition von Einheit, Solidarität, Fülle und Akzeptierung*“, in der die Umwelt und die anderen Beteiligten subjektiv als ein Ganzes empfunden werden, in der sich der Handelnde quasi „*in Harmonie mit der Umwelt fühlt*“ (Csikszentmihalyi 1985, 148).

4. *Kontrolle über Handlung und Umwelt.* Diejenigen Rock-Tänzer, die sich bei ihrer Aktivität „im Fluss“ erlebten, berichten von einem erhöhten Gefühl der Kontrolle bei gleichzeitigem Hingeben

²¹¹ Welche Flow-Elemente am ehesten erlebbar sind und welche schwieriger zugänglich erscheinen, untersuchte Csikszentmihalyi u.a. beim improvisierten „Rock-Tanz“: „*Es scheint, dass sich jeder Tänzer seines Körpers stärker und seiner Probleme weniger bewusst ist als gewöhnlich. Auch Effekte wie vermindertes Beachten der Umgebung, erhöhtes Kontrollgefühl bezüglich des eigenen Selbst sowie bezüglich der Beziehung zum Partner, und vermindertes Umherwandern der Gedanken scheinen allgemein zu sein. [...] Dies sind vielleicht mehr oder weniger ‚konstante‘ Erlebnisse, welche die Aktivität jedem Teilnehmer bietet. Die anderen Elemente stellen wahrscheinlich komplexere Erlebnisse dar, welche weniger zugänglich sind und daher den Zustand des tiefen ‚Flow‘ beim Rock-Tanz definieren*“ (Csikszentmihalyi 1985, 150).

ihrer selbst und ihrer Bewegungen. Dieses Gefühl, gleichzeitig Kontrolle auszuüben und dies doch nicht zu tun, erscheint wie ein Paradox. Denn einerseits ist sich der Improvisierende mehr als üblich seines Körpers bewusst, weil er sich in einer Weise bewegt und verhält, wie er das gewöhnlich nicht tut. Andererseits scheint der Körper ein Eigenleben zu bekommen, denn dieses Bewusstsein dient nicht dazu, den Körper zu beherrschen oder zu dirigieren; es ist ein Gefühl von Kontrolle durch gesteigertes (Körper-)Bewusstsein.

5. *Eindeutigkeit der Situation*. Die Erlebnisintensität korreliert mit der Eindeutigkeit der Situation. „Flow“-Gefühl stellt sich schneller ein, wenn die Handlungsanforderungen kohärent, nicht widersprüchlich und innere wie äußere Rückmeldungen eindeutig sind. Innere Stimuli und Rückmeldungen, die oft mit der Vokabel „*Intuition*“ bezeichnet werden, bedeuten, dass Improvisierende ein Gespür dafür haben, was zu tun ist. *„Der größte Unterschied zeigte sich beim Element ‚genau wissen, was zu tun ist‘. Wenig beteiligte Tänzer haben praktisch nie das Gefühl zu wissen, was gerade richtig ist, obwohl sie ebensoviel Tanzerfahrung aufweisen wie die anderen“* (Csikszentmihalyi 1985, 149). Äußere Stimuli und Rückmeldungen betreffen die Eindeutigkeit, mit der die Situation wahrgenommen wird, zum einen in Hinblick auf den Umgang mit einem bestimmten Material oder Thema, mit dem umgegangen wird, zum anderen bezüglich der sozialen Komponente der Situation. *„Die weniger beteiligten Tänzer erklärten in ihren Interviews, daß es beim Rocktanz nie eindeutige Situationen gebe, denen man folgen könne, weder bezüglich der Tanzbewegungen noch bezüglich der sozialen Interaktion“* (ebd.). Daraus lässt sich folgern: Eindeutigkeit entsteht u.a. durch die Beschränkung des Gestaltungsfeldes (Material/Thema) und durch einen begrenzten und definierten Interaktionsrahmen.

6. *Gefühl der Freude durch intrinsische Motivation*. Die Aktivität wird als innerlich lohnend empfunden, äußere Ziele oder Sanktionen sind nicht notwendig. Am Beispiel des Kletterns belegt Csikszentmihalyi, dass das Gefühl der Freude gegenüber Angst und Sorge überwiegen kann, vorausgesetzt, die Aktivität wird als innerlich lohnend empfunden, sie ist passend strukturiert und unsere Fähigkeiten sind ihren Herausforderungen angepasst. *„Unter diesen optimalen Bedingungen haben wir auch an der Arbeit Freude und sogar an Gefahren und Stress. Um eine langweilige Situation in eine belohnende zu verwandeln, braucht es weder Geld noch Energie; es genügt bereits eine symbolische Umstrukturierung der Information“* (ebd., 16).

Fazit. Wie Csikszentmihalyis empirische Befunde nahe legen, kann davon ausgegangen werden, dass beim Improvisieren die Komplexität des Erlebens und damit die Wahrscheinlichkeit des ‚Flow‘-Gefühls dann am größten ist, wenn die Person *„ganz bei der Sache ist, sich ihrer Umwelt nicht bewusst ist, genau weiß, was zu tun ist, die Situation beherrscht und sich außerdem in Harmonie mit der Umwelt fühlt“* (Csikszentmihalyi 1985, 148). Die Voraussetzung dafür ist intrinsische Motivation. Worin jedoch der Unterschied zu nicht improvisierten künstlerischen Aktivitäten liegt, wie komponieren, einen dramatischen Text konzipieren etc., die durchaus auch intrinsisch motiviert sind, wird im Teil III, Empirische Befunde, eingehend analysiert. Es sind dies die improvisations-spezifischen Voraussetzung intrinsischer Motivation. Beim Improvisieren stellen sich Flow-

Erlebnisse dann häufiger ein, wenn die Spieler aus Gründen der ihr innewohnenden „Spontaneität“, „Kreativität“ oder dem „Gefühl der Freiheit“ freiwillig improvisieren.

3.2.2 SELBSTBILDUNG UND SELBSTVERWIRKLICHUNG DURCH INTENSIVES ERLEBEN

Csikszentmihalyi kommt in seiner Studie zu dem Ergebnis, dass „Flow“ in einem ausbalancierten Verhältnis von Handlungs-Anforderung und -Fähigkeit entstehen kann. Zur Veranschaulichung hat er das Modell des „Flow-Kanals“ entwickelt (Abb. II.5). Die beiden Dimensionen Anforderung und Fähigkeit sind auf den beiden Achsen des Diagramms dargestellt. Der Buchstabe A steht für den Handelnden, das könnte ein Improvisierender etwa im Theater sein. Position A1 beschreibt den unerfahrenen Improvisierenden, ausgestattet mit wenig schauspielerischen Fähigkeiten. Dem entsprechen auch die an ihn gestellten Anforderungen. Beispielsweise spielt er mit einem Partner und einem imaginären Tennisball Tennis. Weil der Schwierigkeitsgrad seinen rudimentären Fähigkeiten entspricht, kann sich Spielfreude einstellen und damit einhergehend für diese kurze Zeit auch das Gefühl von „Flow“. Doch lange wird er nicht auf dieser Stufe verweilen können. Wenn sich seine Kompetenzen nach einiger Zeit verbessern, die Anforderungen jedoch nicht erhöht werden, wird er sich langweilen (A2). Sind auf der anderen Seite die selbst gesteckten oder von einem Spielleiter formulierten Anforderungen für einen Unerfahrenen zu hoch, dadurch etwa, dass er beim imaginären Tennisspiel gleichzeitig noch eine fiktive Figur verkörpern will, wird er Unsicherheit verspüren in der Angst, der Aufgabe nicht gewachsen zu sein, Statt „Flow“ auf der Grundlage von Spielfreude stellt sich möglicherweise Frustration ein (A3).

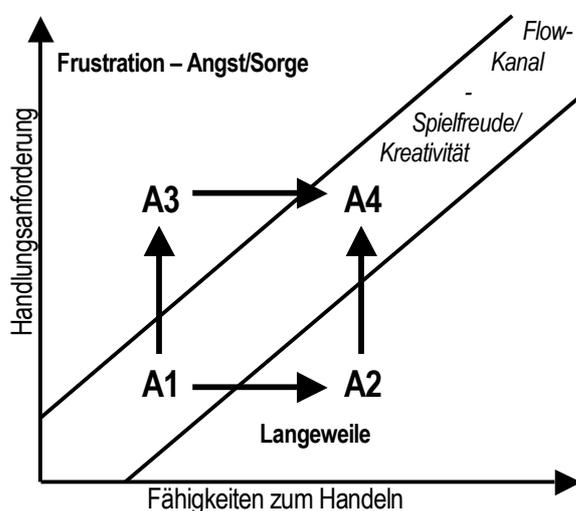


Abb. II.5: Das Flow-Kanal-Modell nach Csikszentmihalyi 1985, 75-8

Weder Langeweile noch Frustration sind positive Erlebnisse. In beiden Positionen A2 und A3 wird der Improvisierende bestrebt sein, in den „Flow“-Zustand der Spielfreude zurückzugelangen. Wenn er gelangweilt ist (A2), kann er sich Anforderungen stellen, die seinen Fähigkeiten entsprechen. Er könnte beim Tennisspielen mehr und mehr in eine fiktive Rolle schlüpfen. Der Frustrierte (A3) hat die Möglichkeit, entweder seine Anforderungen zu verringern und allein zu imaginärem Tennisspiel zurückzukehren, das ist eher selten der Fall, oder seine Fähigkeiten auszubauen, bis er schließlich beides beherrscht: das Tennisspiel und das Darstellen einer Rolle. Das könnte wieder zu einem Zustand der Spielfreude auf höherem Niveau führen.

A1 und A4 beschreiben Zustände, die recht erfreulich sind. Sie unterscheiden sich darin, dass die Position A4 eine komplexere Erfahrung darstellt, die dem Spieler größere Herausforderung und

größere Geschicklichkeit abverlangt. Auch wenn auf der Position A4 wieder Spielfreude eintritt, so handelt es sich nach Csikszentmihalyi keineswegs um eine stabile Situation, denn mit weiterer Improvisationserfahrung und zunehmender Geschicklichkeit wird sich der Improvisierende auf diesem Anforderungsniveau bald wieder langweilen. Die Motivation wird hoch sein, in den „Flow-Kanal“ zurückkehren zu können, aber nun auf nächst höherer Ebene der Komplexität.

Es scheint nicht möglich, die gleiche Sache auf einer Ebene über längere Zeit zu genießen. Diese typische Dynamik der „Flow“-Aktivitäten führt, so Csikszentmihalyi, zu einem Zuwachs an Wissen und neuen Entdeckungen. „Flow“-Erlebnis, das bedeutet auch Spielfreude beim Improvisieren, kann auf jeder Erfahrungsebene stattfinden, beim jungen noch unerfahrenen Theaterspielenden ebenso wie bei einem professionellen Schauspieler, beim musikalisch experimentierenden Kind wie beim improvisierenden Solopianisten. Entscheidend dabei ist, dass die Aktivität in sich selbst befriedigend ist und eine Situation geschaffen wird, in der nach einer inneren Logik Handlung auf Handlung folgen kann, die kein kognitiv gelenktes, das heißt bewusstes Eingreifen des Agierenden erforderlich macht. So kommt Csikszentmihalyi zu dem Schluss: Jedem intensiven Erlebnis und jeder Aktivität, die „Flow“ hervorruft, ist das „*Gefühl der Entdeckung*“ gemeinsam als ein „*kreatives Gefühl*“, welches das Individuum in eine andere Realität versetzt (vgl. Csikszentmihalyi 1996, 106f.). Dieses motiviert wiederum zu höherer Leistung; das verändert nicht nur das Selbst, sondern macht es komplexer. Dieser Erfahrungszuwachs stellt den Schlüssel zu „Flow“-Aktivitäten, zur Spielfreude beim Improvisieren dar.

Unter sozio-psychologischem Aspekt wird im Folgenden das spezifische Gruppenerleben beim Improvisieren untersucht anhand des vom Ethnologen Viktor Turner geprägten „Communitas“-Begriffs als „*Spiegelung eines gemeinsamen Willens*“.

3.2.3 „COMMUNITAS“ ALS SPEZIFISCHES GRUPPEN-ERLEBNIS

Der Psychologe und Verhaltensforscher Walter Siegfried spricht bezüglich des Interaktionsstils in seinen Tanz-Performance-Projekten von „*Synchronisation*“ der Bewegungen, ein Begriff, den auch Joachim E. Behrendt für die musikalische Improvisation verwendet. Das Phänomen der Synchronizität vergleicht der Musikwissenschaftler und Ethnologe Joachim Ernst Behrendt mit dem Verhalten von Zugvögeln oder Fischeschwärmen:

„Früher haben die Zoologen geglaubt, es müsse ein ‚Leittier‘ geben, nach dem sich die anderen richten. Heute weiß man: ‚Leittiere‘ gibt es allenfalls dann, wenn zwei oder drei Vögel zusammenfliegen. Wenn aber eine große – meist wohlformierte – Gruppe von Vögeln spontan ihre Richtung ändert – [...] und sich gleichwohl auch durch die unwahrscheinlichsten Kursänderungen nicht ‚aus der Form bringen‘ lässt – ist sie im Sinne der neuen Biologie ein Wesen. Der Schwarm [...] ist ein System. [...] Auch eine Gruppe improvisierender Musiker kann] sich bewegen und verändern wie ein einziges Wesen. [...] Was in solchen Gruppen geschieht, gehorcht stärker den Gesetzen der Synchronizität als denen der Kausalität und kann deshalb nicht in allen Details geklärt werden. Auch die Musiker selbst können das nicht. Aber sie sprechen vom

„Hochgefühl“, das sie trägt, wenn eine kollektive Gruppenimprovisation in besonderem Maße gelingt“ (Behrendt 1985, 408f.).

Andere Musiker wie der Afroamerikaner Cecil Taylor oder der Rockmusiker Garcia nennen dieses spezifische Phänomen des Gruppen-Erlebens, das sich beim gemeinsamen Improvisieren einstellen kann, „Magie“ oder „Trance“. Der Ethnologe Victor Turner verwendet im Zusammenhang seines Forschungsschwerpunkts *Vom Ritual zum Theater* (1989) den Begriff „*Communitas*“ als Spiegelung eines gemeinsamen Willens.²¹² Im Rahmen einer wissenschaftlichen Erörterung erscheint der „*Communitas*“-Begriff geeigneter zu sein, zum allgemeinen Verständnis dieses spezifischen Interaktionsphänomens beizutragen, als der noch zu wenig erforschte Begriff der „*Synchronisation*“ oder die wissenschaftlich schwer zugänglichen Phänomene „*Magie*“ und „*Trance*“.

Turner begleitete und untersuchte in den 1970er Jahren das experimentelle Theater Richard Schechners in den Vereinigten Staaten.²¹³ Den „*Werkstatt-Prozess*“ zur Entwicklung eines Theaterstücks vergleicht Turner dabei mit dem afrikanischen Buschlager, „*dem Ort der Initiation und der Beschneidungsrituale, der Vermittlung esoterischen Wissens und des Erlernens nützlicher wie praktischer Techniken. [...] Es kommt nicht auf Texttreue an. Theatralischer Raum, Schauspieler, Regisseur, benutzte Mittel (Ausschmückung und Verzerrung der Sprache, Bildschirme, Filme, Tonbänder, Musik...), Trennung von Rolle und Darsteller – alle diese Elemente werden flexibel und neu kombiniert – als Spiegelung eines gemeinsamen Willens, der sich in den seltenen Fällen herauskristallisiert, in denen unter den Mitgliedern des Theaterensembles ‚Communitas‘ herrscht*“ (Turner 1989, 22).

Im Zusammenhang mit zeitgemäßen künstlerisch-kreativen Gruppenprozessen wird für Turner das Phänomen der „*Communitas*“ zu einem zentralen Begriff. Ansatzpunkt seiner Überlegungen sind die „*liminalen Phänomene*“²¹⁴ tribaler oder frühagrarischer Gesellschaften, deren Mitglieder sozial durch ihren Status definiert werden; er vergleicht sie mit „*liminoiden Phänomenen*“ moderner Gesellschaften. Liminale Phänomene (von lat. limen = Schwelle) sind Übergangsriten. In dieser Phase, die Arnold van Gennep *Schwellen-, Umwandlungs- und liminale Phase* nannte (Gennep 1986; franz. Orig.: 1909), „*durchläuft das Subjekt eine Zeit oder einen Bereich der Ambiguität, eine Art sozialen Zwischenstadiums, das wenige Merkmale der vorangegangenen oder der folgenden sozialen Positionen oder Daseinsformen aufweist*“ (Volquartz 1999, 32f.). Das bedeutet: in der Phase der

²¹² Hierzu werden insbesondere die theoretischen Erörterungen des Jazzlehrers Ove Volquartz' *Improvisieren und ‚Flow‘-Erlebnis* (1999) herangezogen. Er befasste sich sowohl mit dem ‚Flow‘-Erlebnis wie auch mit dem *Communitas*-Begriff und stellte beide Phänomene in einen Zusammenhang.

²¹³ In den 1970er Jahren beschäftigte sich Turner auf Anregung von Richard Schechner intensiv mit dem experimentellen Theater in den Vereinigten Staaten. Schechners Theater befasste sich mit den sozialen Dramen seiner Zeit und versuchte, durch die „*freie Entfaltung von Bildern über die Wirklichkeit hinaus*“ (Turner 1989, 21) das Wesen der Aussage zu fassen zu bekommen. Der Prozess, den Turner in Gang setzte, nachdem er sich für ein dramatisches Theater entschieden hatte, war so etwas wie „*die Transformation der Diltheyschen inneren Bewegung vom Erlebnis im Sinne unmittelbaren Erlebens zum bedeutungsvollen ästhetischen Produkt, dem Kunstwerk*“ (Volquartz 1999, 31).

²¹⁴ „*Liminale Phänomene*“ sind überwiegend kollektiv und beziehen sich auf jahreszeitliche oder sozialstrukturelle Zyklen und sind zentral in den gesamten sozialen Prozess integriert; das bedeutet: das Liminale weckt „*Loyalitätsgefühle*“, es ist letztlich funktional für die Sozialstruktur (vgl. Turner 1989, 36ff.).

Liminalität „spielen“ die Menschen mit Elementen des Vertrauten und verfremden sie. „*Und aus den unvorhergesehenen Kombinationen vertrauter Elemente entsteht Neues*“ (Turner 1989, 39f.).²¹⁵ Die liminoiden Phänomene der so genannten Hochkulturen haben sich nicht nur weit vom Kontext der Übergangsriten entfernt, sondern sie wurden auch individualisiert. Der einzelne Künstler bringt Liminoides hervor, während die Gesellschaft liminale Symbole erlebt. „*Der Künstler, als Erschaffer liminoider Symbole, Ideen, Bilder etc., erzeugt diese jedoch nicht aus dem Nichts, sondern dadurch, daß er das Recht in Anspruch nimmt, in einer Weise frei mit seinem sozialen Erbe umzugehen, wie es den Angehörigen von Kulturen, in denen das Liminale sakrosankt ist, nicht möglich ist*“ (Volquartz 1999, 35).

Das kollektive Erlebnis in liminalen Schaffensformen verbindet Turner mit dem Begriff der „*Communitas*“: „*In Stammesgesellschaften ist die Verbindung zwischen Communitas und Liminalität enger als zwischen Communitas und normativer Struktur, obwohl die als Communitas bezeichnete Form des Zwischenmenschlichen in schwer vorhersehbarer Weise über Struktursysteme hinweg-,spielen' kann, was, wie ich glaube, die Erfahrungsgrundlage der christlichen Vorstellung von ‚wahrer Gnade' ist*“ (Turner 1989, 70).²¹⁶ Turner versteht unter *Communitas* weder eine Regression zu Verhaltensweisen der Kindheit, noch das emotionale „*Aufgehen*“ in Phantasie, sondern die Aufrechterhaltung der individuellen Verschiedenartigkeit. Liminalität stellt jedoch den sozialstrukturellen Menschen vor Probleme, gleichzeitig lädt *Communitas* zu Spekulationen und Kritik ein. Man begegnet hier dem Problem, dass die „*Communitaserfahrung*“ zur „*Communitaserinnerung*“ wird. Indem versucht wird, *Communitas* historisch zu reproduzieren, entwickelt sich eine Sozialstruktur, in der anfänglich freie und innovative Beziehungen in normgeleitete umgeformt werden. *Communitas* bedeutet jedoch nicht, dass die strukturellen Normen aus dem Bewusstsein der Teilhabenden verdrängt werden, vielmehr könnte man sagen, dass ihr eigener Stil in einer bestimmten Gemeinschaft von der Art und Weise abhängig ist, wie sie „*die Aufhebung, Negation oder Inversion der normativen Struktur symbolisiert*“ (vgl. ebd. 71ff.). Turner unterscheidet drei verschiedene Stufen der *Communitas*, die nicht unbedingt aufeinander folgen müssen:

1. *Spontane Communitas* als direkte, unmittelbare und totale Konfrontation menschlicher Identitäten; sie ist intensiver als ein eindringlicher persönlicher Interaktionsstil und hat deshalb etwas „*Magisches*“ an sich. Subjektiv ist sie mit „*dem Gefühl unbegrenzter Macht*“ verbunden. Menschen, die

²¹⁵ Liminoide Phänomene entstanden infolge der Industrialisierung in Gesellschaften, für die vertragliche Beziehungen charakteristisch sind. Das bedeutet, sie sind in der Regel individuelle Hervorbringungen, obwohl sie häufig kollektive oder Massenwirkung haben; sie werden nicht zyklisch, sondern kontinuierlich erzeugt und entstehen abseits von den zentralen ökonomischen und politischen Prozessen. Es spielt keine Rolle, ob liminoide Phänomene von Individuen oder von besonderen Gruppen hervorgebracht werden, sie müssen um allgemeine Anerkennung miteinander konkurrieren, sie sind eher mit einer Ware vergleichbar. Man hält sie zunächst für auf einem „freien“ Markt angebotene spielerische Darstellungen, doch sind sie Teil sozialer Kritik, manchmal sogar revolutionäre Manifeste; man spielt mit dem Liminoiden (vgl. Turner 1989, 39ff.).

²¹⁶ Turner setzt sich in diesem Zusammenhang jedoch klar von dem ab, was Georges Gurvitch als den Moment des „*Einswerdens*“ (communion) beschreibt, in dem „*sich das Bewußtsein so weit wie irgend möglich öffnet und die am wenigsten zugänglichen Tiefen des ‚Ich' in diese Verschmelzung einbezogen werden (was den Zustand kollektiver Ekstase zur Voraussetzung hat)*“ (Gurvitch 1941; zit. n. Turner 1989, 71).

in Form spontaner *Communitas* miteinander interagieren, werden total von einem „*synchronisierten*“, durch „*Flow*“ geprägten Erlebnis absorbiert (vgl. ebd., 75).

2. *Ideologische Communitas* umfasst laut Turner eine Reihe theoretischer Konzepte, die die Interaktion spontaner *Communitas* aus der Erinnerung zu beschreiben versuchen. Hierbei verschafft sich das Subjekt also eine reflexive Distanz zum direkten Erlebnis von *Communitas*. Der Erlebende ist bereits auf Sprache und Kultur als Vermittlungsinstanz für das unmittelbar Erlebte angewiesen. Turner legt hier exemplarisch das von Csikszentmihalyi untersuchte „*Flow*“-Erlebnis als Konzept ganzheitlicher Sinneswahrnehmung des Handelnden zugrunde und stellt einen Zusammenhang zwischen „*Communitas*“ und „*Flow*“ her: Die spontane *Communitas* als Erlebnis in der Gemeinschaft beinhaltet die gemeinsame „*Flow*“-Erfahrung der an einem Geschehen beteiligten Individuen: „*Fluß*‘ kann *Communitas* und *Communitas* ‚*Fluß*‘ auslösen“ (Turner 1989, 76).²¹⁷

3. *Normative Communitas* ist wieder ein „*dauerhaftes soziales System*“. Sie ist eine Subkultur oder Gruppe, in der versucht wird, Beziehungen der spontanen *Communitas* auf mehr oder weniger dauerhafter Basis zu fördern und aufrechtzuerhalten. Gruppen, die auf normativer *Communitas* basieren, unterscheiden sich hierin von anderen Gruppen, die aus irgendeiner natürlichen oder technischen Notwendigkeit (Familie/Produktionsbeziehung) entstehen. Normativer *Communitas* haftet zunächst etwas von „*Freiheit und Liebe*“ an „(um Begriffe aus dem theologischen oder politischen Wortschatz des Westens zu verwenden)“; allerdings können sich aus scheinbar spontanen *Communitas*-Erfahrungen auch die „*strengsten Regimes*“ entwickeln (vgl. ebd., 77). Eine Begründung sieht Turner darin, dass *Communitas*-gruppen von Anfang an das Gefühl haben, den sie umgebenden institutionalisierten Gruppen ausgeliefert zu sein. Daher entwickeln sie einen „*institutionalisierten Schutzpanzer*“, der mit zunehmendem Druck von außen umso stärker wird. Solche Erscheinungen lassen sich insbesondere bei Sektenbildungen feststellen (vgl. ebd., 77f.). Ove Volquartz sieht derartige Phänomene auch in der musikalischen Subkultur: „[A]uch bestimmte Improvisationsgruppen, die sich zunächst gegen eine etablierte Musikwelt durchsetzen mußten, [sind] vor solchen Erscheinungen nicht gefeit“ (Volquartz 1999, 42). In Form der normativen *Communitas* entfremdet sich *Communitas* aber zwangsläufig von sich selbst, da sie, „*theologisch formuliert*“, mehr „*eine Sache der Gnade*“, deren Geist „*weht, wo er will*“, als des Gesetzes ist. Spontane *Communitas* kann nicht per Gesetz erlassen oder ins normale Leben übertragen werden, sie ist Ausnahme, eher ein Wunder als die Regel (vgl. Turner 1989, 78).

²¹⁷ Neben solchen „positiven“ Konzepten lassen sich einige dieser Konzepte aber auch dahingehend konkretisieren, dass sie auf ein „*utopisches Modell*“ von Gesellschaft übertragen werden können, in der alle menschlichen Handlungen auf der Ebene spontaner *Communitas* ausgeführt werden. Dieses Entwerfen ist nach Turner eine ausschließlich „*spielerische Mußeaktivität*“ der Modernen Welt und macht *Communitas* problematisch: „*Solche Entwürfe haben – ganz ähnlich wie die industrielle Produktion – die Tendenz, als wichtigste Desiderata ideale politisch-administrative, einschließlich hierarchischer, Strukturen zu postulieren, und keineswegs einen Zustand der Welt, des Landes, der Insel zu erstreben, in dem jedermann mit seinem Nachbarn in Communitas zu leben versucht. [... In verschiedensten Formen] bildet die Communitas-, Utopie‘ einen zentralen, mit der Erlösungsvorstellung verbundenen Bestandteil vieler schriftlich fixierter, historischer Weltreligionen. ‚Dein Reich‘ (das, da es Caritas, Agape, ‚Liebe‘ ist, ein Anti-Königreich, eine Communitas wäre) ‚komme‘“ (Turner 1989, 76f.).*

Fazit. Das Gefühl des intensiven Erlebens, das ‚Flow‘-Erlebnis, kann sich auch in der improvisierenden Gruppe nur dann einstellen, wenn die Improvisation auf der Basis intrinsischer Motivation stattfindet. Das entspricht auch den Beobachtungen Victor Turners, die er im Zusammenhang mit den experimentellen Theaterprozessen Schechners machte; das heißt: *Communitas* in der Improvisation kann nur auf der Ebene spontaner *Communitas* stattfinden. Für Ove Volquartz ermöglichen die liminalen Merkmale der spontanen *Communitas* aber nicht nur ‚Flow‘, sondern er sieht insgesamt in der Liminalität einen Zusammenhang zur Schaffensweise der Improvisation: *„Improvisation beschäftigt sich mit nichts anderem als der Neukombination (in der Regel in ebenso unvorhergesehener Weise) von vertrauten Elementen“* (Volquartz 1999, 34). Dort, wo spontane *Communitas* sozial positiv ist, wird sie zu einem Modell menschlicher Gesellschaft, deren Grenzen sich idealerweise mit denen der Menschheit decken: *„Wenn zwei Menschen ihre Einheit zu erleben glauben, haben sie, wenn auch nur für einen Augenblick lang, das Gefühl, alle Menschen seien eins. Die große Schwierigkeit besteht darin, diese Intuition lebendig zu halten“*, konstatiert Volquartz (1999, 39f.). Als Phänomene ganzheitlicher Sinneswahrnehmung des Gruppenerlebnisses kann zwischen *„Magie“* und *„Trance“* zu *„Flow“*- und *„Communitas“*-Erleben ein Zusammenhang hergestellt werden. Auf Grund seiner Untersuchungen bezüglich der afroamerikanischen Spielpraxis, die Cecil Taylor vertritt, macht Volquartz allerdings auf einen entscheidenden Unterschied aufmerksam: *„Magie“* und *„Trance“* implizieren spirituelle Assoziationen; Volquartz mutmaßt: *„Es ist also zu erwarten, daß der ‚Flow‘ in diesem Falle anders gestaltet wird – höchstwahrscheinlich intensiver – als bei einem Musiker, der mit ‚säkularisiertem‘ Bewußtsein an sein musikalisches Tun herangeht und in Begrifflichkeiten wie ‚Flow‘-Erfahrung und Communitas über seine Arbeit reflektiert (was er während des Spiels hoffentlich nicht tun wird, denn eine ‚Flowunterbrechung‘ wäre die unabdingbare Folge)“* (Volquartz 1999, 48). Das den verschiedenen Herangehensweisen Gemeinsame bleibt jedoch, dass Improvisierende im Augenblick der Produktion in keiner Weise an einer Kontrolle durch gedankliche Arbeit interessiert sind; *„dieser Reflexionsprozeß erfolgt eventuell später, wenn überhaupt“* (ebd., 49). Es bleibt aber offen, inwieweit sich diese unterschiedliche Herangehensweise auswirkt, denn hierbei handelt es sich um nur eine unter vielen Voraussetzungen zur Improvisationserfahrung. Einen wesentlichen Anteil an der Intensität gemeinsamen Erlebens haben mit Sicherheit auch künstlerische Vorerfahrungen, emotionale Dispositionen, soziale Herkunft etc. Bereits Turner konnte feststellen, dass sich in den kreativen Prozessen des experimentellen Theaters spontane *Communitas* nur selten einstellt und diese demzufolge einen anstrengenswerten Idealfall kommunikativer Interaktion beim gemeinsamen Improvisieren darstellt.

Im Folgenden werden die verschiedenen Ebenen komplexer Interaktionsformen bei gemeinsamer künstlerischer Tätigkeit erörtert; sie können nicht ohne Bezug zu den sozialen Struktursystemen unserer modernen Gesellschaft betrachtet werden. Dabei stellt sich die Frage nach den zum Improvisieren notwendigen Interaktionskompetenzen.

3.3 DER DIALOG ZWISCHEN INNEN UND AUßEN – INTERAKTIONSKOMPETENZ BEIM IMPROVISIEREN

3.3.1 DIFFERENZERFAHRUNG ZWISCHEN SELBST UND DEM ANDEREN, FREMDEN

Beim Improvisieren setzt sich das Subjekt mit seinen Innenwelten ins Verhältnis zu seinen Außenwelten. Improvisation ist spontane individuelle Auseinandersetzung, ist Kontaktaufnahme und spielerisch-experimentelle Beziehung des Subjekts zu „objektiven“ Gegebenheiten (Körper, Objekte, Raum, Partner, Kraft, Farben, Töne, Inhalte etc.). Dabei entsteht eine neue, vom Individuum oder intersubjektiv von der Gruppe gebildete und symbolisierte Außenwelt; sie vermittelt sich über den Körper durch eine jeweils spezifische und in der Gruppe gemeinsam verabredete ‚Kunst-Sprache‘. In dem Wechselspiel des Subjekts mit dem Anderen und Fremden der Außenwelt entwickelt sich das Selbst, das Besondere und Eigentümliche des Subjekts als Differenzenerfahrung; dieser Unterschied wird als solcher wahrnehmbar: „*Subjektivität*“ ist nach Habermas die Art und Weise, wie dem Subjekt seine „*innere Natur*“ begegnet (Habermas 1975, 16); die Außenwelt lässt sich differenzieren in drei Regionen: in „*äußere Natur, Sprache und Gesellschaft*“ (ebd., 10). Die „*äußere Natur*“ wird wahrgenommen, sie beansprucht als Gegebenes „*Objektivität*“; die „*Gesellschaft*“ in Form von Werten und Institutionen beansprucht „*Normativität*“ (Standards). Habermas führt die „*Sprache*“ als dritte Region ein, obwohl der Mensch Sprache nicht in der gleichen Weise als einen Bereich von Gegenständen möglicher Erfahrung konstituiert wie „*äußere Natur*“ und „*Gesellschaft*“. „*Sprache*“ hat, als Medium unserer Äußerungen, eine eigentümliche Transparenz und Durchlässigkeit, so Habermas: „*gerade weil Sprache (einschließlich nicht-propositionaler Symbolsysteme) im Vollzug unserer kommunikativen Handlungen und Expressionen in einer eigentümlichen Halbtranszendenz verharrt, präsentiert sie sich dem Sprecher und dem Handelnden (vorbe-wußt) als ein Realitätsausschnitt sui generis*“ (Habermas 1975, 15).

Das schließt wiederum nicht aus, dass Subjekte gegenüber sprachlichen Äußerungen oder Symbolsystemen²¹⁸ sei es eine, auf das Materielle gerichtete „*objektivierende*“ oder auf den semantischen Gehalt gerichtete „*interpersonale*“ Einstellung einnehmen können. Das heißt: Die kognitive und kreative Kompetenz bildet sich im manipulativen Umgang mit Objekten der äußeren Natur, interaktive und sprachliche Kompetenz bilden sich demnach im Umgang mit kommunikativen „*vergesellschafteten*“ Subjekten und deren Äußerungen. Der Erwerb dieser Kompetenzen bedeutet nun, dass

²¹⁸ Die Sprache ist zentrales Kommunikationsmittel des Menschen. Die Studien über Interaktion innerhalb der Kommunikationswissenschaften der Psychologie und Soziologie (Watzlawick, Cohn, Habermas, Schulz von Thun etc.) beziehen sich nahezu ausschließlich auf das gesprochene Wort. Interaktion in der Improvisation findet in Form künstlerischer Zeichen durch Körper, Stimme, Bewegung, Gesten, Töne, Farben, Objekte etc. statt. Diese künstlerischen Zeichensysteme können quasi auch als Sprachen und Dialekte verstanden werden, innerhalb derer der Einzelne sein spezifisches und eigentümliches Vokabular besitzt. Interaktionskompetenz beim Improvisieren signalisiert die Annahme, dass sich die Fähigkeiten des improvisierenden Subjekts, die spontane kreative Kompetenz, ebenso unter einer von bestimmten Kulturen unabhängigen Kompetenz untersuchen lassen, wie die Sprech- und Erkenntnisfähigkeiten. In diesem Sinne soll hier von ‚Kunst-Sprachen‘ die Rede sein. Durch sie wird etwas mit künstlerischen Mitteln bezeichnet. Die den ‚Kunst-Sprachen‘ fehlende Eindeutigkeit auf der semantischen Ebene stellt dabei einerseits ein Problem dar, andererseits bekommt die sinnlich-emotive Ebene wesentlich stärkeres Gewicht.

sich „*komplementäre Verhältnisse*“ der Subjektivität des Ichs zur „*Objektivität*“ der äußeren Natur, zur „*Normativität*“ der Gesellschaft und zur „*Intersubjektivität*“ des sprachlichen (auch des ‚kunst-sprachlichen‘) Mediums herstellen. Die symbolischen Medien der Verständigung vermitteln beim Handeln im Hier und Jetzt die „*Intersubjektivität*“ des Verstehens (vgl. Habermas 1975, 15f.). Bei künstlerischer Tätigkeit findet die Verständigung sowohl auf sinnlicher, emotiver als auch auf kognitiver Ebene statt.

„*Subjektivität*“ ist dann, laut Habermas, die Art und Weise, „*in der das Ich sich selbst gegeben ist, also auch in den Leistungen erfährt, durch die es sich auf die Realität von Natur oder Gesellschaft bezieht.*“ Als Ergebnis sind auch die außenbezogenen Erlebnisse subjektiv: „*Das konstituiert den weiteren Sinn von ‚subjektiv‘. Zugleich demarkiert aber die Außenbeziehung dieser Erlebnisse auch die Abgrenzung gegenüber der Subjektivität innenbezogener Erlebnisse*“ (Habermas 1975, 23). Das Ich des Subjekts konstituiert sich also in zweifacher Hinsicht in einem System von Abgrenzungen von Innenwelt zu Außenwelt, wobei es sich innerhalb dieses Systems nur in dem Maße verorten kann, wie es auch das System als Ganzes aufrechterhält.

„*Objektivität*“, „*Normativität*“ und „*Intersubjektivität*“ bezeichnen die Art und Weise, wie sich jeweils ein regionaler Ausschnitt der Außenwelt dem Subjekt darstellt; diese Terms bezeichnen zugleich einen Modus der Gegebenheit und Erfahrung. Die individuelle subjektive Entwicklung des Eigentümlichen und Besonderen beim Improvisieren als künstlerische Tätigkeit ist damit in besonderem Maße abhängig von kognitiven (auch kreativ-divergenten), sprachlich- (auch ‚kunst-sprachlich‘-)kommunikativen, aber auch von interaktiven Kompetenzen. Im Folgenden soll deshalb die spezifische Art und Weise der Kommunikation und Interaktion beim Improvisieren betrachtet werden.

3.3.2 KOMMUNIKATIONS- UND INTERAKTIONSEBENEN BEIM IMPROVISIEREN

Kommunikation als „*Verhaltenseinheit*“ bedarf nach Watzlawick der Unterscheidung: „*Eine einzelne Kommunikation heißt Mitteilung (message) oder, sofern keine Verwechslung möglich ist, eine Kommunikation. Ein wechselseitiger Ablauf von Mitteilungen zwischen zwei oder mehreren Personen wird als Interaktion bezeichnet*“ (Watzlawick et al. 1969, 50f.). Eine Interaktion ist also mehr als eine einzelne Mitteilung, jedoch nicht unbegrenzt. „*Man kann sich nicht nicht verhalten.*“ Das bedeutet, dass alles Verhalten in einer zwischenmenschlichen Beziehung Mitteilungscharakter hat, also Kommunikation ist. Daraus folgt, dass man „*nicht nicht kommunizieren kann*“ (vgl. ebd., 51).

Verbale wie künstlerische Zeichen werden vom Sender als „*Nachricht*“ und „*Botschaft*“ einem Empfänger übermittelt. Eine „*Nachricht*“ wird hier verstanden als die Gesamtheit der gesendeten Zeichen mit ihren sprachlichen und nicht-sprachlichen, körper-sprachlichen und nicht-körpersprachlichen Anteilen. Eine Nachricht enthält nach Schulz von Thun viele „*Botschaften*“ gleichzeitig (vgl. Schulz von Thun 1981, 33), die in der Improvisation als künstlerischer Tätigkeit auf künstlerischer, privater und auf interpersonaler Ebene übermittelt werden. Botschaften sind in jeder künstlerischen Veräußerung stets explizit und implizit enthalten. Explizit heißt: „*ausdrücklich*

formuliert“, in künstlerische Form gebracht. Implizit heißt: Ohne dass es direkt aus der beabsichtigten künstlerischen Objektivierung abzulesen wäre, steckt noch eine Botschaft dahinter oder sie kann zumindest „*hineingelegt*“ werden. Implizite Botschaften werden oft – bezogen auf künstlerische Ausdrucksformen – über die ‚nicht-kunst-sprachlichen‘ Kanäle übermittelt. Über Stimme, Betonung, Atemgeräusche, Bewegungsweisen, Mimik, Gestik, Körperhaltung, Stellung zu den anderen im Raum etc. werden teils eigenständige, teils „*qualifizierende*“ Botschaften vermittelt. Qualifizierend meint: „*Die Botschaften geben Hinweise darauf, wie die sprachlichen Anteile der Nachricht ‚gemeint‘ sind*“ (ebd., 33f.).

Nachrichten können kongruent und inkongruent sein. Eine Nachricht heißt kongruent, wenn alle Zeichen in die gleiche Richtung weisen, wenn sie also stimmig ist. Wenn aber die sprachlichen und nicht-sprachlichen oder die körpersprachlichen und die nicht-körpersprachlichen Zeichen nicht zueinander passen, in Widerspruch zueinander stehen, so werden sie als inkongruent bezeichnet.

Habermas nennt zwei Kommunikationsebenen, die bei der Bildung und der Transformation (künstlerischer) Objektivierungen notwendigerweise zu entkoppeln wären (vgl. Habermas 1985-1, 32):

- a. die Ebene der Intersubjektivität, auf der Sender und Empfänger durch den (künstlerischen) Akt die Beziehung herstellen, die es ihnen erlaubt, sich miteinander zu verständigen,
- b. die Ebene der Gegenstände (des Materials), über die sich die Spieler in der auf der Ebene der Intersubjektivität beanspruchten kommunikativen Funktion verständigen möchten.

Die künstlerische Aktion kann nur gelingen, wenn die Beteiligten ihre Kommunikation auf beiden Ebenen gleichzeitig führen; „*sie müssen die Kommunikation eines Inhalts mit der Metakommunikation über den Verwendungssinn des kommunizierten Inhalts vereinigen*“ (Habermas 1985-1, 33). Auf der intersubjektiven Ebene wird in erster Linie die Beziehung Sender-Empfänger thematisiert, während die künstlerisch-ästhetische Botschaft eine zweitrangige Rolle spielt. Auf der inhaltlichen Ebene wird die künstlerisch-ästhetische Botschaft thematisiert, während die interpersonale Beziehung nur beiläufig ausgedrückt wird.

Watzlawick unterscheidet in diesem Sinne zwischen dem Inhalts- und Beziehungsaspekt von Nachrichten (Watzlawick et al. 1969). Der Beziehungsaspekt ist bei ihm weiter ausdifferenziert, er umfasst drei Schichten: „*Selbstoffenbarung*“, „*Beziehung*“ (im engeren Sinne) und „*Appell*“ und damit auch die Ebene der Metakommunikation, die Hinweise darauf gibt, wie eine Nachricht aufzufassen ist. Der Kommunikationspsychologe Friedemann Schulz von Thun, der sich auf Watzlawicks „*Axiom*“ (jede Kommunikation hat einen Inhalts- und einen Beziehungsaspekt) bezieht, nennt in seinem „*psychologischen Modell der zwischenmenschlichen Kommunikation*“ vier Aspekte einer Nachricht (Abb. II.6), den „*Sach-, Beziehungs-, Selbstoffenbarungs- und Appellaspekt*“ (vgl. Schulz von Thun 1981, 13f.):

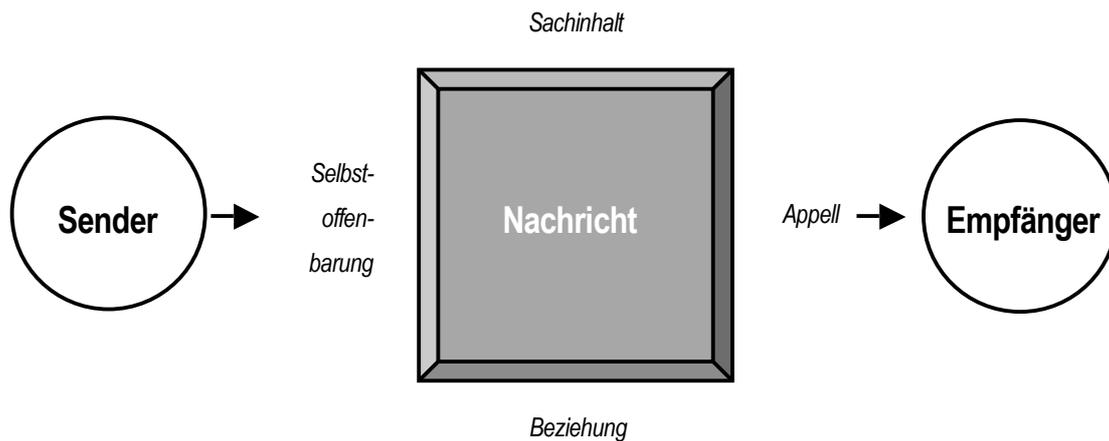


Abb. II.6: Vier Aspekte einer Nachricht als psychologisches Modell zwischenmenschlicher Kommunikation. (Nach Schulz von Thun 1981, 30.)

1. „Sachaspekt“ (Kunst-Sachaspekt). „Wie kann ich Sachverhalte klar und verständlich mitteilen?“ Beim Improvisieren ist dies der künstlerisch-ästhetische Aspekt, die künstlerische Transformation eines Themas oder Inhalts. Im Sinne von Kunstverständnis müsste gefragt werden: Wie verständlich sind meine künstlerischen ‚Gesten‘, meine Objektivationen?

2. „Beziehungsaspekt“. „Wie behandle ich meinen Mitmenschen durch die Art der Kommunikation?“ Je nachdem, wie ich den Mitspieler/das Publikum anspiele, bringe ich eine Haltung (einen Status) ihnen gegenüber zum Ausdruck; entsprechend fühlen sich die anderen akzeptiert und vollwertig behandelt oder herabgesetzt, gegängelt und nicht ernst genommen.

3. „Selbstoffenbarungsaspekt“. „Wenn einer etwas von sich gibt, gibt er auch etwas von ‚sich‘.“ Er zeigt etwas von seiner Persönlichkeit. Mit diesem Aspekt ist das Thema der Echtheit (Authentizität) angesprochen.

4. „Appellaspekt“. „Wenn einer etwas von sich gibt, will er auch etwas bewirken.“ Das Problem von Einfluss und Manipulation stellt sich hier auf einer Ebene zwischen ‚künstlerisch wirken wollen‘ und menschlichen Eigenarten, die nachhaltige Wirkung auf die menschliche Umgebung ausüben können.

Diese Aspekte, die vom Sender auch im Idealfall alle bedient werden, können vom Empfänger allerdings völlig unterschiedlich wahrgenommen werden: „Den Sachinhalt sucht er zu verstehen. Sobald er die Nachricht auf die Selbstoffenbarungsseite hin abklopft, ist er personaldiagnostisch tätig (‚Was ist das für eine(r)?‘ bzw. ‚Was ist im Augenblick los mit ihm/ihr?‘). Durch die Beziehungsseite ist der Empfänger persönlich besonders betroffen (‚Wie steht der Sender zu mir, was hält er von mir, wen glaubt er vor sich zu haben, wie fühle ich mich behandelt?‘). Die Auswertung der Appellseite schließlich geschieht unter der Fragestellung ‚Wo will er mich hinhaben?‘ bzw. in Hinblick auf die Informationsnutzung (‚Was sollte ich am besten tun, nachdem ich dies nun weiß?‘)“ (ebd., 44).

Je nachdem, welchen Aspekt der Empfänger verstärkt wahrnimmt, nimmt die Interaktion einen sehr unterschiedlichen Verlauf. Oft ist dem Empfänger nicht bewusst, welche Aspekte er mehr oder weniger aufnimmt. Davon wird jedoch der Verlauf der Interaktion entscheidend abhängen.

3.3.3 VIER REGIONEN DER GELTUNGSANSPRÜCHE VON INTERAKTION

Die vom Modell Schulz von Thuns abgeleitete Verallgemeinerung der in die improvisierte künstlerische Äußerungsstruktur eingelassenen vier Aspekte der Kommunikation ist vergleichbar mit dem Interaktionsmodell von Habermas (Tabelle II.1).

Aus dem Vergleich der Aspekte der Kommunikation (Schulz von Thun) mit den Regionen der Interaktion (Habermas) ergeben sich vier entsprechende Geltungsansprüche:

- a. der *Sachaspekt* (Kunst-Sachaspekt)/die *äußere Natur* beanspruchen Objektivität,
- b. der *Beziehungsaspekt*/ die *Sprache* bzw. ‚Kunst-Sprache‘ beanspruchen Intersubjektivität,
- c. der *Selbstoffenbarungsaspekt*/die *innere Natur* beanspruchen Subjektivität/Wahrhaftigkeit,
- d. der *Appellaspekt*/die Region *Gesellschaft* beanspruchen Normativität bzw. Angemessenheit (Abb. II.7).

Die Innenwelten des Spielers offenbaren sich in den performativen Anteilen der ästhetisch gemeinten Gesten der ‚Kunst-Sprache‘ durch die wahrnehmbare Differenz von Authentizität und Ästhetizität (vgl. Fischer-Lichte 2001, 328ff.). Die gesellschaftliche Realität der Werte, Normen und Standards tritt über die spezifische Art der Kunst-Sprache und mit Bezug zum soziokulturellen Kontext, in dem das Ereignis der Improvisation stattfindet, in das Spiel ein. Normativität erscheint im Bereich der „*nicht-objektivierte Gesellschaft*“ und Subjektivität im Bereich der „*nicht-objektivierten inneren Natur*“, so Habermas (1985, 38). Angemessenheit bzw. Wahrhaftigkeit sind die entsprechenden Geltungsansprüche. Diese allgemeinen Strukturen der künstlerischen Äußerung sichern nicht nur den Bezug zur künstlerisch objektivierten Wirklichkeit, sie geben ebenso Raum für Normativität der Zeichen. Dazu gehören allgemein entzifferbare künstlerisch abstrakte Symbole, aber auch Klischees und Stereotypen, wie auch intentionale Botschaften auf der Ebene des Nicht-Ästhetischen bzw. Performativen.

| Tabelle II.1: Vier Regionen von Geltungsansprüchen in der Interaktion beim Improvisieren. | |
|--|---|
| Schulz von Thun | Habermas |
| Sachaspekt Kunst-Sachaspekt | äußere Natur äußere Gegebenheiten |
| Beziehungsaspekt Art der Kommunikation, bringt Haltung (Status) anderen gegenüber zum Ausdruck | Sprache Kunst-Sprache |
| Selbstoffenbarungsaspekt Echtheit (Authentizität) | innere Natur Innenwelt |
| Appellaspekt nachhaltige Wirkung auf die menschliche Umgebung | Gesellschaft soziokulturelle Werte/Normen/Standards |

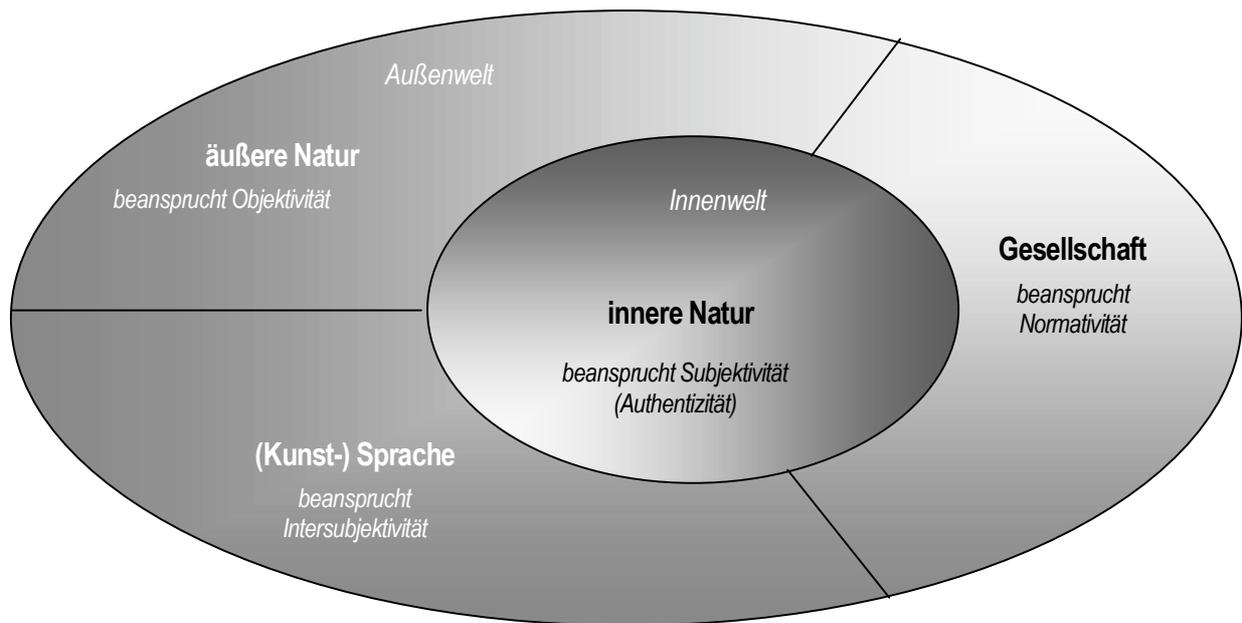


Abb. II.7: Die Regionen der Geltungsansprüche von Interaktion als Differenzwahrnehmung und Differenzerfahrung

Die Differenzwahrnehmung und -erfahrung von Subjektivität und Intersubjektivität, von Selbst und dem Anderen ist die Voraussetzung für das Gelingen von Interaktion in der Improvisation. ‚Intersubjektivität‘ wird hier im Sinne von Habermas verstanden als „*die über das Verständnis identischer Bedeutungen und die Anerkennung universaler Ansprüche hergestellte Gemeinsamkeit*“ (Habermas 1975, 39) zwischen improvisierenden Subjekten.

Der Anspruch, der im Hinblick auf Intersubjektivität geltend gemacht werden kann, ist Verständlichkeit. Dafür müssen die Spieler Codes und/oder Spielregeln vereinbaren. Daran lässt sich überprüfen, ob eine Äußerung angemessen oder unangemessen, echt oder Klischee, fiktional oder real gemeint, verständlich oder unverständlich ist. Die ‚Kunst-Sprache‘ selber und das ihr eigentümliche Medium, in dem die symbolischen Mittel, die verwendet werden, reflektiert werden, gelangt zum Ausdruck. Der einem Spieler eigentümliche künstlerische Ausdruck hebt sich sowohl von seinen Außenwelten wie auch von seinen Innenwelten ab, sobald an ihm die Bedeutungsebenen Symbolisation, Beziehung, Selbstoffenbarung und Intention (Appell) auseinander gehalten werden können. Das Gelingen von Interaktion in der Improvisation ist somit nicht unwesentlich abhängig vom Geschick im Umgang mit dem künstlerischen Material.

Die Interaktion in der gemeinsamen Improvisation kann von Seiten des Senders gelingen, wenn der Improvisierende gleichzeitig die vier Geltungsansprüche glaubwürdig erhebt. Er beansprucht:

- **Wahrheit** für den künstlerisch hervorgebrachten Gehalt im Sinne von ernsthafter Auseinandersetzung mit dem künstlerischen Gegenstand,
- **Angemessenheit** in Bezug zum zugrunde liegenden Regelsystem (vereinbarte Codes und Spielregeln) des jeweiligen Kunst-Bereichs, die eine performativ herzustellende interpersonale Beziehung im gegebenen Kontext rechtfertigt,

- **Echtheit** für die Selbstdarstellung des in seinen Intentionen sich äußernden Subjekts,
- **Verständlichkeit** für den künstlerischen (emotiven und kognitiven) Gehalt des in seiner Hervorbringung verwendeten künstlerischen Vokabulars.

Zwar können einzelne Geltungsansprüche thematisch hervorgehoben werden, wie etwa im Spiel mit dem Fiktiven im Unterschied zur Performance, wobei Wahrheit des künstlerisch hervorgebrachten Gehalts und Angemessenheit der interpersonalen Beziehung in besonderem Maß zum Funktionieren einer Improvisation beitragen. In jeder Improvisation kommen alle vier Geltungsansprüche ins Spiel, auch wenn sie nicht alle zugleich thematisch sein können.

Schulz von Thuns „einfaches“ Modell eignet sich zur Gliederung des gesamten Problemfeldes der Interaktion beim Improvisieren und auch zu deren Analyse; besonders aber zur Aufdeckung von Kommunikationsproblemen während einer Improvisation könnte es beispielsweise von Spielleitern herangezogen werden.

3.3.4 ENTWICKLUNGSSTUFEN KÜNSTLERISCHER INTERAKTION

Für die künstlerische Objektivierung von Wirklichkeit bietet jede ‚Kunst-Sprache‘ ein Referenzsystem, das eine hinreichend zuverlässige Identifikation von etwas in der Welt, wovon etwas ausgesagt werden soll, gestattet. Die Allgemeingültigkeit solcher Referenzsysteme resultiert aus einer im Vorgesprachlichen einsetzenden Entwicklung kognitiver und divergenter Grundoperationen im Erfahrungsbereich des spielerischen und manipulativen Umgangs mit bewegten Körpern, Dingen und Ereignissen. Anhand konkreter Operationen lernt das Individuum (im Sinne Piagets) allmählich die Logik der künstlerisch-ästhetischen Ausdrucksweisen. Entwicklungspsychologisch lassen sich drei Stufen des Handelns und Erkennens unterscheiden:

Auf der ersten Stufe beherrscht das Kind symbolisch vermittelte Interaktion; Spielen (In-der-Welt-Sein) und Künstlerisch-Tätigsein werden noch nicht differenziert. Auf der zweiten Stufe kann der Heranwachsende zwischen interaktivem, kreativem und expressivem Gebrauch kunstsprachlicher Mittel unterscheiden und sie kommunikativ einsetzen. Für das kommunikative Sich-ins-Verhältnis-Setzen zu seiner Außenwelt mittels einer ‚Kunst-Sprache‘ bietet das besondere künstlerische Vokabular des Einzelnen Möglichkeiten zur Herstellung interpersonalen Beziehungen. Durch den Prozess der soziokulturellen Situierung lassen sich für den interaktiven und expressiven ‚Kunst-Sprach‘-Gebrauch verständliche Zeichen bilden. Für die Selbstdarstellung der Subjektivität bietet das Vokabular ein System intentionaler und eigentümlicher Ausdrucksvarianten, welche die Ich-Abgrenzung aufzeigen.

Auf der dritten Stufe erwirbt der Jugendliche die Fähigkeit, vom kommunikativen Handeln zum Diskurs, zur Bedeutungserzeugung überzugehen. Konstitutiv für einen künstlerischen Akt ist die Bedeutungsfunktion, die Eigenschaft von Zeichen, Bedeutung zu erzeugen, die für mindestens zwei Spieler als identisch gilt und die schließlich eine situationsunabhängige Symbolverwendung gestat-

tet. „Diese Bedeutungsfunktion sichert“, nach Habermas, „die Verständlichkeit von Äußerungen und ermöglicht den sprachlichen Aufbau einer intersubjektiven Welt“ (Habermas 1975, 43).

Auf dieser dritten Stufe werden die einzelnen Felder nicht mehr unbefragt in ihrer Objektivität, Normativität, Subjektivität oder Intersubjektivität erfahren und hingenommen, sondern sie werden modalisiert. Das bedeutet, dass die Felder im Hinblick auf die Möglichkeit der Negation dessen, als was sie sich präsentieren, erfahren bzw. geäußert werden. „Wir schreiben der objektivierten Wirklichkeit ‚Sein‘ zu im Hinblick auf die Möglichkeit, dass sich unsere Erfahrungen als ‚Schein‘ [...] erweisen“ (Habermas 1985-1, 50). Dieser Unterscheidung zwischen „Sein“ und „Schein“ entspricht die zwischen „Sein“ und „Sollen“ einerseits, „Wesen“ und „Erscheinung“ andererseits. „Wir akzeptieren ein Gebot als etwas, was ich tun ‚soll‘, im Bewusstsein der Möglichkeit, dass sich die Sollgeltung der zugrundeliegenden Norm auf Wunschphantasien oder auf bloße faktische Anerkennung, in beiden Fällen: auf ‚Sein‘ stützt“ (ebd., 51). Eine derartige Empfehlung müsste sich in der Interaktion beim Improvisieren als unrichtig herausstellen.

Im fiktiven Spiel beispielsweise wird vorausgesetzt, eine phantasierte Wirklichkeit, die explizite Botschaft, als Schein zu identifizieren, zugleich bedienen wir uns aber des Spiels von Sein und Schein mit Absicht, weil die phantasierte Wirklichkeit der indirekten Mitteilung von Erfahrungen, den impliziten Botschaften auf unterschiedlichen Ebenen dient, die ernst genommen werden sollen. Ebenso gehen wir davon aus, dass eine künstlerische Objektivierung, etwa die musikalische Phrase auf dem Saxophon als Antwort auf einen Mitspieler, in ihrem subjektiven, in gewisser Weise scheinhaften Charakter durchschaut/durchhört wird, dass das Klangresultat nicht nur unmittelbar aufgefasst werden soll: „Den beabsichtigten modalen Verwechslungen ist eines gemeinsam: sie entkleiden Täuschungsphänomene, die zunächst nur unzureichende Abgrenzungen der Subjektivität gegenüber den Bereichen der Objektivität, Normativität und Intersubjektivität anzeigen, ihres subjektivistischen Charakters und bedienen sich ihrer als Medien der Verständigung und der Erkenntnis“ (Habermas 1985-1, 54). Weil diese intentionale Verwendung von „Täuschungsphänomenen“ die Beherrschung des „Täuschungsmechanismus“ voraussetzt, darf umgekehrt das Verständnis der abgeleiteten Modalitäten von Spiel, Idealkonstruktion, bildnerischer Darstellung, Ironie, Andeutung, Formalismus etc. „als Probe auf die Stabilität der Ichabgrenzung“ gelten. „Der Witz eignet sich“, so Habermas, „als Testfall besonders gut, weil der komische Effekt des Witzes der Erleichterung darüber entspringt, dass man sich zu modalen Verwechslungen nicht hat verführen lassen“ (ebd., 55).

Die drei Stufen der Entwicklung von Interaktionskompetenz zeigen, dass der Heranwachsende mit der Ausbildung von künstlerisch-kreativem Handeln lernt, die Subjektivität der eigenen Intentionen gegenüber der Objektivität der vergegenständlichten Wirklichkeit, den Werten, Normen und Standards der Gesellschaft und der Intersubjektivität der ‚Kunst-Sprache‘ abzugrenzen. „Aber erst der Jugendliche, der aus Zusammenhängen kommunikativen Handelns interimistisch heraustreten und nicht nur Prädikate, sondern Geltungsansprüche negieren (das heißt hypothetisch denken) kann,

lernt, die Seinsmodalitäten zu beherrschen, das heißt Sein und Schein, Sein und Sollen, Wesen und Erscheinung und Zeichen und Bedeutung zu unterscheiden” (Habermas 1985-1, 49f.).

Das bedeutet: Improvisation als spontaner Akt künstlerischer Tätigkeit mit anderen kann erlernt werden. Dazu notwendig ist Interaktionskompetenz. Der Spieler benötigt dazu ein Differenzierungs- und Gestaltungsvermögen innerhalb eines künstlerischen Sprachraums, das ihn befähigt, mit sich und dem Umfeld auf diese spezifische Art und Weise zu kommunizieren. Das Kind auf der ersten Stufe der Interaktion improvisiert noch nicht künstlerisch, auch noch nicht kommunikativ, es spielt und erkundet die Welt. Schritt für Schritt kommen improvisatorische Momente künstlerischen Gestaltens hinzu. Erst auf der dritten Stufe ist Improvisation im Sinne künstlerischen Mit-Gestaltens von „Welt“ wirklich möglich.

3.3.5 INTERAKTIONSKOMPETENZ DURCH METAKOMMUNIKATION

Gruppenimprovisation braucht die Metakommunikation, braucht die Phase der sprachlichen Reflexion und zwar auf zwei Ebenen: auf der Ebene der Gegenstände (Sachaspekt: das künstlerische Material, mit dem improvisiert wurde) und der Ebene der Intersubjektivität (die drei Beziehungsaspekte), auf der Sender und Empfänger durch den (künstlerischen) Akt die Beziehung herstellen, die es ihnen erlaubt, in künstlerisch-kreativer Einstellung miteinander zu interagieren. Ist die Interaktion während der Improvisation gelungen, dann kann die Metakommunikation explizit auf der Ebene der Sach- bzw. Inhaltaspekte geführt werden. Hin und wieder kommt es auch zu massiven Interaktionsstörungen auf der Beziehungsebene, was nicht selten – besonders beim Theaterspielen durch die Verwechslungen, die mit dem fiktiven Spiel verbunden sind – in solchen gruppenspezifischen Prozessen auftritt. Derartige Störungen führen oftmals zum Abbruch einer Improvisation, das eigentliche Spiel findet nicht statt. In solchen Fällen wird es notwendig, die Metakommunikation implizit auf interpersonaler Ebene zu führen. Dementsprechend gehört zur Interaktionskompetenz Differenzierungsvermögen in Bezug auf die „*intramodalen Verwechslungen*” zwischen den Feldern der „*Seinsmodalitäten*” (vgl. Habermas 1975, 55). Nützlich ist diese Unterscheidung zunächst für die Identifizierung und die (Selbst-)Erkenntnis individueller Problematiken, die zur Störung der Interaktion beim Improvisieren beitragen. Darüber hinaus jedoch verläuft Kommunikation nicht nur von einem Sender zu einem anderen Empfänger, sondern der Empfänger reagiert, wird dadurch zum Sender und umgekehrt. Beide nehmen aufeinander Einfluss. Kommunikation wird deshalb in der modernen Kommunikationspsychologie als „*ein Wechselwirkungsgeschäft von mindestens zwei Beteiligten*” definiert. „*Persönliche Eigenarten, individuelle Verhaltensweisen sind interaktionsbedingend*” (Schulz von Thun 1981, 38). Es gehören also immer (mindestens) zwei dazu.

Diese Sichtweise ist „*ent-individualisierend*” und „*ent-moralisierend*” (ebd.). Zwischenmenschliche Verhaltensweisen können nicht mehr in erster Linie oder gar allein aus den Eigenarten des Individuums, sondern müssen implizit aus den „*ungeschriebenen*” Regeln der Kommunikation erklärt werden. Das sind die nicht definierten Codes, die sich besonders bei häufiger Interaktion derselben Personen bilden. Spielregeln und Codes sollten deshalb explizit vor einem Improvisationsereignis

verbalisiert werden und allen Beteiligten bekannt sein. Ent-moralisierend heißt: Die alte Sichtweise Täter/Opfer gilt nicht mehr. Damit in der Improvisation ein eingefahrenes „*Spiel mit verteilten Rollen*“ nicht primär auf interpersonaler Ebene stattfindet, kann es hilfreich sein – sofern es die Möglichkeiten erlauben – die Interaktionspartner häufiger zu wechseln. Ein ähnliches Problem der Interaktion stellt die „*Interpunktion*“ (Watzlawick 1969, 57f.) dar, die Frage nach der Ursächlichkeit: „Wer hat etwas angefangen?“ ‚Interpunktieren‘ heißt: (Willkürlich) das eine Verhalten als Ursache, das andere Verhalten als Folge oder Reaktion auszulegen. „*Es scheint eine menschliche Eigenart zu sein, das eigene Verhalten immer als Reaktion zu erleben. Dies erklärt zu einem guten Teil den merkwürdigen Umstand, daß sich in konfliktreichen Auseinandersetzungen meist alle im Recht fühlen*“, konstatiert Schulz von Thun (1981, 85ff.) und folgert: „*Die Frage nach dem Anfang ist so unbeantwortbar wie die Frage, ob Henne oder Ei zuerst dagewesen ist.*“ Nach systemtheoretischer Sichtweise ist Kommunikation kreisförmig und ohne Anfang (vgl. Watzlawick 1969, 61). Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass Störungen nicht die Eigenarten eines Individuums widerspiegeln, sondern auf einer „*systematisch mißglückten Form des Aneinandergeratens*“ beruhen (vgl. Schulz von Thun 1981, 87). Derartige Kommunikationsprobleme resultieren häufig aus der Unfähigkeit, über die „*individuellen Definitionen der Beziehung zu metakommunizieren*“ (Watzlawick 1969, 59). Mögliche Konflikte sollten aus der Distanz durch „*explizite*“ Metakommunikation versprachlicht werden. „*Gute Metakommunikation verlangt in erster Linie einen vertieften Einblick in die eigene Innenwelt und Mut zur Selbstoffenbarung*“ (vgl. Schulz von Thun 1981, 91).

Fazit. Improvisation ist künstlerische Auseinandersetzung zwischen Innen- und Außenwelt. Äußerungen auf der Metakommunikationsebene bringen Besonderheiten und Eigentümlichkeiten der Spieler hervor. Die spontanen Veräußerungen beim Improvisieren lassen Rückschlüsse zur Innenwelt der Improvisierenden zu. Wenn die Improvisierenden feststellen, die spontanen Äußerungen hätten einen Bezug zu ihrem Organismus, ihren seelischen Befindlichkeiten, und auch die Intensität dieses wahrgenommenen Bezugs einschätzen, dann bringen sie einen Bezug zur Innenwelt bzw. zu ihrem „Selbst“ zur Sprache. Doch: „*Es scheint kaum eine kommunikative Verhaltensklasse zu geben, die die meisten Menschen so ungewohnt finden, so scheuen und doch so befriedigend erleben können wie [...] explizite Metakommunikation*“ (Mandel und Mandel 1971, 127). Das heißt, das Gelingen von Interaktion in der Improvisation hängt nicht unwesentlich von den Möglichkeiten der Metakommunikation ab. Sie könnte beispielsweise im Theater durch den Spielbeobachter, Spielleiter, Regisseur nach dem Spiel zur Sprache gebracht werden. In der musikalischen Improvisation könnten diese Ebenen im gemeinsamen Nachgespräch angesprochen werden. Um sich der unüblichen expliziten Metakommunikation nicht zu verschließen, bedarf das Umfeld einer Atmosphäre des Vertrauens. Dafür hat zunächst die Gruppe und darin jeder einzelne selbst Sorge zu tragen. Dies Aufgabe kann aber auch ein Spiel-Anleitender und Außenstehender übernehmen. Sich auf die Metakommunikation – auch auf der vertrackten Beziehungsebene – einzulassen, könnte zur Basis intensiver Improvisationserlebnisse werden, die das erhebende Gefühl vermitteln, für eine gewisse Zeit im Hier und Jetzt mit der Gruppe zu verschmelzen.

Die entwicklungspsychologischen Aspekte, von der Selbstbildung durch intensive „Flow“-Erlebnisse des Einzelnen sowie durch „Community“-Erfahrungen in der Gruppe bis hin zur Differenzierung von Subjektivität und Intersubjektivität durch Interaktionskompetenz, die durch die Ebene der Metakommunikation entwickelt wird, schlagen sich in der Improvisation als *ästhetische Erfahrung* nieder. Die Besonderheit solcher Erfahrungen und die daraus resultierenden Prozesse ästhetischer Bildung als spezifische Improvisationserfahrung sind im Folgenden Gegenstand der Untersuchung.

3.4 IMPROVISATIONSERFAHRUNG ALS KULTURELLE BILDUNG

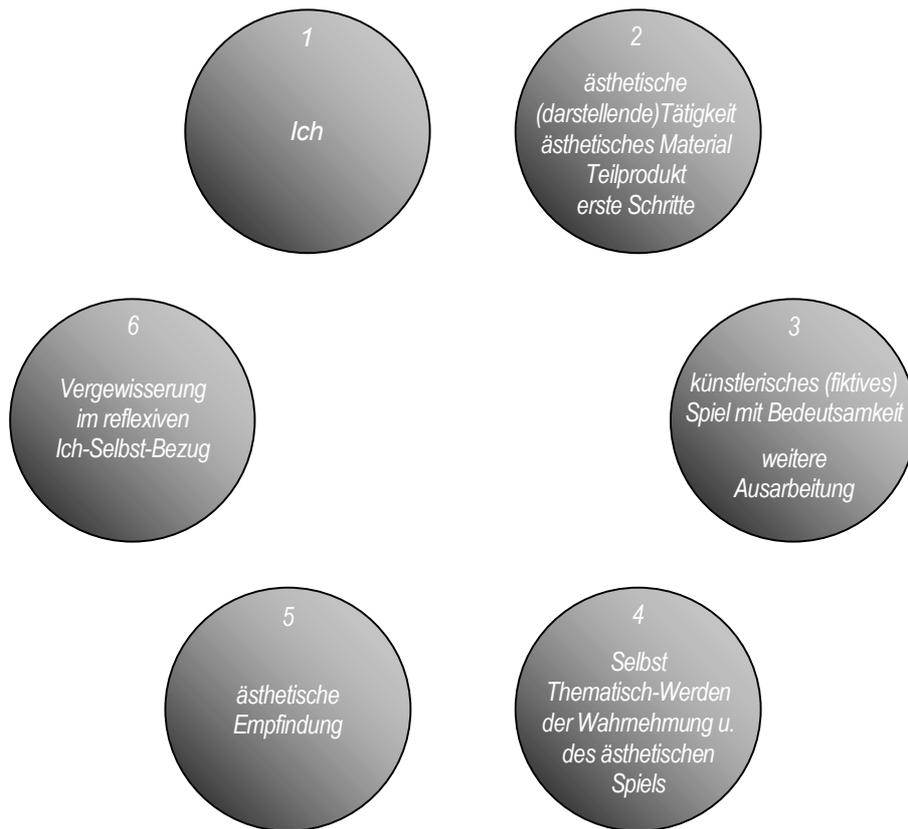
Wenn intensives Erleben und Differenzerfahrung Selbstbildungs- sowie Selbstverwirklichungsprozesse in Gang setzen, so stellt sich damit die Frage nach der Bildungsbewegung solcher spezifischen Erfahrungen. Das Besondere beim Improvisieren ist, dass etwas im Begriff ist Gestalt anzunehmen, dass sich durch die künstlerische Tätigkeit etwas Künstlerisches formt. Was geschieht dabei innerhalb des Subjekts, wenn es mit derartigen kunstförmigen Vorkommnissen konfrontiert wird und in diesem Sinne selbst produzierend tätig wird? Was ist Improvisationserfahrung?

Im Wechselspiel zwischen Aktivität des Subjekts und künstlerischer Objektivation erlangen die Sinnesereignisse mit Bezug auf „Ich“ und „Selbst“ Bedeutung, werden mit Sinn erfüllt. Ermöglicht wird das durch die aktive Verwendung eines künstlerischen Materials, wobei das Wahrgenommene dadurch eine artifizielle und fiktive Distanzierung erfährt und das Subjekt sich mit seinen persönlichen Eigentümlichkeiten ins Verhältnis zu seiner Umwelt setzt. Diese spontane künstlerische Aktivität definiert sich also im Prozess und wird dabei – mit den Worten Mollenhauers gesprochen – „*thematisch*“.

Es handelt sich „*um das Thematisch-Werden von Erfahrungsmöglichkeiten mit den dazugehörigen Nachfragen, Nachdenklichkeiten, Zweifeln, Revisionen, die erst als Folge einer Aufmerksamkeit eintreten. Es ist der Vorgang, den man gemeinhin ‚Reflexion‘ nennt.*“ Im Fall künstlerischer Tätigkeiten richtet sich das thematische Reflektieren auf die zwischen Wahrnehmung und Erfahrung eingelagerten inneren Empfindungen. „*Auch dies ist ein Vorgang, der zwischen Zweifel und Selbstvergewisserung balanciert, aber nun ‚selbst-reflexiv‘*“ (Mollenhauer 1996, 28). Mollenhauer erklärt diesen „*ästhetischen Vorgang*“ als ein Wechselspiel von „Ich“ und „Selbst“ im Moment des künstlerischen Tätigseins:

„Das Thematisch-Werden von Sinnesereignissen mit Bezug auf ‚Ich‘ und ‚Selbst‘, und zwar als kunstförmige, bedeutet, dass es eine (innere) Bewegung gibt, vielleicht unwillkürlich bei den Sinnen dargebotenen äußeren Reizen beginnend, über die physiologisch und neurologisch beschreibbaren Verarbeitungen laufend, dann bei den erworbenen Beständen (Selbst) ankommend, dann (weil kunstförmig erzeugt und frei von pragmatischem Druck) die Instanz des Ich gleichsam zur Stellungnahme herausfordernd, nun ein Wechselspiel von Ich und Selbst ermöglichend, eine Befragung gleichsam, ein Selbstgespräch, bei dem sich neue Empfindungen (um nun nicht mehr Wahrnehmung zu sagen) einstellen“ (Mollenhauer 1996, 29).

Das Besondere an diesem Wechselspiel ist, dass es der lebenspraktischen Realität enthoben ist. Diese Ereignisse sind z.B. „*nicht wirklich unangenehm, unerfreulich oder gar lebensbedrohend*“ (ebd.). Wiederholungen selbst unerfreulicher Situationen gehören zur Qualität künstlerischer Tätigkeit, weil sie sich nach außen gegenüber der alltäglichen Lebenspraxis in Distanz setzt. Mollenhauer beschreibt diese inneren ästhetischen Vorgänge in einem von ihm konstruierten und von mir vereinfachten „*Ich-Selbst-Zirkel*“ in sechs Schritten (Abb. II.8).



**Abb. II.8: Der „Ich-Selbst-Zirkel“ der ästhetischen Erfahrung bei künstlerischer Tätigkeit.
(Nach Mollenhauer 1996, 31)**

„Indem das Ich (1) sich anschickt, sich in irgendeiner Weise von ästhetischer Tätigkeit zuzuwenden (2), spielen kurzfristige oder aktuelle Motive, situative Bedingungen, Gewohnheiten, ein kultureller ‚Habitus‘, besondere Arrangements eine Rolle; damit es zum ‚fiktiven Spiel‘ (3) kommt, sind seelisch-geistige Gestimmtheiten erforderlich, in die auch Kenntnisse, Wissensbestände, Fertigkeiten hineinragen; das Thematisch-Werden von Wahrnehmungen und der sinnlichen Komponente von Erfahrungen (4) ist an vielleicht schwer arrangier- und verfügbare Merkmale derartiger Situationen gebunden; das gilt auch für das Spüren der ‚ästhetischen Empfindung‘ (5) und den letzten Zirkelschritt, die reflexive Vergewisserung (6)“ (ebd. 30).

Empirisch gesehen, kann die Logik dieses reflexiven Verhältnisses des Ich zu seinem Selbst bzw. der Zirkel dieser Kontrolle in Form gesteigerten Bewusstseins jederzeit irgendwo in seinem Verlauf abbrechen, sei es durch äußere oder innere Beeinflussungen. Ob dabei eine Reflexionsbewegung im Sinne von „*Konturierung einer ästhetischen Empfindung und des Ich-Selbst-Bezugs*“ als spezifische Improvisationserfahrung in Gang kommt, wäre am ehesten zwischen den Zirkelschritten 2 „*ästhetische Tätigkeit*“ und 3 „*fiktives Spiel mit Bedeutsamkeiten*“ zu vermuten (ebd. 31f.).

Improvisation ist zunächst ein in sich geschlossenes Ereignis, „*ein Bemühen um (künstlerische) Objektivierung eines subjektiven Ausdrucks*“ (Hentschel 1996, 246), bei dem sich der Spieler auf sich selbst, auf andere und auf die gesamte Situation überhaupt einlassen muss und das seine „*ganze Konzentration*“ (Csikszentmihalyi) in Anspruch nimmt. Dieser Prozess ist in all seinen Phasen vom

Scheitern bedroht. „Die Spannung von Gestaltung und Erleben, die durch ein labiles Gleichgewicht aufrechterhalten wird, kann jederzeit zu einer Seite aufgelöst werden.“ Es handelt sich hier um das labile Gleichgewicht von bewusstem, intendiertem Gestalten einerseits und subjektivem Erleben andererseits, das sich beispielsweise beim Theaterspiel mit der „ambiguosen Erfahrung von Spieler und Figur“ überschneidet (Hentschel 1996, 246). Dabei handelt es sich um einen nicht unproblematischen Sachverhalt zwischen den Erfordernissen, die wesentlich zum Gelingen von Improvisation beitragen, und denen der ästhetischen Bildung; sie verhalten sich gewissermaßen antinomisch, denn, so Hentschel, „die Differenzerfahrung des künstlerisch gestaltenden Subjekts“ erst setzt echte ästhetische Bildungsbewegung in Gang. „Die Fähigkeit zur Selbstwahrnehmung und Selbstreflexion setzt [...] ein hohes Maß an Selbstdistanz und Differenzierungsfähigkeit voraus und verspricht gleichzeitig einen Einblick in die Funktionsweise des Wahrnehmungsprozesses“ (ebd., 250).

Wenn ästhetische Bildungsbewegung beim Improvisieren jedoch ein bewusstes Umgehen mit der eigenen Aufmerksamkeit und mit dem eigenen Körper erfordert, dann verlangt es vom Spieler die gleichzeitige „exzentrische Betrachtung des eigenen Selbst“, folgert Hentschel (ebd., 249). „In diesem Sinne lässt sich nicht von einer Herstellung von ‚Ganzheit‘ durch produktive szenische Gestaltung reden, sondern im Gegenteil von der Notwendigkeit zur Differenzierungsfähigkeit, die mit diesem Tun einhergeht“ (ebd.).

Der Forderung nach Selbstreflexion und Differenzierungsfähigkeit gegenüber steht beim Improvisieren das Erfordernis der „Flow“-Erfahrung. Ambiguität als ein Nebeneinander von nicht zu vereinbarenden Zuständen, die beim Spiel „oszillierend“ in der Schwebelage gehalten werden, steht beim Improvisieren im Widerspruch zur Notwendigkeit intuitiven Handelns (Spolin), das Konzentration und „völliges Aufgehen“ in der Situation voraussetzt. Der Improvisierende muss sich einlassen können - distanzlos, sich und die anderen erlebend, offen seiend für Fremdes, neugierig sein auf Anderes. Dieses im Fluss zu erleben würde durch eine gleichzeitige Selbstreflexion, die kognitiv ist, verhindert. Kognitive Distanz fördert genau diejenigen Aspekte, die „Flow“-Erfahrung unmöglich machen. Das Fließende beim Improvisieren wird von Improvisierenden mit „Selbstvergessenheit“, „Verlust des Bewusstseins seiner selbst“ oder gar als „Verschmelzen mit der Welt“ (Maslow 1971, 65ff.) beschrieben. „Nimmt eine Aktivität jemanden gefangen, werden ‚selbstische‘ Betrachtungen irrelevant. Das ‚Selbst‘ oder das ‚Ego‘ wurde traditionell als innerpsychischer Mechanismus aufgefasst, welcher zwischen den Bedürfnissen des Organismus einerseits und den sozialen Erwartungen andererseits vermittelt“ (Csikszentmihalyi 1985, 66f.). Aber Aktivitäten, welche dem „Flow“-Erlebnis günstig sind, vertragen gewöhnlich keinen Eingriff von außen. Solange die Teilnehmer dieselben vereinbarten Regeln befolgen, „stellt die ‚Flow‘-Situation ein soziales System ohne Abweichungen dar“ (ebd.67). Selbstvergessenheit bedeutet aber nicht, dass man im „Flow“ den Kontakt zur eigenen physischen Realität verliert. „In einigen, wenn nicht sogar in den meisten ‚Flow‘-Aktivitäten, wird man der eigenen inneren Vorgänge intensiver bewusst“, so Csikszentmihalyi. „Was gewöhnlich beim Flow verloren geht, ist nicht die Bewusstheit des eigenen Körpers oder der Körperfunktionen, sondern lediglich das Selbst-Konstrukt, die vermittelnde Größe, welche wir zwischen Stimulus und Reaktion einzuschieben lernen“ (Csikszentmihalyi 1985, 67). Durch „Selbst-

Konstrukte“ während der Improvisation entstehen Hemmungen. Echtes authentisches Spiel wird blockiert, das Sich-Einlassen und Sich-Öffnen verhindert. Damit wäre die Improvisation um eine ihrer wesentlichen Grundlagen beraubt.

Fazit. Intensives Erleben und Bewusstmachung des Erlebten als ein Reflektieren im Sinne von „nach-denken“, „nach-fragen“ kann nicht als etwas Gleichzeitiges, „Oszillierendes“ während des Improvisierens stattfinden. Ambiguität behindert bzw. verhindert die Möglichkeit des holistischen Erlebens und somit „Flow“-Erfahrung (Csikszentmihalyi 1985), die als zwei wesentliche Faktoren intensives Erleben ermöglichen. Im spontanen künstlerischen Akt, in der Improvisation also, findet die Art der Selbstreflexion jedoch auf Grund der zeitlichen Dichte zwischen Wahrnehmung und Äußerung unter anderen Bedingungen statt. Alles Handeln in dieser Zeit des Improvisierens muss als Bestandteil künstlerisch-kreativer Äußerungen angesehen werden. Selbstreflexivität entsteht während des Spiels in Form von zwischen Wahrnehmung und Erfahrung eingelagerten inneren Empfindungen, die bei intensivem Erleben jedoch nicht – wie Mollenhauer behauptet – zwischen Zweifel und Selbstvergewisserung balancieren, sondern gewissermaßen als Fluss-Erfahrung wahrgenommen werden müssen. Das Bewusstsein ist vorhanden, weniger zur Steuerung und zur Kontrolle der Handlungen, sondern um im Hier und Jetzt in Beziehung zu treten zum Material, mit dem improvisiert wird, zur Spiel-Umgebung und ggf. zu den anderen Akteuren oder einem Publikum, um in der Situation angemessen in einem ästhetischen Sinn zu handeln. Die improvisierende Person ist ganz bei der Sache, sich ihrer Umwelt nicht bewusst, weiß aber genau, was zu tun ist, beherrscht die Situation und fühlt sich in Harmonie mit der Umwelt (vgl. Csikszentmihalyi 1985, 148).

Notwendig für das Einsetzen einer ästhetischen Bildungsbewegung ist deshalb auch ein Prozess der Bewusstmachung des Erlebten. Damit von Improvisation ein effizienter Lern- und Erfahrungszuwachs ausgeht, braucht sie die Phase der Reflexion. Kreative Aktionen sollten begrifflich fassbar sein, das heißt bewusst werden, um sie weiterentwickeln zu können. Wohl ist Improvisation etwas Einmaliges, Nichtwiederkehrendes, doch bleibt ein flüchtiger Eindruck zurück, der in veränderter Form wieder erscheinen kann und der fassbar und vorstellbar wird. Diese vielen Eindrücke und daraus erwachsenden Aktionsvorstellungen bereichern unser emotives und motorisches Gedächtnis und gewinnen für den Gestaltungsakt an Bedeutung. Das Bewegungsgedächtnis strukturiert vorhandene Elemente. Produktive wie reproduktive motorische Gedächtnisleistungen werden gleichermaßen wirksam. Mit Hilfe der Phantasie (Vorstellung) und des emotiven Gedächtnisses (Erinnerung) wird eine Gestaltung aufgebaut und in einer neuen Improvisation ausgedrückt. Dies ist wiederum ein kreativer Vorgang. So schließt sich der Kreis. Um improvisieren zu können, sind Bewegungsvorstellungen, schnell abrufbare emotive Gedächtnisbilder, Freiheit im Ausdruck über den Körper, Offenheit und Bereitschaft zur Kommunikation notwendig. Jede Improvisation wiederum bereichert das motorische und emotive Gedächtnis und motiviert mit Hilfe der Phantasie zu neuen spontan gestaltenden Aktionen.

3.5 ZUSAMMENFASSUNG

Hinsichtlich der Problematik dessen, was vom Individuum kommt, ging es um Aspekte, die erfahrend – nach innen wirken. Am Modell des Improvisationsprozesses aus der Perspektive des Subjekts mit der Differenzierung in „*erfahrend – nach innen wirkend*“ und „*gestaltend – nach außen wirkend*“ (Abb. II.4, S. 380) zeigt sich, dass es in der Realität zu einem ständigen Austausch und zu wechselseitiger, komplexer Beeinflussung beider Wirkungsrichtungen kommt. Dieser Austausch zwischen der Außenwelt des Subjekts und seiner Innenwelt findet auf verschiedenen Ebenen statt.

Auf der Ebene der Gesellschaft geht es zunächst im konkreten soziokulturellen Umfeld um die Situierung von Improvisation. Welche *subjektiven Konsequenzen* die *Individualisierung* der Lebensformen für die *individuelle Freiheit beim Improvisieren* hat, wurde zunächst unter kultursoziologischen Gesichtspunkten beleuchtet. Vor dem Hintergrund, dass dem Menschen mehrfache Identitäten eigen sind, bietet Improvisation als handlungsorientierter Ansatz die Möglichkeit zu authentischem Handeln. Wenn der individualisierte Mensch seine expansiven Kräfte in sich wecken will, kann und muss er als Sinnbastler zum Akteur werden und sich im psychologischen wie im soziologischen Sinne eine hohe pragmatische Kompetenz zur Bewältigung problematischer Situationen aneignen, damit er sich zu helfen weiß. Der Improvisierende ist darauf angewiesen, seine Eigentümlichkeiten, seine Persönlichkeit, sein Selbstverständnis in unterschiedlichen sozialen Konstellationen selbst zu entdecken und zu gestalten. Er entwickelt somit im Kontext künstlerischer Tätigkeit sowohl Selbst- als auch Sozialkompetenz. Handlungskompetenz wäre dann das Verknüpfen künstlerischer und alltäglicher Teil-Aktivitäten zu einem Ganzen und der Transfer künstlerischer Erfahrung auf den Alltag.

Unter *kulturpsychologischem Aspekt* waren die *ästhetischen Erlebnisse* künstlerisch tätiger Menschen *im Kontext soziokultureller Situierung* (Dilthey, Turner, Geertz u.a.) Gegenstand der Erörterung. Die Erweiterung des Wissens vollzieht sich dabei nach Turner über das im Erleben Gegebene durch Auslegung der „*Objektivationen des Lebens*“ von der subjektiven Tiefe des Erlebens aus, das heißt die Bedeutungserzeugung tritt in symbolischer Form zu Tage. Dieser besondere Symbolisierungsstil ermöglicht es dem Individuum, sein Wissen über das Leben und seine Einstellung zur Welt zu erhalten, weiterzuentwickeln und anderen mitzuteilen. In beobachtbaren sozialen wie künstlerischen Handlungen – das trifft insbesondere für die Improvisation zu – artikulieren sich kulturelle Formen. Solche Handlungen geben nicht nur über den Handelnden selbst Aufschluss, sondern weisen nach Geertz auf einen grundlegenden und geschichtlich übermittelten Komplex von Bedeutungen und Vorstellungen hin.

Wie alle Erfahrungen so haben auch die künstlerisch-ästhetischen zwei Seiten. Sie sind einerseits verortet in gesellschaftlich-kulturellen Kontexten, andererseits aber aktivieren sie im Sinne Csikszentmihalyis als Stimuli und Rückmeldungen auf der Ebene des Subjekts den Organismus immer wieder aufs Neue. Unter dem psychologischen Aspekt *intensiven Erlebens* (Csikszentmihalyi u.a.) ist die Aufmerksamkeitsrichtung zum einen auf die Innenwelt gerichtet. Die dem Individuum eigen-

tümlichen Erfahrungen werden durch innere Aktivierungen erst ermöglicht; sie gehören zum Subjekt und seiner inneren Aktivität, die sich als ganzheitliche Empfindung ausdrückt und die es dem Individuum erlaubt, an einer Situation Freude zu haben. Hierin scheint die Besonderheit intensiven Erlebens zu liegen, die sich beim Improvisieren einstellen kann. Derartige intensive Sinnerlebnisse können zur Selbstbildung und Selbstverwirklichung führen (Csikszentmihalyi, Maslow, Laski).

Die zweite Aufmerksamkeitsrichtung ist gestaltend – von innen nach außen wirkend – auf die Außenwelt gerichtet. Hierbei geht es in erster Linie um Fragen des Zusammenspiels beim Improvisieren. Die künstlerischen Hervorbringungen in soziokulturellen Formationen fungieren als sozial interaktive Komponenten. Fragen bezüglich des gemeinsamen Improvisierens, „Was kommt von der Gruppe?“, wurden in zwei Richtungen gestellt. Mit Blick auf das spezifische *Gruppenerleben* beim Improvisieren wurde die „*Spiegelung eines gemeinsamen Willens*“ als ein der Gruppenimprovisation eigentümliches Grundphänomen anhand des von Turner geprägten „*Communitas*“-Begriffs erörtert. Dabei zeigte sich: *Communitas* in der Improvisation kann nur auf der Ebene „*spontaner Communitas*“ stattfinden, denn ein Gefühl des intensiven Erlebens stellt sich nur dann ein, wenn die Improvisation auf der Basis intrinsischer Motivation stattfindet. Die liminalen Merkmale der spontanen *Communitas* – die Neukombination (in der Regel in unvorhergesehener Weise) von vertrauten Elementen – ermöglichen nicht nur ‚Flow‘, sondern entsprechen der Schaffensweise der Improvisation. Ausgehend von Turners „*Communitas*“-Begriff wurde versucht, eine Verbindung herzustellen zu den anderen unter Improvisatoren gebräuchlichen Bezeichnungen für diesen spezifischen Interaktionsstil wie „*Synchronisation*“ (Siegfried, Behrendt), „*Magie*“ (Taylor, Garcia) oder „*Trance*“ (Taylor). Dass Improvisierende im Augenblick der Produktion in keiner Weise an einer Kontrolle durch gedankliche Arbeit, sondern lediglich am intensiven gemeinsamen Gruppen-Erleben interessiert sind, kann als kleinster gemeinsamer Nenner dieser Herangehensweisen angenommen werden. Ein eventuell später einsetzender Reflexionsprozess ist damit nicht notwendigerweise verbunden. Turner musste allerdings feststellen, dass sich in kreativen Prozessen spontane *Communitas* nur selten von selbst einstellt und demzufolge einen anstrebenswerten Idealfall kommunikativer Interaktion beim gemeinsamen Improvisieren darstellt.

Ein Teil der Aufmerksamkeit wendet sich beim Improvisieren aber auch an die Seite der Kultur-sachverhalte – und sei es nur als schwach resonante Spur – in Form der Auseinandersetzung mit einem künstlerischen Material im Kontext der soziokulturellen Situierung dieser künstlerischen Tätigkeit. Entscheidend für das Gelingen gemeinsamer Improvisation erscheint deshalb die Entwicklung von Kommunikations- bzw. Interaktionskompetenz vor dem Hintergrund künstlerischer Vorerfahrungen, emotionaler Dispositionen und sozialer Herkunft. Bezüglich der sozialpsychologischen Problematik, sich als Improvisierender aus seinem Inneren schöpfend seiner Außenwelt zu vermitteln und sich ihr gegenüber verständlich zu machen, wurden im Wesentlichen Erkenntnisse der Kommunikationsforschung (Habermas, Watzlawick, Cohn, Schulz von Thun etc.) herangezogen. Die Differenzwahrnehmung und -erfahrung von Subjektivität, vom Selbst und dem Anderen, Fremden ist die Voraussetzung für das Gelingen von Interaktion in der Improvisation.

Im Mittelpunkt von Gruppenprozessen steht Intersubjektivität. Sie ist – im Sinne Habermas' – die über das Verständnis identischer Bedeutungen und die Anerkennung universaler Ansprüche hergestellte Gemeinsamkeit zwischen improvisierenden Subjekten.

Die Interaktion in der gemeinsamen Improvisation kann gelingen, wenn der Improvisierende gleichzeitig vier Geltungsansprüche glaubwürdig erhebt: a. *Wahrheit* für den künstlerisch hervorgebrachten Gehalt; b. *Angemessenheit* in Bezug zum zugrunde liegenden Regelsystem; c. *Echtheit* für die Selbstdarstellung des in seinen Intentionen sich äußernden Subjekts; d. *Verständlichkeit* für den künstlerischen (emotiven und kognitiven) Gehalt des in seiner Hervorbringung verwendeten künstlerischen Vokabulars. Dementsprechend setzt Interaktionskompetenz nach Habermas Differenzierungsvermögen in Bezug auf die „*intramodalen Verwechslungen*“ zwischen den vier Feldern der *Seinsmodalitäten* „*innere Natur*“, „*äußere Natur*“, „*Gesellschaft*“ und „*Sprache*“ bzw. ‚Kunst-Sprache‘ voraus. Das Gelingen von Interaktion in der Improvisation hängt nicht unwesentlich von der Art und Weise und den Möglichkeiten der Metakommunikation ab. Diese Einsicht führt zu der Erkenntnis, dass eine Reflexionsphase nach dem Improvisationsereignis erforderlich ist. Zwar können durch intensives Erleben beim Improvisieren Prozesse ästhetischer Bildung in Gang gesetzt werden (Mollenhauer, Hentschel), doch das Improvisationsereignis selbst – die Differenzierung in „*erfahrend – nach innen wirkend*“ und „*gestaltend – nach außen wirkend*“ – führt nicht automatisch zur Erkenntnis fördernden Improvisationserfahrung. Ästhetische Erfahrung als eine Bildungsbewegung – das zeigte der „*Ich-Selbst-Zirkel*“ von Mollenhauer – konstituiert sich erst durch Reflexion und Bewusstmachung des in der Improvisation Erlebten: durch Selbstreflexion als ganzheitliche Empfindung während des Spiels und durch Nachsinnen in Form analytisch verbaler Reflexion nach dem Spiel.

Improvisationserfahrung setzt auf der Basis intrinsischer Motivation intensives Erleben voraus. Grundlage ästhetischer Bildungsprozesse beim Improvisieren ist das besondere intensive und komplexe Erleben während des Ereignisses selbst. Der Improvisationsprozess darf also nicht unterbrochen werden. Deshalb bedarf Improvisation der Vorbereitung. Um ein Oszillieren während des Spiels weit gehend zu vermeiden, bei dem das Gefühl des Fließens unterbrochen würde, ist es notwendig, vor dem Improvisationsereignis Verabredungen zu treffen bzw. Voraussetzungen zu schaffen (Zeit/Ort/Atmosphäre/Spiel-Kontext/Balance zwischen Handlungs-Anforderung und -Kompetenz), die Konzentration und entsprechendes Bewusstsein für die Zeit der Improvisation ermöglichen. In der Vorbereitungsphase werden die Voraussetzungen geschaffen für die Empfindung intensiven und freudigen Erlebens während des Spiels.

Die für die ästhetische Bildungsbewegung unerlässliche kognitive Selbstreflexion muss im Nachhinein stattfinden. Die Nachbereitungsphase ermöglicht die Bewusstmachung von in der Improvisation gemachten Erfahrungen, die zu Erkenntniszuwachs führen können. Im Gegensatz zu anderen flüchtigen Ereignissen, die kaum bleibende Spuren hinterlassen, gibt es bei derartig verdichteten Akten etwas Bleibendes, das zur Erlebnis- und Erfahrungs-Erweiterung in der Zukunft beitragen kann; es handelt sich quasi um eine spezifische Improvisationserfahrung.

Die Aufmerksamkeit in Richtung der Kultursachverhalte und der gruppenspezifischen Prozesse muss daher auf einen Zeitpunkt vor und nach dem Improvisationsereignis verschoben werden. Dementsprechend gehört zur Improvisation als flüchtiger Kunst nicht nur das Improvisationsereignis selbst. Improvisationserfahrung als Bildungsbewegung realisiert sich in einem dreiphasigen Prozess, was abschließend im *Drei-Phasen-Modell der Improvisation* dargestellt wird: 1. Vorbereitungsphase; 2. Improvisationsphase; 3. Reflexionsphase (Abb. II.9).



Abb. II.9: Das Drei-Phasen-Modell der Improvisation als flüchtige Kunst

Im folgenden Exkurs soll nun der Versuch einer „Engführung“ unternommen werden zwischen psychologisch-soziologischen Erörterungen und neuartigen Ansätzen der Kognitionsforschung.

4 EXKURS: NEUROBIOLOGISCHE PERSPEKTIVEN

In den vergangenen Jahren gewann die innerhalb der kognitiven Wissenschaften besonders drängende Frage nach der Rolle der „Repräsentationen“ im Gehirn in zunehmendem Maße an Bedeutung, die man mit dem Neurophysiologen W. Singer auf die prägnante Formel bringen kann: „*Wie kommt Semantik ins Gehirn?*“ (Singer 1989). Im Hinblick auf Improvisation als spontaner künstlerischer Akt stellt sich im Sinne Mollenhauers die Frage: „*Welche Reaktionen des Organismus/Individuums stellen sich ein, wenn er oder es, in Auseinandersetzung mit den Produktionsschritten und deren Objektivation als Farben auf dem Blatt oder Tonfolgen auf dem Instrument, zu der ‚ästhetischen Produktionsbewegung‘ sich in Beziehung setzt?*“ (Mollenhauer 1996, 16). Was ist damit gemeint, wenn wir sagen, etwas repräsentiert etwas im Gehirn? In der modernen Cortex-Neurophysiologie spricht man von cerebralen „Karten“ („maps“), wobei man topographische und funktionelle Karten unterscheidet (Emrich 1999). Welche Rolle spielen diese Karten, wenn behauptet wird, sie „bilden etwas ab“, beispielsweise eine Bewegungsrichtung oder eine Farbe? Grundsätzlich ist dabei zu bemerken, dass diese Art der Formulierung rein metaphorisch aufzufassen ist, denn die Bedeutung dessen, was es heißt, etwas bildet etwas ab, wird von uns als betrachtende Subjekte in das betrachtete Objekt hineingelegt. In dieser, vom Körper-Seele-(„mind-body“-)Problem geprägten Frage: In welcher Weise erforschen Gehirne Gehirne? werden inzwischen verschiedene, letztlich jedoch noch wenig befriedigende Modelle wie Dualismus, Emergentismus, Epiphänomenalismus, reduktiver und nichtreduktiver Monismus, nichtreduktiver Physikalismus etc. diskutiert und gegeneinander ausgespielt. Die Problematik wird hier im Wesentlichen auf die sich beim Improvisieren ergebenden neurobiologischen Perspektiven und Fragestellungen beschränkt, die eng mit dem Verhalten Improvisieren verknüpft zu sein scheinen.

- Das Kapitel 4.1, *Gehirnprozesse und kreative Intelligenz* befasst sich in fünf Abschnitten mit Funktionen und Prozessen des Gehirns, die gewissermaßen notwendig sind, um überhaupt improvisieren zu können.
- Im Kapitel 4.2, *Improvisieren als Ausdruck menschlicher Freiheit – Neurophilosophische Überlegungen* wird aus primär neurobiologischer Perspektive der Versuch unternommen, die Arbeitsweisen des Gehirns mit dem philosophischen, z.T. auch psychologischen Gedanken der menschlichen Freiheit, genauer des „freien“ Willens, in Zusammenhang zu bringen.
- Im Sinne jüngerer Studien (Heiligenberg 1987, Heisenberg 1993 etc.) lässt sich inzwischen sagen, dass Kreativität neurobiologisch gedacht werden kann. Im abschließenden Kapitel 4.3, *Improvisieren-Können – Gehirnprozesse und kreatives Verhalten*, werden die derzeitigen Überlegungen und Erkenntnisse zusammenfassend dargestellt.

4.1 GEHIRNPROZESSE UND KREATIVE INTELLIGENZ

4.1.1 DIE FUNKTIONELLE LATERALISIERUNG DER GROBHIRNRINDE

In diesem Abschnitt geht es zunächst um die phylogenetisch bedingten Leistungen des menschlichen Gehirns, die Grundlage von kognitiver Intelligenz, aber auch für die Fähigkeit divergenten Denkens sind. Beide Leistungen sind entscheidend für Improvisationskompetenz. Das Problem hierbei ist der Versuch eindeutiger Zuordnung bestimmter Intelligenzleistungen zu einer jeweiligen Hemisphäre, z.B. als Speichermodell oder als repräsentationistisches Modell (Amtshauer, Grüsser).

Das Gehirn hat auf den ersten Blick zwei gleiche Hälften. Heute weiß man, dass ein nicht unerheblicher Teil der menschengespezifischen höheren Hirnfunktionen eine funktionelle Lateralisierung aufweist (vgl. Penfield u. Rasmussen 1957, Wada et al. 1975, Springer u. Deutsch 1981, Bradshaw u. Nettleton 1981). Roger W. Sperry (USA) erhielt für seine *Split-Brain-Untersuchung* 1981 den Nobelpreis (Abb. II.10).

Diese Trennung erlaubt eine bessere Zuordnung der Funktionen zu den Hemisphären. Die linke Hälfte nimmt bei den meisten Menschen mehr die „logischen“ Funktionen wahr – dort ist das Sprachzentrum angesiedelt, das verbale Erinnerungsvermögen und die analytische Kompetenz. Die rechte Gehirnhälfte ist verstärkt zuständig für das Intuitive, das Künstlerische und für die räumliche Wahrnehmungsfähigkeit (u.a. das Zurechtfinden in der dreidimensionalen Umwelt)²¹⁹. Nach gegenwärtigem Stand der Forschung lassen sich nach repräsentationistischem Modell bestimmte Leistungen einer jeweiligen Hemisphäre zuordnen (Tabelle II.2, S. 425).

Das räumlich-bildnerische und konstruktiv-kreative Entwerfen – ein wesentlicher Gestaltungsfaktor beim Improvisieren – ist also auch von Hirnstrukturen abhängig. Dabei handelt es sich um Strukturen der präfrontalen Hirnrinde, insbesondere im rechten Frontalhirn, deren Verlust in der Regel eine „Abnahme der künstlerischen Phantasie, des bildnerischen oder sprachlichen Einfallsreichtums und des Verständnisses oder Entwerfens metaphorischer sprachlicher oder bildnerischer Zeichen“ zur Folge hat (vgl. Grüsser 1989, 68ff.).

Als Ursache der funktionellen Lateralisierung vermutet Otto-Joachim Grüsser die technologische Entwicklung von Werkzeug: „Als die Hominiden sich vor etwa 4 bis 5 Millionen Jahren aufzurichten begannen, waren ihre beiden Hände zunächst relativ gleichwertig zueinander. Sobald sie jedoch mit der Herstellung von Werkzeugen begannen, entstand automatisch eine ‚funktionelle Asymmetrie‘, denn zur Herstellung von Holz-, Knochen- oder Steinwerkzeugen braucht man eine kräftige

²¹⁹ Bei Hirnläsionen an spiegelbildlichen Stellen der linken und rechten Großhirnrinde zeigen sich unterschiedliche Ausfälle: „Beim Rechtshänder bewirkt zum Beispiel eine Läsion der oberen Windung des linken Temporallappens eine sensorische Aphasie (Wernicke-Aphasie, fluent aphasia). Die etwa spiegelbildliche Läsion auf der rechten Seite beeinträchtigt dagegen die Sprache nur wenig, es entsteht jedoch eine Amusie, bei der vor allem die Fähigkeit, musikalische Intervalle, Mehrklänge und Melodien zu verstehen oder zu singen, gestört ist. Die Rhythmuswahrnehmung und die Rhythmusproduktion dagegen sind wenig beeinträchtigt. Der Patient, der an einer Amusie leidet, spricht monoton, oft in unnatürlich gehobener Stimmlage und ist in der Ausdrucksfähigkeit seiner Stimme (Prosodie) behindert“ (Grüsser 1989, 69).

Haltehand – einen ‚biologischen Schraubstock‘ – und eine formende, zuschlagende ‚Arbeitshand‘, die in der Lage sein musste, sich motorisch etwas differenzierter zu bewegen als die Haltehand“ (Grüsser 1989, 61f.).

Diese Selektionsfaktoren wirkten sich vermutlich nicht nur als genetische Programme auf die heute bestehende Händigkeit des Menschen aus, sondern beeinflussten auch die unterschiedliche Ausprägung der beiden Gehirnhälften. „Diese ‚Arbeitsteilung‘ im Gehirn ist vermutlich die Folge eines

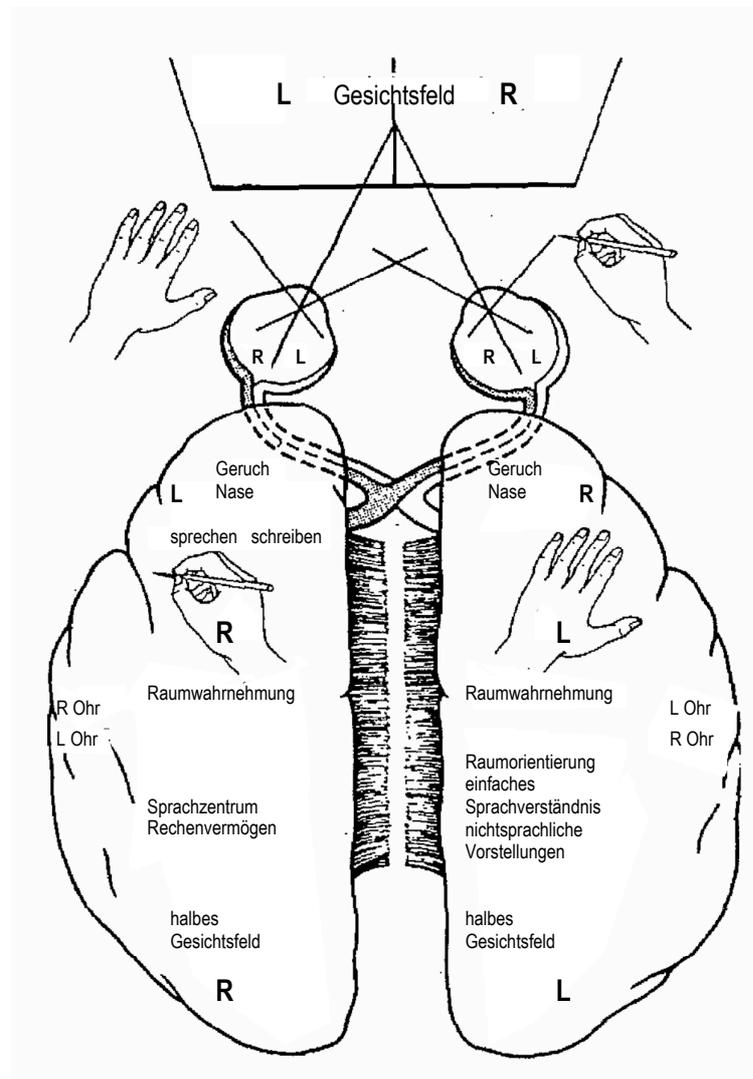


Abb. II.10: Schematische Darstellung der Projektionen in der rechten und linken Hemisphäre. (Nach Sperry 1974)

evolutionären Zwanges, die Mechanismen im Gehirn vermehrt und verbessert zu nutzen, denn dadurch nahm die Effizienz dieses Organs bei gleichbleibender Größe zu“ (Leakey/Lewin 1996, 219).

Mit moderner Methodik begab sich inzwischen ein Team um den Gehirnforscher John Duncan in Cambridge und Rüdiger Seitz in Düsseldorf auf die Spuren der Intelligenz: Mithilfe der Positionen-Emissions-Tomographie beobachteten sie, welche Teile des Gehirns aktiv werden, wenn Versuchspersonen Aufgaben lösen, die hohe Anforderungen an die generelle Intelligenz stellen. Andere Befunde deuten auf biologische Grundlagen der Intelligenz hin, etwa der Einfluss der Ernährung in der Kindheit. „Selbst die unterschiedlichen Gehirnsterken von Männern und Frauen gehen nicht nur auf die Erziehung und andere gesellschaftliche Ursachen zurück. Der

durchschnittliche Mann kann eine geometrische Figur besser in Gedanken drehen als drei Viertel der Frauen. Die Durchschnittsfrau hingegen übertrumpft mindestens so viele Männer, wenn es gilt, schnell auf Worte zu kommen. [...] In der Summe sind Frauen und Männer jedoch gleich intelligent“ (Paulus 2002, 44).

Tabelle II.2: Repräsentationistisches Modell der Zuordnung von menschlichen Leistungen entsprechend der primär aktiven Hemisphäre. (Nach Amthauer 1987, modifiziert)

| linke Hemisphäre | rechte Hemisphäre |
|------------------------|---------------------------|
| sprachlich | mathematisch, anschaulich |
| sequentiell, sukzessiv | simultan |
| temporal, zeitlich | spatial, räumlich |
| logisch | gestaltend |
| analytisch | synthetisch |
| abstrakt | konkret |
| rational | relational |
| linear | vernetzt |
| kritisch | kreativ |

Ein neues bildgebendes Verfahren, die Magnetresonanztomographie, macht es möglich, die Hirngröße Lebender direkt zu bestimmen, statt sie grob aus der Schädelgröße zu erschließen. „Auf einmal erwiesen sich Menschen mit mehr Hirn doch als deutlich intelligenter“ (ebd.). Besonders wichtig hierbei ist der Stirnlappen. Das menschliche Gehirn besteht in seinem Grundaufbau aus fünf Teilen (Abb. II.11). Die beim Menschen am höchsten entwickelte Großhirnrinde ist in Lappen untergliedert, die besondere Aufgaben übernehmen. Die vier Lappen der zwei Großhirnhälften bestehen aus Feldern, das sind räumliche und funktionale Einheiten. Sie dienen beispielsweise der Wahrnehmung und Verarbeitung von Sinneseindrücken oder auch der Kontrolle von Bewegung. Nicht alle Funktionen der Stirnlappen sind geklärt.

Im linken Stirnlappen sitzt das „Broca-Zentrum“²²⁰. Es handelt sich hierbei um das motorische Sprachzentrum, in dem die Sprachstrukturen (Grammatik) und die Sprachrhythmik angesiedelt sind, welche die Mechanik der Muskelbewegung in Gesicht, Lippen, Zunge und Kehlkopf koordinieren. Das Broca-Zentrum wiederum ist durch Nervenfaserverbündel mit dem Wernicke-Zentrum²²¹ verbunden, das im Schläfenlappen sitzt. Es funktioniert als visuelles, auditives und verbales Gedächtnis. Von ihm gehen die Sprechimpulse aus, die dann im Broca-Zentrum zu strukturierter Sprache koordiniert werden. „Es ist kein Zufall, dass dieses zweite Sprachzentrum ganz nahe bei einem der wichtigsten Zentren des menschlichen Gehirns liegt“ (Leakey/Lewin 1996, 221). Der Gyrus angularis ist in der Lage, „auch noch die kleinste Informationseinheit aus Signalen zu entnehmen und sie in so genannten Assoziationszentren vergleichend zusammensetzen“ (ebd.). Hier münden die komplexen Informationen des Wahrgenommenen. Wenn man beispielsweise eine Tasse Kaffee trinkt, so machen Gesichts-, Gehörs-, Geruchs-, Geschmacks- und Tastsinn es möglich, dass in diesem Assoziationszentrum alle Eindrücke in Form einer „cerebralen Karte“ repräsentiert und quasi zu einer inneren, geistigen Welt zusammengesetzt werden.

²²⁰ 1863 klärte der Franzose Broca den Zusammenhang zwischen Schädigung der linken Hemisphäre und Sprachstörungen weiter auf. Nach ihm wurde diese Hirnregion benannt. Kenntnisse über die Lateralisierung hat man seit 1836, als der Franzose Marc Dax in Montpellier über 40 Patienten berichtete, die nach der Schädigung der linken Hemisphäre die Sprache verloren hatten (vgl. Amthauer 1987, 22f.).

²²¹ 1874 hat der Deutsche Wernicke die bis dahin gefundenen Ergebnisse erheblich erweitert und verbessert. Auch nach ihm ist eine Region in der linken Hemisphäre benannt (vgl. ebd.).

Hier wird auch unsere vielschichtige Sprache, werden aber auch Lesen und Schreiben koordiniert. So führt die Läsion des *Gyrus angularis* und/oder *Gyrus circumflexus* beim Erwachsenen, der Lesen und Schreiben gelernt hat, „neben einer milden allgemeinen Sprachstörung zu einer schweren Störung des Lesens (Alexie) und eventuell auch des Schreibens (Agraphie)“ (Grüsser 1989, 72). Da es sich beim Lesen und Schreiben um eine Kulturleistung handelt, die höchstens zwanzigtausend Jahre zurückreicht – deutet man abstrakte Höhlenmalereien des *Homo sapiens sapiens* als rudimentäre Vorstufen – scheint es ausgeschlossen zu sein, dass sich in dieser Zeit für das Lesen und Schreiben spezialisierte Hirnregionen entwickelt haben. Anthropologische Beobachtungen von Kindern noch neolithisch lebender Völker, die das Spurenlesen nicht erlernt hatten, weisen eine spezifische Spurenalexie auf. Auf Grund dieser Studien entwickelte Grüsser ein Modell, in dem er davon ausgeht, dass diese Hirnregionen ursprünglich die Aufgabe hatten, „aus Rauch auf Feuer zu schließen, aus einer Hand auf einen Menschen, aus einer Spur im Schnee auf ein Tier, das kurze Zeit vorher über das Feld lief usw. Lesen scheint eine differenzierte Form des phylogenetisch sehr viel älteren Spurenlesens zu sein, wobei sich im kulturellen Lernprozess des Lesens Spurenlesen und sprachliche Fähigkeit mit der Erkennung bedeutungstragender Symbole koppeln“ (Grüsser 1989, 72f.).

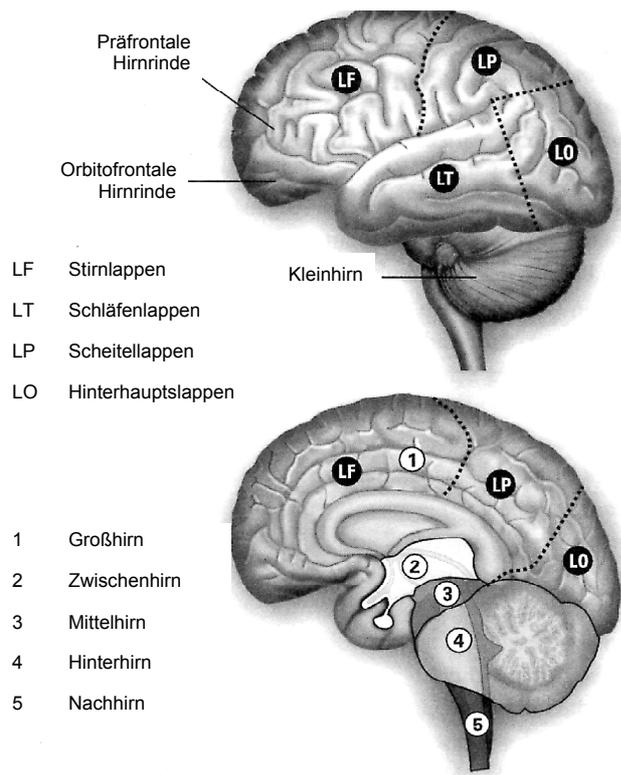


Abb. II.11: Anatomisch unterschiedliche Teile des Gehirns. (Nach Emrich 2002)

Der Scheitellappen – er beherbergt Teile des *Gyrus angularis* – ist dafür zuständig, die Informationen aus den sensorischen Bahnen in organisierte Reaktionen umzusetzen. Scheitel- und Schläfenlappen von Menschen sind im Vergleich zu Menschenaffen relativ groß. Im Zuge der Phylogenese des Menschen dehnte sich dieser Bereich des Gehirns immer mehr in Richtung Hinterkopf aus, in dem das Sehzentrum liegt. Mit dem Größerwerden der Hominiden vergrößerte sich das Gehirn nicht nur auf Grund der Notwendigkeit, die verstärkte Muskulatur und den komplizierter gewordenen Stoffwechsel zu kontrollieren, sondern es erfolgte auch mit der Ausweitung der Mechanismen die menschengespezifische Verfeinerung der Innenorganisation des Gehirns. Bezüglich der Arbeitsweise des Gehirns stellen sich Leakey und Lewin vor, dass auf Grund zunehmender Differenzierung der Gehirnorganisation auch eine immer komplexere Erfahrung und Rekonstruktion der realen Welt

möglich wurde. Intelligenzverhalten hängt demzufolge ganz davon ab, „*wie vollständig die Welt in unserem Gehirn reproduziert wird*“ (Leakey/Lewin 1996, 227). In einer tabellarischen Übersicht (Tabelle II.3) vergleichen Grüsser-Cornehls, Kirchoff und Kiefer (1985) menschenpezifisch höhere neuropsychologische Hirnfunktionen mit ihrer relativen cerebralen Lateralisierung auf die linke und rechte Großhirnhemisphäre (ausgehend von Rechtshändern) und ihrem geschätzten phylogenetischen Entwicklungsalter. Hieraus ergeben sich Argumente für die Verschränkung zwischen Phylognese menschenpezifischer Großhirnregionen und Ontogenese kulturabhängiger Leistungen des Menschen.

Tabelle II.3: Lateralisierung und phylogenetische Entwicklung, Neuropsychological functions, cerebral lateralisation and estimated phylogenetic age. (Aus: Grüsser-Cornehls, Kirchoff und Kiefer 1985)

| neuropsychological function <small>T_p myr = Millionen Jahre; c = Projektion zur contralateralen Körperhälfte</small> | hemisphere | | T _p myr estimated |
|--|------------|-------|---------------------------------|
| | left | right | |
| general motor control | ++c | ++c | >70 |
| somato sensory functions | ++c | ++c | >70 |
| elementary social behaviour | + | + | >70 |
| primate food collection | + | + | ≈70 |
| hominid a verbal social communication | + | + | >10 |
| topographic planning | + | ++ | >10 |
| elementary praxia | ++ | + | 10 |
| planning for tool making | + | ++ | 4 |
| human a verbal social communication | + | ++ | 3 |
| verbal language | +++ | (+) | 2 |
| musical rhythm | ++ | - | >1 |
| musical tonality and harmony | - | + | >0,1? |
| painting, drawing | (+) | ++ | >0,1 |
| Calculus | ++ | - | 0,01 |
| writing and reading | ++ | - | 0,006 |
| “global” data processing | - | + | >4 |
| detailed data processing | + | - | >4 |

der gleichen Läsion „*neben der motorischen Aphasie eine schwere Beeinträchtigung des Verständnisses der Kanji-Zeichen entsteht*“ (vgl. Grüsser 1990, 249f.). Darüber hinaus konnte der Gehirnforscher beobachten, dass sich beim Ausfall die Fähigkeit zeigt, bestimmte Funktionen der spiegelbildlich angeordneten Großhirnareale der anderen Hirnhälfte zu übernehmen. Das beweist, dass zwar die funktionelle Lateralisierung genetisch prädisponiert, jedoch nicht „*mechanisch*“ festgelegt ist. Durch diesen Umstand besitzt der Mensch aber einen gewissen „*Freiheitsgrad*“, sich kulturabhängig prägen zu lassen. Das heißt: Bei einem Hirntrauma mit einem ausgedehnten Ausfall der Sprachregion der linken Hemisphäre in der Kindheit und in der frühen Jugend können diese Hirnregionen „*völlig ‚umdisponieren‘ und das erneute Lernen einer Sprache ermöglichen*“ (Grüsser 1989, 73).

Die beiden Hirnhemisphären haben zwar unterschiedliche Funktionen, sie sind aber miteinander verbunden und wirken zusammen. Deshalb führen Fragen nach der Lokalisierung nicht zu letzter

Grüsser wies anhand der Beobachtung von Patienten verschiedener Kulturkreise bei Läsion der gleichen Hirnregion nach, dass die Funktionen der menschen-spezifischen Großhirnareale kulturabhängig sind. An den unterschiedlichen Symptomen wird deutlich, dass bei Lesern und Schreibern einer alphabetischen oder syllabischen Schrift zum Beispiel die Fähigkeit zum Schreiben wenig beeinflusst wird, „*wenn infolge einer Läsion der basisnahen dritten frontalen Hirnwindung auf der dominanten Seite eine motorische Aphasie entsteht*“, während bei Lesern und Schreibern einer ideographischen Schrift (China, Japan) bei

Erkenntnis. Wichtig bleibt weiterhin die Frage, wie denn dieses Wirkungsgefüge im Einzelnen funktioniert. Neben dieser leistungsphysiologischen Frage könnten hier aber auch leistungspsychologische Untersuchungen, „*welche Leistungen wann und wie dominieren*“, Aufschluss geben (Amthauer 1987, 24). Der Neurologe Paul Tompson (1988) bestätigt die Annahmen Grüssers; er wies nach: Die Größe der für die Intelligenz entscheidenden Gehirnregionen wird stark von den Genen bestimmt. Dabei ist offenbar für die Intelligenz nicht die schiere Masse der Hirnzellen entscheidend und auch nicht die Struktur und Ausprägung bestimmter Hirnregionen, sondern nach der neuen Theorie des Psychologen Dennis Garlick (2002), Universität Sydney, die Fähigkeit der Nervenzellen, auf Grund von Erfahrungen mit der Außenwelt neue Verknüpfungen zu bilden. Laut Garlick unterscheiden sich die Menschen in dieser Fähigkeit ihrer Nervenzellen, und darum werden sie unterschiedlich intelligent.²²²

Für den Psychologen Jochen Paulus bietet die neue Theorie elegante Erklärungen für viele unbestrittene aber unverstandene Phänomene der Intelligenz. „*So wäre das größere Hirnvolumen intelligenter Menschen lediglich eine Begleiterscheinung der vielen Verknüpfungen zwischen ihren Nervenzellen. Die finden aber bei Bedarf auch auf kleinerem Raum Platz: Bei Frauen sind die Hirnzellen dichter gepackt. Auf einmal wäre auch klar, warum es überhaupt einen g-Faktor gibt (g=generelle Intelligenz)²²³: Ein flexibles Gehirn entwickelt sämtliche geistige Fähigkeiten besonders gut, die im Leben normalerweise gefragt sind. Spezielle Fähigkeiten entstehen nur bei einzelnen Menschen, die besondere Lernerfahrungen machen*“ (Paulus 2002, 45).

Garlicks Ansatz löst sogar ein Paradox. Einerseits beweisen Zwillingsstudien, dass Intelligenz zu großen Teilen erblich ist. Andererseits nimmt sie aber weltweit zu (Flynn-Effekt). Flynn und auch Garlick vermuten eine Auflösung des Paradoxes, wenn sich die Einflüsse der Vererbung und der Umwelt gegenseitig stimulieren: „*Wenn die Umwelt etwa dank besserer Schulen oder gesünderer Nahrung mehr Möglichkeiten für geistige Entwicklung bietet, profitieren vor allem die begabten Kinder. Sie nutzen das Denkfutter, und die Nerven in ihren Gehirnen verzweigen sich eifrig. Umwelteinflüsse verhelfen also den Genen zum Durchbruch - der Widerspruch zwischen beiden verschwindet*“ (Paulus 2002, 45).

²²² „*According to Garlick, reasoning capacities are a function of the connections of the neural system, connections that develop during childhood as the neural system adapts to the environment. However, Garlick also notes that the capacity of the nervous system to change the connections in response to environmental clues stops at maturity. This corresponds to the observation that reasoning capacities are observed to no longer increase after time*“ (Intelligence: Heredity-Environment Debate Resolved? In: UniScience News Net, Inc. International Science News – online: <http://unisci.com/>, 17-Jan-2002). „*The issue of the cause of intelligence has been one of the great controversies of modern psychology, with a fierce debate between two opposing camps*“, so Garlick. „*Those who argue for environmental factors and those who argue for innate factors. The model described in the paper provides a resolution to the debate and shows that both sides have been seen, at least partially, correct. It also allows recent advances in the neuro and cognitive sciences to increase our understanding of human intelligence*“ (Garlick 2002).

²²³ g-Faktor: g=generelle Intelligenz, mit diesem Faktor erklärte der britische Psychologe Charles Spearman vor fast hundert Jahren seine Entdeckung, dass auch bei anscheinend völlig unterschiedlichen Intelligenz-Aufgaben immer wieder dieselben Probanden besonders gut abschnitten.

Das legt die Vermutung nahe, dass der Mensch ein Lebewesen mit außerordentlicher Lern- und Entwicklungsfähigkeit seines Gehirns ist. Aus diesen Annahmen leitete Grüsser folgende „*phylogenetische Regeln*“ ab:

- Die *Lateralisierung der höheren Hirnfunktionen* in den *neocorticalen Integrationsregionen* ist umso stärker ausgeprägt, je stärker in der Phylogenese des Menschen die entsprechenden Funktionen auftraten.
- Die *funktionelle Lateralisierung* ist umso stärker, je mehr die ontogenetische Hirnentwicklung von der *kulturellen Tradition* abhängig ist.
- Die Leistung aller *phylogenetisch jungen Hirnregionen* ist im Erwachsenenalter immer das Ergebnis der Interaktion *genetisch vorgegebener Bedingungen*, der *individuellen Lebensgeschichte* und der Einwirkung des *kulturellen Umfeldes* auf den einzelnen. Sie ist also das Ergebnis eines „*biohistorischen Entwicklungsprozesses*“.
- Die Phasen optimaler *Lernfähigkeit (Prägsamkeit)* in der Kindheit und in der Jugendzeit (*sensitive Perioden*) dauern für eine bestimmte Hirnstruktur im Leben umso länger an, je später sich diese Struktur in der Phylogenese des Menschen entwickelt hat. Entwicklungsgeschichtlich junge Areale reifen sowohl in Hinblick auf die Ausbildung ihrer *axonalen Verbindungen* als auch der *synaptischen Kontakte* an den Nervenzellenoberflächen um so später im Leben, je jünger sie entwicklungsgeschichtlich sind.²²⁴
- Die *genetische Programmierung* der Funktionen menschenpezifischer Großhirnregionen wird umso „*lockerer*“, je jünger ein bestimmtes Großhirnareal in der Entwicklungsgeschichte ist. Diese Regel schafft die biologischen Voraussetzungen der großen Variabilität der menschlichen Kultur. Das bedeutet: Die *extragenetische Informationsübertragung* spielt für die postnatale Hirnentwicklung dieser Regionen eine besonders wichtige Rolle (vgl. Grüsser 1989, 69ff.).

An einem Beispiel ontogenetischer Sprachentwicklung verdeutlicht Grüsser die Gültigkeit dieser Regeln: „*Wer jenseits des 10. bis 12. Lebensjahres in ein fremdes Land emigriert und dann eine neue Sprache erlernt, behält in der Regel den Akzent der ersten Sprache bei, auch wenn er sonst die Sprache perfekt beherrscht*“ (Grüsser 1989, 72). Die sensitive Phase zum Erlernen des prosodischen Sprachklangs ist für die meisten Menschen früher abgeschlossen als die Lernfähigkeit für das semantische Repertoire und die syntaktisch-grammatikalischen Eigentümlichkeiten einer Sprache. Entwicklungspsychologisch plausibel wäre bei Kindern nach dieser Theorie das frühe Hineinwachsen in die Welt des Improvisierens.

So gesehen stellt sich nicht die Frage, ob auch Tiere – etwa Menschenaffen (vgl. Vaas 2002, 32f.) – in der Lage sind zu improvisieren, sondern entscheidend ist das jeweilige Verhältnis von Intelligenz

²²⁴ Das deckt sich mit dem von Ernst Haeckel 1866 formulierten *biogenetischen Grundgesetz*: In der menschlichen Embryonalentwicklung werden in den verschiedenen Entwicklungsstadien charakteristische Strukturen der stufenweisen Hierarchie des Tierreiches und damit auch aufeinanderfolgende Zeitabschnitte der phylogenetischen Entwicklung sichtbar (vgl. Grüsser 1989, 70f.).

zu den entsprechenden Lebensanforderungen, das im Kontext eines bestimmten Sozial- und Kulturverhaltens auch Improvisation ermöglicht. Das bedeutet, es kommt nicht so sehr auf die „Hardware“ an, sondern auf die Bedeutungen, die kognitive Welt, die im Gehirn erzeugt wird; sie ist kulturell geprägt und damit auch für Improvisation wichtig, das heißt mit der Zunahme von Intelligenz können auch die Improvisationen komplexer werden.

Wie aus der Phylogenese hervorgeht, muss die Entwicklung von Intelligenz einhergehen mit dem bei uns Menschen eigentümlich ausgefeilten Sprachsystem, der Fähigkeit, stereoskop zu sehen, was zusammen mit der Entwicklung der Greifhand eine dreidimensionale Wahrnehmungswelt eröffnet, wie sie für andere Säugetiere nicht existiert. „Die Fähigkeit, sich in seiner Umgebung intelligent zu verhalten, hängt voll und ganz von der Wahrnehmungsfähigkeit [...] ab“ (Leakey/Lewin 1996, 210). Die Repräsentationen, die der Mensch sich in seinem Kopf von der Außenwelt macht, sind allerdings schwer beschreibbar. Diese „cerebralen Karten“ („maps“) entstehen durch die Mechanismen im Gehirn, durch die Informationen des kollektiven Wahrnehmungssystems – das heißt also: durch Gesicht, Gehör, Gespür, Geruch, Geschmack und durch das Gedächtnis. Man kann davon ausgehen, dass die Wirklichkeitserfassung der Außen- und Innen-Welt davon abhängt, nicht nur in welcher Qualität die Informationen des Wahrgenommenen das Gehirn erreichen, sondern wie die verschiedenen gleichzeitigen und die vorausgegangenen Wahrnehmungen zu einer kohärenten Form integriert werden. Das heißt, was sich hier und jetzt ereignet, wird verglichen mit früheren Geschehnissen. Bewusstsein ist dementsprechend ein Resultat aus Erinnertem – der Vergangenheitserfahrung, dem gegenwärtigen Wahrnehmen von Welt und der Vorstellung bzw. Absicht einer zukünftigen Handlung. Zum Verständnis sollen im Folgenden Funktionen und Prozesse des Gehirns bei der Informationsverarbeitung in einem Überblick dargestellt werden.

4.1.2 FUNKTIONEN UND PROZESSE DES GEHIRNS BEI DER INFORMATIONSVERARBEITUNG

Im diesem Abschnitt werden neurobiologische Erklärungsmodelle und Systeme der jüngeren Forschung – insbesondere von Gerhard Roth und Hinderk M. Emrich – herangezogen, die über phylogenetische Untersuchungsansätze hinausgehen und möglicherweise zu weiterführendem Verständnis der Funktionsweisen des Gehirns beitragen.

Die Informationen aus der Umwelt in Form von Sinneseindrücken wirken nicht direkt auf das zentrale Nervensystem ein. Alle Reize müssen in die „*neuroelektrisch-neurochemische ‚Einheitssprache‘*“ (Emrich et al. 2002, 19) transformiert werden (sensorische Transduktion). Die Nervenzelle (Neuron) ist für die Informationsverarbeitung die entscheidende Einheit. Sie besteht aus einem Zellkörper (Dendriten), der elektrische Signale empfängt, und aus einer Nervenfasern (Axon), über welche die Signale auch an weit entfernt liegende Nervenzellen weitergegeben werden. Bei einer Erregung strömen Kalium-Ionen von außerhalb der Zellmembran nach innen und sorgen dafür, dass die elektrischen Ladungen sich umkehren. Der Informationstransport erfolgt hier in Form eines elektrischen Signals über die Dendriten, die am Ende über eine Synapse verbunden sind mit den Dendriten eines anderen Neurons. An diesem „*synaptischen Spalt*“ werden Informationen nicht elektrisch

übertragen, sondern in erster Linie neurochemisch über bestimmte chemische Substanzen (Transmitter). Transmitter-Moleküle werden durch ein sich änderndes Membranpotential am Ende der Nervenfasern ausgelöst und gelangen durch den synaptischen Spalt an einen Rezeptor der Membran einer Information empfangenden Nervenzelle. Durch die einströmenden Ionen ändert sich hier das elektrische Spannungsverhältnis, was wiederum ein neues Aktionspotential auslöst, das neuroelektrisch über das Neuron weitergeleitet wird. Da solche Signale nur in einer Richtung weitergeleitet werden können, bestimmt die spezifische Verschaltung der Nervenzellen den Weg, den die Signale nehmen (vgl. Maelicke 1990).

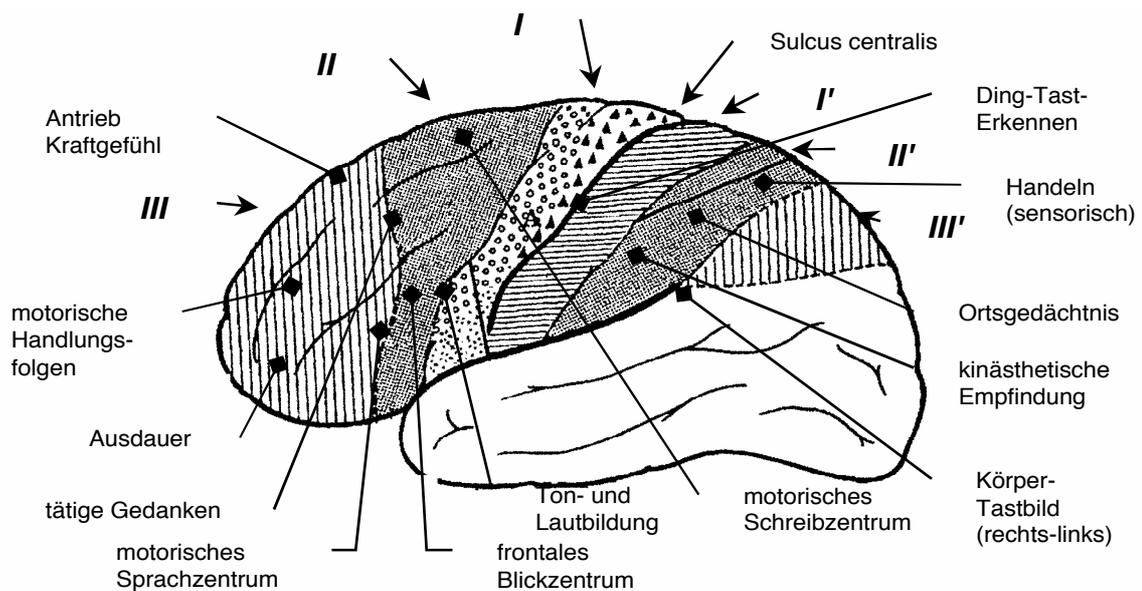


Abb. II.12: Sekundäre und tertiäre Rindenfelder der Sensomotorik.

I-III = primäre, sekundäre und tertiäre motorische Rindenfelder des Frontallappens; I'-III' = primäre, sekundäre und tertiäre sensorische Rindenfelder des Parietallappens. (Nach Rohen 1994, modifiziert).

Insgesamt umfasst das Gehirn des Menschen ca. eine Billion Zellen, die sehr komplex organisiert sind. Das Erkennen und Denken findet nach heutigem Verständnis in den Pyramidenneuronen statt und zwar durch ihre speziellen Strukturen, Funktionen und Verknüpfungen. Zwar enthalten die Neuronen wie alle Zellen des Organismus prinzipiell das gleiche genetische Material, aber davon wird je nach Zellart und Funktion nur ein bestimmter Teil exprimiert. Somit erfüllen selbst äußerlich ähnliche Zellen völlig verschiedene Funktionen. Informationen aus den Sinnesorganen gelangen ins Gehirn immer an die Stellen, die auf die Verarbeitung der jeweiligen Daten spezialisiert sind (Maelicke 1990 und Roth 1994). Im Zusammenspiel mit tiefer gelegenen Hirnarealen – besonders mit dem „limbischen System“²²⁵ – findet in den so genannten „Integrationszentren der Wahrnehmung“ der Großhirnrinde die Entscheidung darüber statt, was wir letztlich sehen, hören, riechen etc.

²²⁵ Als limbisches System wird alles das bezeichnet, was das vegetative Nervensystem kontrolliert und die Reaktion innerer Organe sowie unsere Motivation und Emotion koordiniert. Ursprünglich bezeichnete das „limbische System“ ein Gehirnareal, das wie ein Gürtel an der Grenze zwischen Endhirn und Hirnstamm liegt. Inzwischen steht die Funktion dieses Systems im Vordergrund.

(Abb. II.12). Dafür erfüllt die Rinde des Schläfenlappens Gedächtnisfunktionen sowie grundlegende sensorisch-kognitive Funktionen, das heißt sie ist zuständig für das Erkennen von Informationen, die über die Sinnesorgane wahrgenommen werden (vgl. Emrich et al. 2002, 24f.). Im Bereich des Stirnlappens werden Verhaltensweisen gesteuert, dort werden Entscheidungen getroffen und Bewegungen veranlasst. Hier findet die zeitlich-räumliche Strukturierung von Wahrnehmung statt, die Kontrolle unseres Handelns – Planung und Analyse der Zusammenhänge – sowie die Bewertung von Verhalten. *„Ohne Stirnlappen wären wir nicht in der Lage, unser Verhalten im Voraus zu planen und uns auf das Verhalten anderer einzustellen. Auch an Problemlösungsstrategien und unserer Fähigkeit, flexibel zu handeln, ist der Stirnlappen maßgeblich beteiligt“* (ebd., 25). Flexibel zu handeln heißt dann auch: improvisieren können.

Neben diesen klar umrissenen Feldern der Großhirnrinde gibt es *„assoziative Rindenfelder“*, deren Funktion darin besteht, *„verschiedene Signale aus anderen Gehirnbereichen zu neuer Information zu verknüpfen“*. Dabei werden auch die verschiedenen Informationen auf Grund unterschiedlicher Funktionen des rechten und linken Schläfenlappens – rechts: räumliche Vorstellung, geistige Konstruktion des Raumes; links: symbolisch-analytische Information – verarbeitet. In der assoziativen Großhirnrinde laufen alle Informationen von den Sinnesorganen zusammen. Sie steuert die Aufmerksamkeit beispielsweise auf räumliche Informationen aus unseren Augen und greift dabei ständig auch auf andere aktuelle Sinnesdaten und auf Gedächtnisinhalte zu. *„Visuelle Informationen gelangen in den unteren Teil des Schläfenlappens. So ist z.B. diese Gehirnregion am Erkennen von Gesichtern beteiligt. Der obere Teil des Schläfenlappens dient mehr dazu, Informationen des Gehörs zu verarbeiten. Die mittleren Anteile des Schläfenlappens und andere wichtige Strukturen [...] sind entscheidend für das so genannte deklarative Gedächtnis, das alles umfasst, was wir bewusst wissen und äußern können“* (Emrich et al. 2002, 22ff.). Das limbische System ist an allen Verhaltens- und Denkprozessen beteiligt, so Emrich: *„Gefühle wie Angst, Wut, Aggression, Lust, aber auch Lernprozesse und Gedächtnisfunktionen werden durch das limbische System stark beeinflusst“* (ebd., 25f.).

Das menschliche Gehirn verarbeitet bewusst und unbewusst Informationen, die von außen oder auch vom zentralen Nervensystem selbst kommen. *„Zu seinen Tätigkeiten gehören Wahrnehmen, Erkennen, Vorstellen, Denken, Abspeichern, Planen von Handlungen, Kommunikation usw.“* (Emrich et al. 2002, 19). Beim Improvisieren kommt es nicht nur darauf an, Schriftzeichen zu koordinieren, sondern vielmehr das Wahrgenommene in einer plötzlich auftretenden und unerwarteten Situation als Zeichen zu deuten, indem es mit den im Gedächtnis gespeicherten Informationen verglichen und koordiniert wird. Dieser komplexe Vorgang ist gewissermaßen ein Spurenlesen, bei dem versucht wird, überraschende Spuren (Eindrücke) als Zeichen vor dem Hintergrund gemachter Erfahrungen sofort zu deuten, um sie unmittelbar zu nutzen für eigene Aktivitäten (“Ausdrücke”), mit denen Zeichen für die Außenwelt gesetzt werden. Was beim Improvisieren innerhalb kürzester Zeit abläuft, was es mit dem einzelnen Menschen macht, soll hier als dreigliedriger Prozess dargestellt werden: 1. Das Wahrnehmen von Reizen, 2. die Verarbeitung dieser Impulse im Gehirn und 3. die anschließende Umsetzung dieses Verarbeitungsergebnisses in Bewegungsimpulse.

4.1.3 VOM REIZ ZUR WAHRNEHMUNG

Dieser Abschnitt befasst sich genauer mit der Verarbeitung der über die Sinne eingehenden Signale. Die Wechselwirkung zwischen der inneren Vorstellung von der Welt und den von der Außenwirklichkeit über die Sinnesorgane eintreffenden Informationen werden dabei vom Bremer Neurologen Gerhard Roth in einem System, der *limbischen Schleife*, dargestellt.

Wahrnehmung über die Sinnesorgane ist ein komplizierter Vorgang. Sie besteht aus komplizierten, einzigartigen Wechselwirkungen zwischen verschiedenen Komponenten, die Hinderk Emrich wie folgt unterscheidet: „1. *Sinnesdaten*, 2. *Konzeptualisierung* (*‘mitlaufendes inneres Weltbild’*), 3. *Zensor*“ (Emrich et al. 2002, 31):

1. Die Sinneseindrücke – in einer Reihe von Folgereaktionen in ein elektrisches Signal umgewandelt – werden als Sinnesdaten in komplexen Netzwerken des Nervensystems noch stark überarbeitet. Benachbarte Rezeptoren eines Sinnesorgans gleichen ihre Informationen ab und kommen zu einer höheren Informationsstufe. Verschiedene Verbindungen tragen die Informationen in unterschiedliche Hirnnervenkerne, wobei sie umgearbeitet werden. Dabei werden die Sinnesdaten in „*Elementarereignisse*“ zerlegt und als Muster analysiert und erkannt. „*Es [das Gehirn] übernimmt Umweltreize nicht ungeprüft, denn häufig sind sie nicht eindeutig und in räumlicher und zeitlicher Hinsicht sehr variabel. Sie müssen daher nach gehirninternen Prinzipien interpretiert, stabilisiert und zu einer schlüssigen Wahrnehmung zusammengefügt werden. Dank dieser Mechanismen können Menschen beispielsweise anhand weniger Striche sofort einen Buchstaben oder eine Zahl erkennen – das Gehirn ergänzt die fehlenden Teile in kürzester Zeit zu einer Gestalt*“ (ebd., 29f.).

2. Für die Konzeptualisierung spielt nach Gray und Rawlins (1986) der Hippocampus als ein Teil des limbischen Systems eine besondere Rolle. Hier werden so genannte „*Plausibilitätskontrollen*“ durchgeführt, „*das heißt, er [der Hippocampus] vergleicht ‚Vorschläge‘ aus dem Gedächtnis, was Daten aus der Außenwelt darstellen könnten, mit den eigentlichen Sinnesdaten*“ (Emrich et al. 2002, 29). Nach jüngeren neuroanatomischen Studien sind die Region des Schläfenlappens und des Hippocampus eine zentrale Schaltstelle beispielsweise für Gedächtnisfunktionen und visuelle Wahrnehmung (vgl. Tulving et al. 1996).

3. Die „*Zensor-Komponente*“ hat die Aufgabe, bei Unklarheiten und Widersprüchen der Sinneswahrnehmung ein „*Urteil zu fällen*“. Das bedeutet, dass das, was biologisch sinnvoll erscheint, im Zweifelsfall auch gegen die Sinnesdaten durchzusetzen ist (vgl. Emrich 1990).

Das, was heute über die Funktionsweise der Wahrnehmung bekannt ist, beruht im wesentlichen auf der Erforschung des visuellen Bewusstseins: Ein von Emrich vorgeschlagenes Erklärungsmodell geht davon aus, dass in verschiedenen Gehirn-Feldern sozusagen eine vollständige Karte der Netzhaut angelegt ist, die spezifisch auf ganz bestimmte Merkmale reagiert: Farbe, Form, Oberfläche, Ausrichtung, Bewegung etc. Diese Daten werden anschließend wieder zusammengeführt.

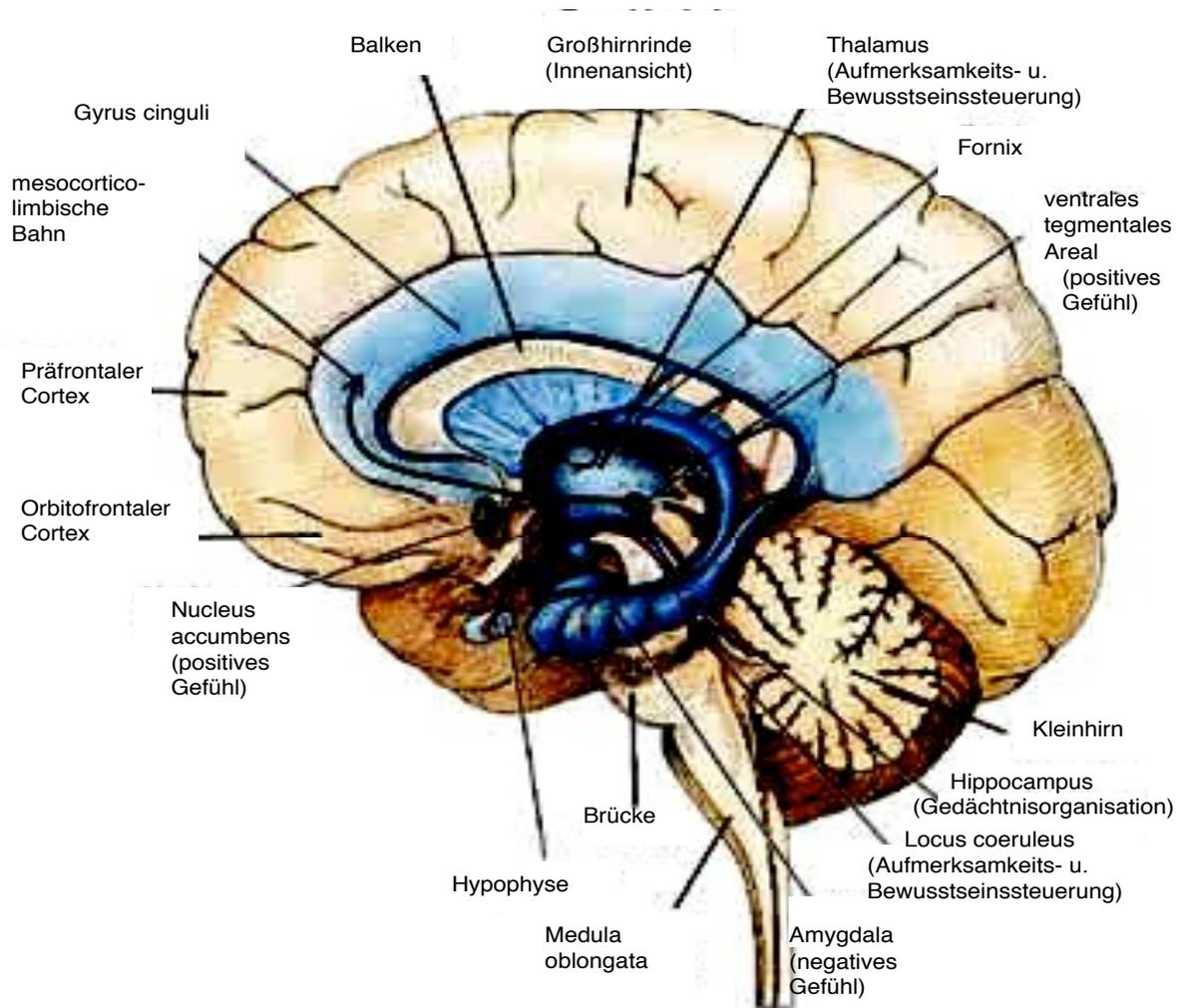


Abb. II.13: Medianansicht des menschlichen Gehirns mit den wichtigsten limbischen Zentren

Diese Zentren sind Orte der Entstehung von positiven (Nucleus accumbens, ventrales tegmentales Areal), und negativen Gefühlen (Amygdala), der Gedächtnisorganisation (Hippocampus), der Aufmerksamkeits- und Bewusstseinssteuerung (basales Vorderhirn, Locus coeruleus, Thalamus) und der vegetativen Funktionen (Hypothalamus). (Aus Roth, 2001, nach Spektrum/Scientific American, 1994, verändert.)

Bisher ist jedoch weitgehend unbekannt, wie das geschieht. „Ohne diese Integration bliebe unsere Wahrnehmungswelt eine Anhäufung bedeutungsloser Farbflecken, Geräusche, und Gerüche, ein unübersichtliches ‚Wirrwar‘ von Sinneseindrücken“ (Emrich et al. 2002, 64). Aus dieser Integration der Felder entspringen in der primären Sehrinde zwei Signaltöne. Der eine wird in den unteren Schläfenlappen geführt. Eine Läsion dieser Region führt zu so genannten Agnosien, das heißt das Gesehene kann nicht mehr erkannt werden (diese Patienten sind sich ihrer Beeinträchtigung durchaus bewusst). Der andere Impuls führt in obere Bereiche des Schläfenlappens. Verletzungen dieses Bereichs lösen Apraxien aus. Das bedeutet, es können keine sinnvollen Bewegungen ausgeführt werden; häufig wissen diese Menschen nichts von ihren Ausfällen (vgl. ebd.).

Bis heute weiß man lediglich, dass zahlreiche Gehirnareale an der Gestaltwahrnehmung beteiligt sind (Abb. II.13). Objekte der Außenwelt werden als zusammenhängende im Gehirn über die „Assemblies“ gespeichert. Diese über weite Bereiche verteilten Verbände von Neuronen sind sehr

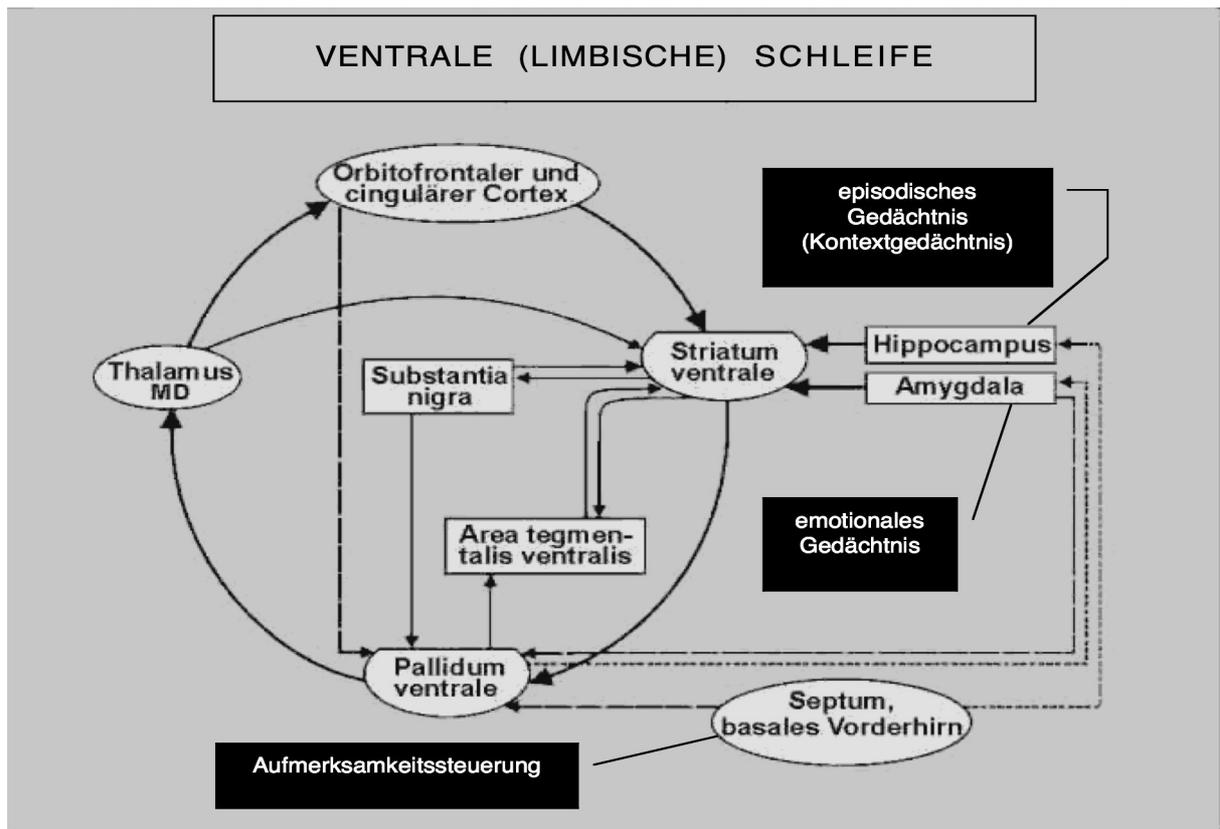


Abb. II.14: Das limbische System: Schematische Darstellung der „ventralen“ oder „limbischen“ Schleife zwischen corticalen und subcorticalen Zentren der emotionalen Verhaltensbewertung und des Entstehens unserer Wünsche und Absichten

Der limbische Cortex, bestehend aus dem orbitofrontalen und cingulären Cortex, projiziert zum ventralen Striatum. Auf das ventrale Striatum sowie das ventrale Pallidum wirken die Amygdala und das Ventrale Tegmentale Areal als Zentren des emotionalen Gedächtnisses, der Hippocampus als Zentrum für das episodische Gedächtnis (Kontextgedächtnis) sowie das basale Vorderhirn (Broca-Zentrum) als Zentrum für Aufmerksamkeitssteuerung ein. Das ventrale Pallidum projiziert zum Thalamus, der seinerseits zum limbischen Cortex zurück sowie zum ventralen Striatum projiziert. Das ventrale Pallidum und der limbische Cortex haben auch direkte Verbindungen miteinander. (Aus Roth, 2001, nach Nieuwenhuys et al., 1991; verändert.)

flexibel und entstehen dynamisch, wenn sich bestimmte Nervenzellen in hoher Frequenz entladen – so die vorherrschende Theorie. „*Neue Verschaltungen entstehen, bestehende werden verstärkt, geschwächt oder gelöst*“ (ebd.). Das hängt von dem Objekt ab, auf das sich jeweils die Aufmerksamkeit richtet. Je häufiger diese Assemblys – besonders in der unteren Hirnrinde des Schläfenlappens – wechseln, desto genauer werden konkrete Inhalte damit verbunden. Leopold und Logothetis (1996) vermuten, dass aller Wahrscheinlichkeit nach in der primären Sehrinde nur das wiedergespiegelt wird, was sich auf der Netzhaut im Auge abbildet; die Wahrnehmung eines Objekts selbst findet erst in „*nachgeschalteten Arealen*“ statt.

Um eine Gestalt wahrnehmen zu können und sich ihrer bewusst zu werden, müssen verschiedene Prozesse in Gang gesetzt werden: Die präfrontale Hirnrinde muss die Aufmerksamkeit steuern. Dann werden diese Sinnesdaten der Außenwelt mit Gedächtnisinhalten abgeglichen und schließlich mit inneren Zuständen (Motivationen und Emotionen) des limbischen Systems verknüpft, bevor diese Informationen in einer komplizierten Bearbeitung sowohl als Gedächtnisinhalte wieder abgespeichert, als auch zu sinnvollen Bewegungsimpulsen umgewandelt werden. Roth (2001) beschreibt

diesen Vorgang im limbischen Areal als „*limbisches System*“. Nach diesem Modell, der so genannten „*ventralen oder limbischen Schleife*“, existiert diese Verknüpfung der Außendaten mit inneren Zuständen zwischen corticalen und subcorticalen Zentren der emotionalen Verhaltensbewertung und des Entstehens unserer Wünsche und Absichten (Abb. II.14).²²⁶

Neuere hirnspsychologische Untersuchungen der Psychophysik bzw. der Neuropsychologie zeigen, dass der Akt der Wahrnehmung sehr differenziert zu betrachten ist. Alle bisher vorgestellten Hypothesen stammen aus der Neurophysiologie, die versucht, das Phänomen der Synästhesie auf Grund von Stoffwechselfvorgängen im Gehirn zu erforschen.²²⁷ Die Ansätze der Neuropsychologie stellen das Phänomen Synästhesie vom Prinzip der „*Konstruktivität der Wahrnehmung*“ her dar. Im Gegensatz zur Annahme, dass die äußere Wirklichkeit genauso beschaffen ist, wie wir sie wahrnehmen – „*Wir tun so, als ob man die Welt ‚wie sie wirklich ist‘ nur fotografieren bzw. filmen müsse und das menschliche ‚Subjekt‘, das ‚Ich‘, nichts weiter sei als eine Art Computer, der diese Sinnesdaten auswerten und in sich abbilden könne*“ (Emrich et al. 2002, 55f.) – ist der Vorgang der Sinneswahrnehmung wesentlich komplizierter. In einem *Modell der visuellen Wahrnehmung* (Abb. II.15) stellt Emrich diesen Vorgang vereinfacht dar.

„*Bevor Sinnesdaten ausgewertet, interpretiert und zu einem Gesamtbild zusammengefügt (integriert) werden können, bedarf es eines ‚Konzeptes‘, eines Weltbildes, eines ‚mitlaufenden Weltmodells‘. In dieses Weltbild können die eintreffenden Sinnesdaten eingefügt bzw. wenn sie nicht dazu passen, verworfen werden*“ (ebd. 56). Wenn jemand meint: „*Dieses geschieht hier und jetzt wirklich*“, so resultiert diese Meinung aus dem permanenten Vergleich von „*erwarteter Wirklichkeit*“ mit der tatsächlichen in unserem Gehirn. Wahrnehmung beruht also auf der „*Wechselwirkung zwischen der inneren Vorstellung von der Welt und den von der Außenwirklichkeit über die Sinnesorgane eintreffenden Informationen*“ (ebd.). Für die Psychologie ist noch eine dritte Komponente, die der „*Wirklichkeitsüberarbeitung*“, von Bedeutung. Indem sie kontrolliert, ob Informationen zusammenpassen, übt sie eine Zensur aus. Wenn die Daten widersprüchlich oder nicht interpretierbar sind, werden sie hier so gedeutet, dass sie den Regeln der bisherigen Wirklichkeitserfahrung entsprechen. Als Folge dieser Interpretation kann es beispielsweise auch zu komplexen Illusionen kommen (vgl. Emrich 1996).

²²⁶ Neuere Untersuchungen (Tulving und Markowitsch, 1998; Markowitsch, 1999; Aggleton und Brown, 1999) unterscheiden innerhalb des deklarativen Gedächtnisses ein episodisches Gedächtnis, das sich immer auf inhaltlich, räumlich und zeitlich konkrete Erlebnisse mit Bezug auf die eigene Person bezieht („Was mir Montag voriger Woche in Hamburg passierte“), und ein Wissensgedächtnis, das sich auf personen-, orts- und zeitunabhängige Tatsachen bezieht („Der Mars ist ein Planet“). Die Einspeicherung des episodischen Gedächtnisses wird dem Hippocampus im engeren Sinne zugeordnet, das Wissensgedächtnis dem EPPC (die den Hippocampus umgebende Rinde, die aus dem entorhinalen, perirhinalen und parahippocampalen Cortex besteht).

²²⁷ Unter Synästhesie versteht man, dass eine Sinnesqualität, z.B. das Hören eines Wortes, einer Zahl, eines Tones, noch auf eine andere Sinnesqualität, wie das Sehen einer Farbe, quasi überspringt bzw. in diesem anderen Sinn noch einmal, das heißt doppelt dargestellt ist. Bei Synästhetikern gibt es beispielsweise eine Kopplung zwischen auslösenden Reizen und den mitlaufenden Farb-Form-Wahrnehmungen. Der auslösende Reiz und die mitlaufende Wahrnehmung treten simultan auf.

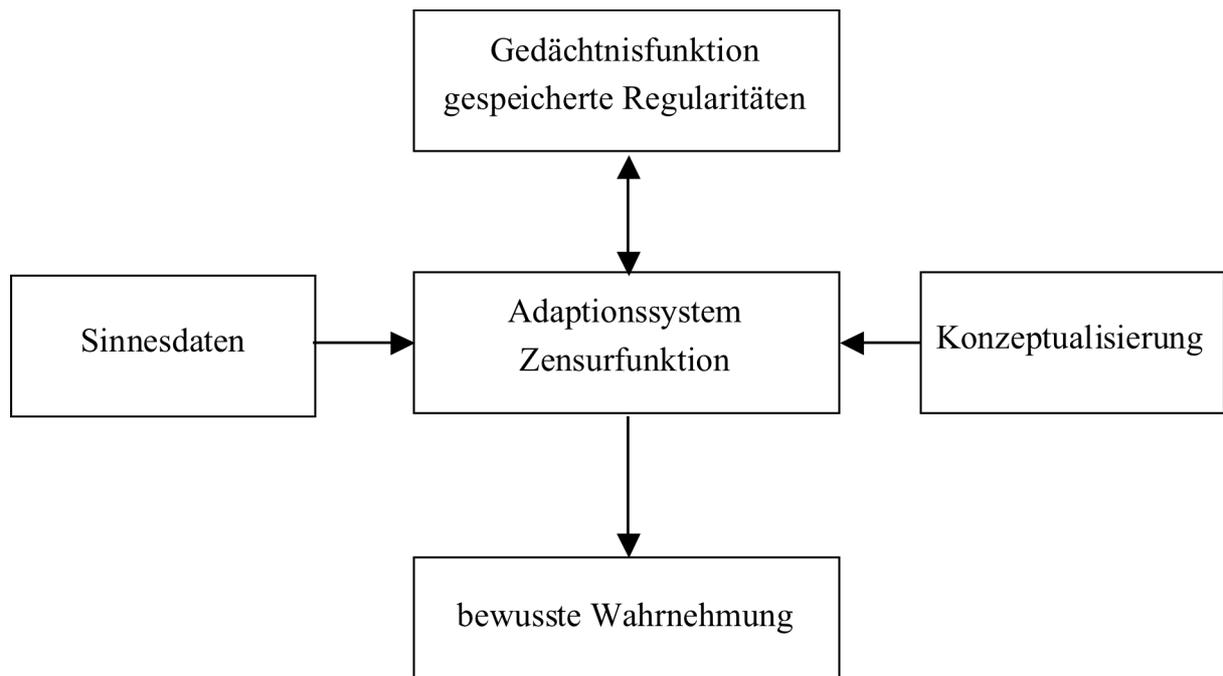


Abb. II.15: Modell der visuellen Wahrnehmung. (Nach Emrich 2002.)

Beim Verarbeitungsprozess *Vom Chaos der Sinneseindrücke zur individuellen Wahrnehmung* geht es in vierten Abschnitt um Fragen, warum Wahrnehmungen in der Regel nicht unkontrollierbar die Stabilität des Systems Gehirn gefährden und wie aus dem reichhaltigen und chaotischen Angebot der Sinneseindrücke eine Auswahl getroffen werden kann.

4.1.4 VOM CHAOS DER SINNESEINDRÜCKE ZUR INDIVIDUELLEN WAHRNEHMUNG

Sinneswahrnehmungen werden nicht nur in eine Richtung vom Sinnesorgan zum Wahrnehmungszentrum geleitet, sondern sie treten auch in Wechselbeziehung zueinander (vgl. Grossenbacher 1997). Ein Signal, das über den Hörnerv eintrifft, kann über „multimodale Systeme“ zu „untergeordneten Sehzentren“ des Wahrnehmungssystems gelangen. Die Verschaltungen sind von Mensch zu Mensch individuell sehr unterschiedlich. Beispielsweise geht eine Aktivität in visuellen Bereichen des Gehirns ohne visuellen Reiz auf eine „seltene anatomische Verbindung zwischen Sprach- und Seharealen“ zurück. Eine Schlüsselrolle könnten dabei die noch weitestgehend unerforschten „assoziativen Hirnareale“ spielen, wie sie an der Grenze zwischen dem Sprachsystem und dem visuellen System liegen. So können in einem solchen „Areal V4“ Systeme aktiviert werden, die visuelle Information mit Gedächtnisinhalten in Verbindung bringen. Dort findet man eine „massive Häufung multisensorischer Nervenzellen – sie können mehrere unterschiedliche Sinnesdaten verarbeiten“ (Emrich et al. 2002, vgl. 51ff.).

Schon in der Art, wie die Pyramidenneuronen der Hirnrinde miteinander verbunden sind, zeigt sich die Fähigkeit, beliebige Informationen mit beliebigen anderen zu verknüpfen. Jede Pyramidenzelle ist über kurz- und weitreichende verästelte Fasern mit Zehntausenden anderer Pyramiden verknüpft. „Geht man in Gedanken von einer Pyramidenzelle zur nächsten, dann lässt sich für zwei beliebige

Pyramidenzellen stets ein Weg von höchstens drei bis vier Stationen finden, der die Verbindung herstellt” (Mechsner 2003, 71). Diese Verbindungen sind jedoch nicht wie bei einem Computer nach einem detaillierten Plan konstruiert, sondern weitgehend zufällig geknüpft. Gemeinsame Aktivität von Neuronen scheint deren Verbindung zu stärken, was zu besonders eng verknüpften Teilnetzwerken (Assemblies) führen könnte, so die Vermutung des Neurobiologen Franz Mechsner. *„Deren ‚Zündung‘ ruft dann das entsprechende Informationselement auf. ‚Feuernde‘ Neuronennetze wiederum lassen sich im Prinzip zu unübersehbar vielfältigen raum-zeitlichen Mustern kombinieren. Beim Erzeugen solchen Reichtums spielen vermutlich auch chaotische Prozesse eine wichtige Rolle und tragen zur Offenheit und Unvorhersehbarkeit von menschlichem Verhalten bei*” (Mechsner 2003, 72); sie sind auch Grundlage für Kreativität: Sie ermöglichen das unaufhörliche Herumdenken in uns, das Bilden von Assoziationsketten und das Aufkeimen von Phantasiefragmenten.

Damit die Mannigfaltigkeit im Gehirn sinnvoll genutzt werden kann, müssen offensichtlich aber so genannte *„synästhetische Wahrnehmungen*”, das sind verknüpfte Wahrnehmungen, auf ein Minimum reduziert werden, um nicht mit der „normalen” Wahrnehmung in Konflikt zu geraten. *„Die präfrontalen Bereiche unterdrücken die Weiterleitung von Informationen, die von bestimmten Sinnesorganen kommen, indem sie bestimmte Kerne im Thalamus [Areale des limbischen Systems] steuern. Diese Interaktion zwischen Thalamuskern und präfrontalen Hirnrindenarealen entspricht einer Art ‚Filtermechanismus‘ für Sinnesreize*” (Emrich et al. 2002, 55). Je mehr Sinnesdaten jedoch durch den Thalamus laufen, desto wahrscheinlicher wird die Vermischung der Sinne in Form von synästhetischen Wahrnehmungen, die möglicherweise zu höheren Erkenntnisprozessen führen.

Um nicht unkontrollierbar zu werden und die Stabilität des Systems nicht zu gefährden, müssen die Prozesse kanalisiert werden, muss aus dem reichhaltigen und chaotischen Angebot eine Auswahl getroffen werden. Eine wichtige Rolle spielen dabei *„exekutive Funktionen*” der präfrontalen Hirnrinde. Diese Hirnregion ist jedoch nicht zu verstehen als eine übergeordnete Instanz, die das Denken, Reden und Handeln dirigiert. Eine solche Instanz gibt es nicht. Stattdessen geschieht alles in einem Netz sich gegenseitig beeinflussender Neuronen. Wie solche Wechselwirkungen von statten gehen, wie solche Netze überhaupt entstehen und sich ggf. verändern, wie und ob sie sich von Mensch zu Mensch unterscheiden, ist nach derzeitigem Forschungsstand noch nicht erklärlich. *„Die fällige Auswahl aus dem reichen Angebot ähnelt jenem Prozess, den Charles Darwin als treibende Kraft der Evolution erkannt hat: Offenheit und sinnvolle Ordnung. Diese Balance muss gelingen. Es muss gewährleistet sein, dass Offenheit und Neuheit den Unterbau von Gewohnheiten und festgelegten Routinen nur geringfügig lockern, um nicht unkontrollierbar zu werden*” (Mechsner 2003, 72f.). Das heißt, einerseits produziert das Gehirn ein unübersehbares und chaotisches Angebot neuer Fantasien und Ideen. Damit diese nicht zu beliebiger Gedankenflut und nicht-steuerbaren, unüberlegten Aktionen führen, müssen diese Gedanken andererseits geprüft, bewertet und genutzt oder verworfen werden.

Daraus schließt der Bremer Neurobiologe Gerhard Roth, dass das Gehirn – ausgestattet mit der Eigenschaft der *„Konstruktivität*” – *„reduktionsvariabel*” arbeitet; es besitzt demzufolge eine *„funk-*

tionale Elastizität” (Roth 1994). Bei der Verarbeitung solcher „*cluster-like*“-Vorstellungen geht das Nervensystem dabei selektiv, konstruktiv und auch interpretativ vor. Aus den ursprünglich komplexen Informationen der Sinnesorgane wird eine Auswahl getroffen, Unvollständiges und Uneindeutiges wird ergänzt und versucht, richtig einzuordnen. Dabei werden diese Eindrücke mit den internen, im Gehirn vorhandenen „*Weltbildern*” verglichen. Das Ergebnis einer Auswertung auf der Basis der intern erzeugten „*Weltmodelle*” wird dann in einer Art Gegenbewegung von innen nach außen projiziert. Wir bilden folglich die Umwelt nicht in unserem Kopf ab, sondern wir „*konstruieren*” sie selbst, im Sinne einer „*wirklichkeitsschaffenden Fiktion*”, wie es der Psychotherapeut Paul Watzlawick (1976, 1981) ausdrückte.

Physiologisch gesehen nehmen wir Informationen beispielsweise durch Ohr und Auge auf, die über die Nerven in eine relativ kleine Zone oberhalb des Mittelhirns transportiert werden, in der das, was Emrich eine „*Zensurinstanz*” nennt, etabliert ist. Diese Instanz wacht darüber, was vom Informationsmaterial zurücktransportiert wird in den Schläfenlappen, wo erst die Entscheidung darüber stattfindet, was im alltäglichen Wortsinn wahrgenommen wird. Eine erweiterte Sinneswahrnehmung wird aus neuropsychologischer Sicht mithilfe der Vorstellung erklärt, „*dass Wahrnehmungsgehalte nicht in einzelnen Nervenzellen gespeichert werden, sondern nach einem bestimmten Muster in der Großhirnrinde verteilt sind*” (Emrich et al. 2002, 56). Hier werden Bilder, Sprache, Geräusche etc. gespeichert, das, was wir Gedächtnis und Erfahrung nennen. Das hier Gespeicherte ist sowohl individuell als auch kulturgesellschaftlich in seiner Ausprägung grundverschieden, je nachdem in welcher Sprache jemand aufgewachsen ist, mit welchen Stimmen man umgeben ist oder welche Bilder die soziokulturelle Umgebung bereitstellt, mit welchen Körperbildern und -sprachen man konfrontiert wird. „*Insofern ist die so genannte Muttersprache oder die Sprachen, die man sehr jung empfängt, auch ein Konstitutiv dessen, was man sieht, wobei diese Sprachkonstituierung selektierend negativ wirkt. Sie schließt Eindrücke aus, was eine sehr gesunde Reaktion ist. Die Kehrseite ist allerdings, dass wir damit auch vieles nicht zulassen, was uns bereichern könnte*” (Sachse 2003). In dieser Zensurinstanz wird Element für Element abgearbeitet.

Dass beim Improvisieren das Besondere und Eigentümliche eines jeden Menschen zu Tage tritt, liegt demzufolge möglicherweise nicht unwesentlich an den unterschiedlichen physischen wie funktionalen Ausprägungen dieser phylogenetisch jungen Gehirnregionen und deren Verknüpfungen in Verbindung mit dem limbischen System. So werden vor dem Hintergrund individuell anders gelagerter Gedächtnisinhalte, die sich sowohl qualitativ als auch quantitativ unterscheiden, neue Informationen zu jeweils anderen geistigen Abdrücken von Welt miteinander verknüpft, je nachdem welche Hirnregionen und -funktionen stärker zum Tragen kommen und miteinander kommunizieren. Diese eigentümlich koordinierten Informationen werden schließlich im Scheitellappen in Impulse umgesetzt, die beim Individuum Bewegungsreaktionen auslösen, die in vielerlei Hinsicht verschieden sind: in der Art und Weise, in der Größe der Amplitude, in der räumlich-zeitlichen Folge etc. Das heißt auch: Improvisationskompetenz hängt ab von der Vielfalt an Anregungen, Erlebnissen und (Lebens-)Erfahrungen, die ein Mensch macht; die Fähigkeit, improvisieren zu können, ist also lernbar.

4.1.5 VON DER WAHRNEHMUNG ZUR BEWEGUNG AM BEISPIEL DER HANDMOTORIK

In diesem Abschnitt wird das Problem der Koppelung von Sensorik und Motorik, der „Sensorik“ am Beispiel der Handmotorik erörtert. Die individuellen Besonderheiten, die beim Improvisieren in Form von Bewegung bzw. Handlung zum Ausdruck kommen, spielen sich jedoch innerhalb eines bestimmten und auch allgemein verständlichen Bewegungsrahmens ab. Neben der Intention, etwas Eigenes auszudrücken, kommt beim Improvisieren auch noch der Gestaltungswille mit ins Spiel. Das bedeutet, dass die individuellen Abläufe und vielfach chaotischen „Gehirnstürme“ letztendlich koordinierte, eindeutige und geschickte Bewegungen veranlassen müssen, die von anderen wiederum verstanden werden sollen. Die Wahrnehmungs- und Bewusstseinsvorgänge des Gehirns, die schließlich zu weitgehend koordinierten Bewegungsabläufen führen, werden exemplarisch an der Handmotorik erörtert.

Die Verfeinerung im Gebrauch der Hand hat sicherlich eine ähnlich wichtige Rolle für die menschliche Entwicklung gespielt wie die Ausbildung der Sprache. Beim Improvisieren spielt die Hand ebenfalls eine besondere Rolle. Durch den geschickten Umgang mit einem bestimmten Material, z.B. beim Musizieren, Malen, Schreiben, Kochen, Basteln, Gestikulieren etc., sind wir in der Lage, etwas nach unseren Vorstellungen zu formen. Das bedeutet, dass in kürzester Zeit abrufbare, möglicherweise vereinfachte Vorstellungen ästhetischer oder abstrahierter Art abgeglichen werden mit den Wahrnehmungen des sich gerade Ereignenden. Dass sowohl die Koordination und die Verbindung mit dem komplexen Bewegungsapparat des Körpers eine zeitlich kurze sein muss, liegt auf der Hand.

Was aber genau passiert zwischen Wahrnehmung und Bewegung des Körpers, beispielsweise im Zusammenspiel zwischen Auge und Hand sowie den neuralen Mechanismen, die diesen Aktivitäten unterliegen, ist noch weitgehend unerforscht. Gestaltende, kreative Aktivitäten sind ohne irgendeinen Gebrauch der Hände kaum vorstellbar. Dabei kann die menschliche Hand ebenso eine Vielfalt räumlicher Bewegungsmuster erzeugen, auch zeitlich-rhythmische Bewegungsverläufe variabel organisieren, wie etwa beim Musizieren. Hier gibt es fließende Übergänge vom stationären Halten über sehr langsame Führungsbewegungen bis zu den schnellsten Einzelbewegungen, die oft ballistisch genannt werden und eine Zeitdauer von 50-100 ms (= Millisekunden) haben. Bei der Mehrzahl der natürlichen Hand- und Fingerbewegungen handelt es sich aber um Wechselbewegungen, deren zeitlicher Ablauf am besten durch ihre Frequenz beschrieben werden kann.

Kunesch und Freund (1989) haben solche natürlichen rhythmischen Handbewegungen erforscht, indem sie sowohl die Frequenz als auch die Regularität des Bewegungsablaufs bei sieben verschiedenen manuellen Verrichtungen an 20 Versuchspersonen maßen und dabei zwei verschiedene Frequenzbereiche fanden: *„Während wir erwartet hatten, dass die verschiedenen Hand- und Fingerbewegungen breit über den Frequenzbereich streuten, fand sich eine klare Gruppierung“* (Freund 1989, 104). Verschiedene taktile Explorationsbewegungen der Finger, bei denen mit geschlossenen Augen Oberflächentexturen erkannt werden sollten, waren sämtlich langsam und lagen für alle Versuchspersonen in einem Frequenzbereich zwischen 0,5 und 2 Hz. Im Gegensatz dazu lagen die Fre-

quenzen bei einer Reihe anderer Tätigkeiten wie Schreiben, Klopfen, Schraffieren, die gleichzeitig visuell wahrgenommen werden konnten, in einem höherfrequenten Bereich zwischen 4 und 7 Hz. *„Zwischen beiden Gruppen fand sich überraschenderweise keinerlei Überlappung, so dass sich die Frage nach dem Grund für solche Zweiergruppierung stellt. Die Frage ist um so wichtiger, als alle diese Bewegungen über den ganzen Frequenzbereich durchgeführt werden können, wenn man die Versuchspersonen auffordert dieses zu tun“* (ebd.). Eine ähnliche Klassifikation von Handbewegungen unabhängig von der zeitlichen Organisation wurde von Elliott und Connolly (1984) beschrieben. Sie unterschieden zwischen extrinsischen und intrinsischen Handbewegungen. Als intrinsisch bezeichneten sie dabei alle Bewegungen der Finger gegen die Hand, wie sie beim Tasten (also Wahrnehmen) ausgeführt werden, während Bewegungen der ganzen Hand oder Bewegungen eines Greifobjekts, z.B. eines Stiftes oder Bogens (gestaltende Tätigkeiten) als extrinsisch bezeichnet wurden, die sich sämtlich mit den von Freund als höherfrequent eingestuften Bewegungen decken. *„Intrinsische Bewegungen dienen dem Gebrauch der Hand als Sinnesorgan, extrinsische vorwiegend, um mentale Bilder oder Muster ins Umfeld zu projizieren“* (Freund 1989, 105).

Eindeutige Antworten auf Fragen zur sensorischen Kontrolle von Bewegung können nach derzeitigem Forschungsstand allerdings noch nicht erwartet werden. Bisher gingen Wissenschaftler davon aus, dass Bewegungssteuerung allein im motorischen System stattfindet. Jedoch weisen Freunds und auch jüngere Untersuchungen darauf hin, dass die wichtigste Modalität zur Überwachung von Handfunktionen die visuelle ist. Die *„Auge-Hand-Interaktion“* spielt bei kreativen Tätigkeiten eine wichtige Rolle. Da das Auge Handbewegungen nur bis zu einer Frequenz von etwa 2 Hz genau verfolgen kann, setzt bei höheren Frequenzen das so genannte Bewegungssehen mit stillstehendem Auge ein, das bei der Beobachtung von Handbewegungen eine gewisse sensorische Kontrolle erlaubt. Daraus ergibt sich für Freund, dass offensichtlich für den nieder- und höherfrequenten Bereich unterschiedliche visuelle Kontrollsysteme zur Verfügung stehen, *„die als fokales Sehen und vorbewußtes Sehen (preattentive vision) bezeichnet werden“* (Freund 1989, 105). Aus diesen Beobachtungen folgert Freund, *„dass die Frequenzbegrenzung auf den niederfrequenten Bereichen unterhalb 2 Hz für alle Bewegungen zu fordern ist, die detaillierter, fokaler sensorischer Kontrolle bedürfen. Diese motorische Frequenzgrenze ist somit durch die zentralen Verarbeitungszeiten detaillierter sensomotorischer Information notwendig. [...] Der Bereich zwischen 2 Hz und Tremor stellt die Domäne vorbewußter automatischer sensorischer Kontrollprozesse dar“* (ebd., 106)²²⁸. Daraus folgt: Solange Bewegungen nicht gelernt sind, bedürfen sie im Allgemeinen genauer, fokaler sensorischer Kontrolle.

Für den geschickten und künstlerischen Umgang mit einem Material, beispielsweise beim Musizieren, ergeben sich daraus Konsequenzen. *„Werden solche Bewegungen gelernt, kommt es im Zuge des Lernprozesses zu einer zunehmenden Voraussage der Bewegungstrajektorien. In dem Maße, in dem diese Bewegungen prädikativ werden, reduziert sich die Notwendigkeit fokaler sensorischer Kontrollprozesse. Wenn Bewegungen schließlich voll erlernt sind, reichen vorbewußte sensorische*

²²⁸ Der Tremor markiert die oberste Frequenzgrenze des Bewegungsbereichs. Er liegt etwa bei 8 Hz. (Freund 1989, 106).

Kontrollmechanismen aus. Diese erlauben eine wesentlich schnellere Durchführung der Bewegungen, da sie weitaus weniger Verarbeitungszeit erfordern” (Freund 1989, 106). Das bedeutet, komplizierte motorische Fertigkeiten müssen langsam durchgeführt werden, bevor sie erlernt sind. Sie werden dann zunehmend schneller oder komplexer, bis sie ihre Endgeschwindigkeit erreichen. Diese Bewegungsabläufe werden über die Wahrnehmungsvorgänge als Sinnesdaten wiederum im Gehirn gespeichert. Als „muskuläre“ Erinnerungsstrukturen in Form gespeicherter Regularitäten kann auf sie jederzeit wieder, etwa beim Improvisieren, zugegriffen werden. Bei der Konzeptualisierung des spontanen Einfalls wird eine Plausibilitätskontrolle durchgeführt, das heißt, diese „Vorschläge“ werden aus dem Gedächtnis mit den aktuell einlaufenden neuen Sinnesdaten verglichen und schließlich dem Improvisierenden als spontane Bewegungsimpulse – bestimmt durch neurale Faktoren – zur Verfügung stehen, vorausgesetzt der „Zensor“ kann bei der so genannten „*Wirklichkeitsüberarbeitung*” (Emrich et al. 2002, 56) die Sinnesdaten so deuten, dass sie den Regeln der bisherigen Wirklichkeitserfahrung entsprechen.

Hier stellt sich die Frage, ob improvisierte Bewegungsabläufe auch ohne gespeicherte Muster oder Strukturen möglich sind, was bei dieser ephemeren Tätigkeit durchaus denkbar wäre. Untersuchungen haben gezeigt, Menschen tendieren dazu, spontane ungeübte Bewegungen beider Hände spiegelbildlich zu synchronisieren. Unsymmetrische Bewegungen können gar unwillkürlich in symmetrische übergehen, besonders bei höheren Bewegungsgeschwindigkeiten. Die meisten Forscher erklärten dieses Phänomen bisher damit, dass die Neigung zu symmetrischen Bewegungen mit der symmetrischen Struktur des Körpers und des Nervensystems zusammenhängt und aus der Tendenz zur gemeinsamen Aktivierung anatomisch homologer, das heißt anatomisch spiegelbildlicher Muskeln resultiert. Wissenschaftler am Münchener Max-Planck-Institut für psychologische Forschung kommen auf Grund ihrer Untersuchungen unter der Leitung von Franz Mechsner (Mechsner et al. 2001) zu einer anderen Annahme, nämlich dass sich bei der Symmetrie keineswegs die Tendenz zur gemeinsamen Aktivierung homologer Muskeln ausdrückt: Da wir Spiegelsymmetrie gut erkennen und beurteilen können, sind symmetrisch gestaltete Bewegungen möglicherweise besonders leicht zu überwachen und zu steuern, argumentieren die Forscher. In ihren Experimenten konnten sie nachweisen, dass unsere Neigung zur Symmetrie in der Tat auf einer äußerlich wahrnehmbaren Symmetrie beruht, ohne Bezug auf Muskeln oder motorische neuronale Kommandos (vgl. Nature, 1. November 2001). Die spontane Symmetrietendenz ist eine Tendenz zu räumlich spiegelsymmetrischer Bewegung, schlussfolgern die Forscher. Das Geschehen ist also bestimmt von äußerlich wahrnehmbaren Bewegungsgestalten, nicht von der motorischen Struktur des Nervensystems. Franz Mechsner und seine Kollegen nehmen an, dass Menschen Bewegungsmuster bevorzugen, die sich auf möglichst unkomplizierte Weise über Wahrnehmungen und mentale Vorstellungsbilder koordinieren, steuern und überwachen lassen.

Dieser Gedanke steht im Gegensatz zu traditionellen Theorien, denen zufolge Bewegungsabläufe in motorischen neuronalen Strukturen koordiniert werden. Nach diesen Theorien trainiert der Organismus in sich zusammenhängende muskuläre und neuronale „*Motorprogramme*“, die für die jeweiligen Bewegungen charakteristisch sind, und setzt sie bei Bedarf ein. Dagegen argumentieren

Mechsner et al., dass wir Bewegungen nicht mittelbar über solche motorischen Aktivierungsmuster, sondern unmittelbar mit Hilfe von Wahrnehmungen und mentalen Vorstellungen steuern. Die Wissenschaftler konnten ihre Annahme durch ein weiteres Experiment erhärten.²²⁹ Daraus schlossen Mechsner und seine Kollegen, dass Menschen um einfacher Effekte willen höchst komplizierte, „unmögliche“ Bewegungen ausführen können, sofern sie vor allem auf die angestrebten Effekte, nicht aber auf die genaue Körperbewegung achten. Dies scheint dadurch möglich zu sein, dass wir Bewegungen unmittelbar über Wahrnehmungen und Vorstellungen, nicht aber mittelbar über Koordinationsprozesse im motorischen System steuern. Dieser Erklärungsansatz bietet auch eine plausible Erklärung für die Fähigkeit, improvisieren zu können, ohne die Bewegungsabläufe vorher zu kennen, das heißt auf etwas Unvorhergesehenes dennoch formend und gestaltend und den eigenen Vorstellungen, Ideen, Fantasien etc. angemessen, spontan agieren zu können. Die nötigen Muskeln scheinen im Dienste der angestrebten Effekte in letztlich einfacher Weise aktiviert zu werden.

Das formal hochkomplexe Tätigkeitsmuster der Muskeln ergibt sich nach der mechsnerschen Theorie gewissermaßen automatisch und von selbst, ohne dass es eigens als integriertes Ganzes organisiert werden müsste. Der spontane Akt des Improvisierens müsste nach diesem Erklärungsmodell dann umso häufiger gelingen, je mehr Gestaltungs-Erfahrungen im Umgang mit einem bestimmten Material vorliegen. Das bedeutet, der Improvisierende, aus einem reichhaltigen Vorstellungsrepertoire schöpfend und intentional auf Zukünftiges blickend, kann richtige und komplizierte Handlungen spontan und automatisch ausführen und damit der Verwirklichung seiner (intuitiven) Gestaltungsabsichten im Hier und Jetzt sehr nahe kommen. Das bedeutet auch: Mit zunehmendem künstlerisch handwerklichen Geschick, etwa durch Übungen, können komplexere Improvisationen bewältigt werden.

²²⁹ „Versuchspersonen drehten unter einem Tisch beidhändig zwei von oben nicht sichtbare Kurbeln, mit denen sie zwei von oben sichtbare kreisende Zeiger kontrollierten. Der linke Zeiger kreiste direkt über der linken Hand, während der rechte sich, durch eine Übersetzung gesteuert, vier Drittel mal schneller bewegte als die rechte Hand. Die Versuchspersonen bekamen die Aufgabe, die sichtbaren Zeiger in spiegelsymmetrischen oder gegenläufigen Kreisen zu bewegen. In beiden Fällen müssen sie dazu ihre Hände in einem Frequenzverhältnis von 3:4 kreisen lassen. Zum einen ist das eine höchst komplexe Bewegung, die normalerweise unmöglich ist. Zum anderen lässt sich aus der Bewegung der Hände das Bewegungsmuster der Zeiger nicht erschließen. Symmetrie und Gegentakt in den Zeigern können somit über ‚motorische Programme‘, welche auf die Muskeln zielen, nicht erzeugt werden. Dennoch sind die Versuchspersonen recht gut in der Lage, die geforderten Bewegungsmuster einzustellen, indem sie nur auf die kreisenden Zeiger achten und ihre Hände dabei ‚vergessen‘.“ (Presse-Information der Max-Planck-Gesellschaft, PRI G 3/2001 (66), 01. November 2001).

4.2 IMPROVISIEREN ALS AUSDRUCK MENSCHLICHER FREIHEIT – NEUROPHILOSOPHISCHE ÜBERLEGUNGEN

Improvisieren – davon wird hier ausgegangen – ist ein gewollter und deswegen bewusster Akt spontaner Gestaltung. Was aber eigentlich Bewusstsein als neuronale Basis des „freien“ Willens ist, worum es sich bei diesem Phänomen handelt, auf diese Fragen versucht man sowohl in der Philosophie der Gegenwart als auch in der Neurobiologie Antworten zu finden. Bewusstsein umfasst alle Zustände, die von einem Individuum erlebt werden, und tritt in einer Vielzahl unterschiedlicher Zustände auf. Hierzu gehören:

- a. Sinneswahrnehmungen von Vorgängen in der Umwelt und im eigenen Körper,
- b. mentale Zustände und Tätigkeiten wie Denken, Vorstellen und Erinnern,
- c. Emotionen, Affekte, Bedürfniszustände,
- d. Erleben der eigenen Identität und Kontinuität,
- e. „*Meinigkeit*“ des eigenen Körpers,
- f. Autorschaft und Kontrolle der eigenen Handlungen und mentalen Akte,
- g. Verortung des Selbst und des Körpers in Raum und Zeit,
- h. Realitätscharakter von Erlebtem und Unterscheidung zwischen Realität und Vorstellung (vgl. Roth 2001).

Dabei gilt die Trennung von äußerer (objektiver) und innerer (subjektiver) Wahrnehmung als ein Ausdruck der Herausbildung von Selbst und Nicht-Selbst. Wenn von einem „Ich“, einem „Subjekt“ die Rede ist, dann in dem Sinne, dass das Ich ein Konstrukt eines „Selbst“ ist. *„Und dieses Konstrukt des Selbst existiert nur, insofern es ein Bewusstsein in einer Person gibt, die durch ein solches Selbst getragen ist, die dieses Selbst wiederum umgangssprachlich repräsentiert und symbolisiert. Jenseits eines derartigen vom Selbst getragenen Bewusstseins sind wir dementsprechend nicht vorhanden, sind nichts“* (Emrich et al. 2002, 58).

Bewusstseinszustände treten entweder als Hintergrundbewusstsein auf, welches Ich-Identität, „*Meinigkeit*“ und willentliche Kontrolle des Körpers, Verortung des Ich und des Körpers in Raum und Zeit und den Realitätscharakter des Erlebten betrifft, oder als schnell wechselndes „*Aktualbewusstsein*“, welches sich aus den jeweiligen Sinneserlebnissen, den Emotionen, den kognitiven (Denken, Vorstellen, Erinnern) und exekutiven Zuständen (Handlungsplanung, intuitives Handeln und Handlungskontrolle in Form von Reflexion) zusammensetzt.

Will eine Erforschung unserer selbst jedoch mehr sein als eine möglichst präzise Beschreibung unserer inneren Erfahrung, so stellt sich schnell ein Hindernis in den Weg: *„Über Bewusstsein können wir nicht ohne weiteres reden wie über Gegenstände des Lebens, weil wir als Personen (Subjekte) nur in ihm, im Bewusstsein, vorkommen. [...] Bewusstsein als ein uns gewissermaßen ‚tragendes‘*

uns konstituierendes Urphänomen geistigen Lebens steht ‚uns‘ zu nahe, als dass wir es erforschen könnten. Man könnte auch sagen: Bewusstsein erforschen heißt uns selbst erforschen” (Emrich et al. 2002, 57f.). Emrich schlägt daher vor, die Perspektive beim Fragen nach dem Bewusstsein ein wenig zu verschieben in Richtung einer „*höheren Form von Subjektivität*” (ebd., 58) in Form eines „*view from nowhere*” (Nagel 1986), das heißt durch eine objektive „*höherstufige Sicht*” auf das Bewusstseinsphänomen. In vier Abschnitten wird in diesem Kapitel die Problematik des so genannten freien Willens als Wesenszug der Improvisation diskutiert.

4.2.1 INTENTIONALITÄT UND BEDEUTUNGSERZEUGUNG

Die Frage nach Intentionalität des Inneren in Bezug auf die nach außen gerichtete Bedeutungserzeugung ist derzeit eine drängende Problematik der Neurobiologie. Dabei geht es, wie es beispielsweise auch beim Improvisieren der Fall ist, um den Gedanken der Intentionalität des Inneren in Bezug auf die nach außen gerichteten Reaktionen, Veräußerungen des Subjekts und den sich daraus ergebenden neurobiologischen Perspektiven. Die Frage: „*Was an den Gehirnen ist es, das sie zu ‚Bedeutungsgeneratoren‘ macht?*” (Emrich 1999, 90) lässt sich nicht einfach dadurch beantworten, dass gesagt wird, im Sinne der Kopplung von Sensorik mit Motorik („Sensomotorik”), das heißt des Bestehens einer Schleife zwischen sensuellem Eingang und motorischem Ausgang, wird Bedeutung erzeugt.

Der „*Wirklichkeitsrelativismus*”, der die moderne Physik geprägt hat, wird bei der Erforschung dieser Problematik inzwischen auch auf die Neurobiologie ausgedehnt, und zwar in dem Sinne, dass als neurobiologische „*Wirklichkeit*” nicht das allgemein und leicht durch biochemische und neurophysiologische Messungen erreichbare Substrat angesehen wird, sondern vielmehr eine „*Hyperstruktur*”, deren Komplexität von dem von uns vollzogenen Bewusstsein anschaulich nicht erreicht werden kann. Alles, was wir ausforschen können, ist in gewisser Weise Konstrukt des uns ermöglichenden Systems, das heißt wir reden nie über die Sache selbst, so Emrich: „*Hypersysteme organisieren aus sich heraus zwei bewußtseinsfähige ‚Programme‘, die in dem von uns vollzogenen Bewußtseinshorizont separat ablaufen: einerseits Objektivierungsprogramme, das heißt ‚Verdinglichungsprogramme‘, unter deren Einfluß wir in der Lage sind ‚Gegenstände‘ zu erfassen und aufzubauen, andererseits Verrichtlichungsprogramme, das heißt ‚Mentalisierungsprogramme‘, die es uns ermöglichen, in Gefühls- und Gedankenwelten geistig-seelische Vollzüge zu erleben*” (Emrich 1999, 91).

Diese beiden Programme stehen allerdings in einem gewissen Komplementaritätsverhältnis zueinander, sie können nicht gleichzeitig gedacht werden und sich gegenseitig ausschließen. In dem Modell des von uns erlebten Körper-Seele-Dualismus werden die beiden Typen, die „*Verdinglichungsprogramme*” und die „*Verrichtlichungsprogramme*” gegeneinander ausgespielt. Nach Emrich ist eine zukünftige „*theoretische Neurobiologie*” denkbar, die sich der eigentlichen Systemsprache des Gehirns (brain-code), das heißt dem „*bedeutungsgenerierenden Code*” aproximativ wesentlich stärker nähert, als es derzeit der Fall ist: „*Es wird sich dabei um eine nicht mehr an-*

schauliche, das heißt um eine ‚wirklichkeitsrelativistische‘ Neurobiologie handeln müssen, die [...] zwar völlig abstrakt ist, aber zumindest die Prinzipien mathematisch rekonstruiert, auf Grund derer neurobiologische Strukturen die Eigenschaft der Selbsttranszendenz besitzen, das heißt die Fähigkeit zur Intentionalität” (Emrich 1999, 92). Mit einer solchen Theorie, die in der Lage ist, konstruktivistische Eigenschaften aufzuzeigen, könnten möglicherweise auch Abläufe im Gehirn erklärbar werden, die sich typischerweise beim Improvisieren einstellen.

Das von Emrich vorgestellte Modell entspricht einem so genannten „*nichtreduktiven Monismus*“. Die Sensomotorik ist uns in der Weise gegeben, dass von ihr aus „Raum“ als Anschauungsform angesetzt und erobert wird. „*Die interne ‚Währung‘, das heißt die innere Sprache, in der so etwas wie Räumlichkeit und damit die ausgedehnten Dinge erscheint, ist dieselbe wie für andere Wahrnehmungen, das heißt für Empfindungen beispielsweise des Süßen oder Sauren, des Hellen oder von Farben. Das heißt, die innere mentale Sprache für cogitatio und extensio ist offenbar dieselbe*” (Emrich 1999, 93).

Hieraus ergibt sich das Problem, Empfindungen primär als Bewusstseinsinhalte zu fassen, denn die innere Wahrnehmung eines Sinns würde in diesem Zusammenhang zu einem „Zirkel“ führen. Gerade bei improvisierten Handlungen stellt sich die Interaktion zwischen bewusstseinsgenerierenden Mechanismen als das Verhältnis zwischen „Interpreten“ und einem autonom ablaufenden interaktiven prozesshaften Geschehen als problematisch heraus, das der Gehirnforscher Gazzaniga folgendermaßen beschreibt: „*Obgleich ein von einem jener Module produziertes Verhalten zu jeder Zeit unseres Lebens im Wachzustande zutage treten kann, paßt sich der Interpret sofort der Situation an und entwickelt eine Theorie, um zu erklären, warum gerade in diesem Augenblick diese Verhaltensweise auftaucht. Der Interpret weiß zwar in Wahrheit nicht, woher der Impuls kam, (beispielsweise) Froschschenkel zu verzehren, doch erfindet er (zum Beispiel) geschwind die Hypothese: ‚Weil ich mich über die französische Küche informieren will‘*” (Gazzaniga 1989; zit. n. Emrich 1999, 93f.).

Nach diesem Modell sind Subjektivität und Objektivität in einer „*komplementär-inversen*“ Relation aufeinander bezogen, denn „*je mehr ich die Welt verichliche, um so mehr verschwindet sie in ihrer Objektivität; und je mehr ich meine subjektive Sphäre objektiviere, um so mehr verschwindet mir diese*” (Emrich 1999, 94). Dennoch gibt es im Bereich des Subjektiven noch einen „*Bereich von Privatheit*“, von „*intersubjektiver Unerreichbarkeit*“, konstatiert Emrich und folgert: „*das ist das pure Gefühl selber, der Innenbereich der Emotionen, wenn man so will, der durch keine noch so raffinierte Art der systemtheoretischen Rekonstruktion kommunikabel gemacht werden kann*” (ebd. 94). Der Mensch subjektiviert und objektiviert also immer gleichzeitig. Wenn wir in der Außenwelt Bedeutungszusammenhänge wahrnehmen, Bedeutungszuschreibungen erzeugen, dann können wir diese einem Gegenstand oder einer künstlerischen Objektivation zuschreiben, doch bezogen auf uns selbst fehlt ein solcher Gegenstand. „*Wenn man so will, ist das Ich als ‚angeschautes Ich‘ ein selbsterzeugter Kunst-Gegenstand, auf den Bedeutungen bezogen werden können*” (ebd., 95). Die subjektive Sphäre ist also ein Raum freier ungebundener Mentalität, während ansonsten das Menta-

le durch äußere Objekte quasi aufgesogen wird. Für Emrich beschreibt das Wort „Ich“ nicht einen Gegenstand, sondern ein Phänomen, eine „Systemgemeinschaft“: „Das Ich ist in diesem Sinne ein deskriptiver Begriff für eine Fähigkeit des Systems, nämlich seine Intentionalitäten, zumindest im Prinzip, bündeln und auf eine Einheit bringen zu können“ (ebd.). Roth formuliert in ähnlicher Weise: „Wir finden uns auf der Bedeutungsebene vor.“²³⁰ Das Selbst hat demnach gewissermaßen die Eigenschaft, viele Intentionalitäten um sich zu bündeln, und der Begriff für diese Bündelungseigenschaften ist das „Ich“.

4.2.2 BEWUSSTSEINSZUSTÄNDE UND DAS INDIVIDUELL-EMOTIONALE ERFAHRUNGSGEDÄCHTNIS

Wenn jemand sich beim Improvisieren sicher ist, in einem bestimmten Moment genau das Richtige zu tun, stellen sich somit Fragen nach Bewusstem und Unbewusstem: Rührt das von einem Bewusstsein her? Was weiß die Intuition von der Intuition, was die Emotion von der Emotion, was die assoziativen akustischen wie visuellen Wahrnehmungen von sich selbst? Haben Fühlwelten und „Eingebungen“ zu sich selbst Zugang? Inwiefern konstituieren sie Bewusstsein und Subjektivität mit?

Bereits Franz von Brentano (1874), der philosophisch-psychologische Lehrer Husserls, versuchte zu unterscheiden zwischen Neurophysiologie als Funktionslehre und psychischem Geschehen. Danach zeichnen sich psychologische Prozesse im Gegensatz zu physiologischen durch ihre Intentionalität aus und beziehen sich auf etwas, was sie selbst nicht sind. Diese Unterscheidung ist Grundlage für Emrichs Erklärungsmodell des Bewusstseins. Intentionalität in diesem Sinne heißt, „*dass mentale (geistige) und damit psychische Vorgänge sich auf etwas beziehen, was sie ‚meinen‘, was sie repräsentieren, für was sie stellvertretend da sind, wofür sie ‚stehen‘*“ (Emrich et al. 2002, 59). Die neurobiologisch nachgewiesenen Repräsentanzen im Gehirn beruhen danach auf der Intentionalität des Mentalen. „*Das Wesentliche am Bewusstsein ist, dass es immer – intentional – Bewusstsein von ‚etwas‘ ist. Es ist nicht etwas als es selbst, sondern es ist, was es ist, im Hinblick auf anderes*“ (ebd.), z.B. auf Intersubjektives.

Durch die Aufdeckung dieses Zusammenhangs wird das Bewusstseinsphänomen der (naturwissenschaftlichen) Forschung zugänglich gemacht. Neurobiologisch bedeutet das, dass Gehirnstrukturen irgendwie Bedeutung erzeugen, gewissermaßen Intentionalität produzieren müssen, „*und dadurch befinden sie sich im Zustand der Repräsentation, der Stellvertretung*“ (ebd.). Nach Gerhard Roth (1994) konstruiert das Gehirn Wirklichkeiten, indem es sich ein „*neurobiologisches Selbst*“ schafft, das es als Referenz für Welterfahrung und Weltkonstruktionen verwenden kann. Neurobiologisch ist der hier angesprochene Teil des Bewusstseins aber nur ein Modul unter vielen, nämlich ein sprachfähiges, lineares Modul der Großhirnrinde. „*Da sich das Bewusstsein auf sich selbst beziehen kann, existiert das Subjekt, sichert sich der subjektive Bereich in sich selbst als diskursives (schritt-*

²³⁰ Roth 1989: Vortrag auf der DFG-Tagung „Kognition und Gehirn“ in Göttingen, Mai 1990.

weise logisch denkendes) Bewusstsein ab" (Emrich et al. 2002, 60). Dieser Aspekt von Bewusstsein bezieht sich jedoch nur auf einen Bruchteil dessen, was das Subjekt, das Subjektive und Individuelle des Menschen auszeichnet. Wie sich denn genau Subjektivität, das Besondere und Eigentümliche, beim Improvisieren konstituiert, quasi das, was aus der Intuition geboren wird, ist noch unerforscht.

Geschehnisse können grundsätzlich nur dann bewusst werden, wenn sie mit der Aktivität der assoziativen Großhirnrinde verbunden sind (vgl. Roth 1996, 2001). Allerdings sind nur wenige Prozesse, die im assoziativen Cortex ablaufen, aktuell bewusst²³¹. Aus neurobiologischer Sicht scheint das – gegenüber der Großhirnrinde neurogenetisch ältere – limbische System zur Beantwortung solcher Fragen eine entscheidende Rolle zu spielen. „Sie [die Gefühlsaspekte des limbischen Systems] sind offenbar die Ordnungsstrukturen, von denen aus die neuronalen Systeme gesteuert werden, die synästhetisches Erleben ermöglichen. Es ist durchaus einleuchtend, dass das kognitive Modell der ‚Dreifacherregung‘ (eine limbische Erregung ist mit mindestens zwei Erregungen in der Großhirnrinde verknüpft) ein grundlegendes Modell zum Verständnis von Bewusstsein darstellt" (Emrich et al. 2002, 61). Durch die spezifischen Kopplungen – so nehmen Emrich und seine Kollegen an – wird im Gehirn das Bewusstsein geschaffen. Außergewöhnliche ausgeprägte Kopplungen könnten dabei durchaus Hinweise auf die biologischen Grundlagen der Psyche geben.

Vor dem Hintergrund dieser Beschreibung bewusster Zustände umfasst aus Sicht der Hirnforschung und der experimentellen Psychologie das Unbewusste nach Roth folgende Inhalte:

- „Inhalte, die einmal bewusst waren, aber ins Unbewusste abgesunken sind und unter günstigen Bedingungen wieder bewusst gemacht (‚erinnert‘) werden können (z. B. nicht-aktivierte Inhalte des deklarativen Gedächtnisses);
- vorbewusste Inhalte von Wahrnehmungsvorgängen, die nach hinreichender Aktivierung der assoziativen Großhirnrinde bewusst werden (dieses geschieht mit einer Verzögerung von durchschnittlich 300 bis 500 Millisekunden nach Reizbeginn);
- unterschwellige (subliminale) Wahrnehmungen;
- Vorgänge in Gehirnregionen außerhalb der assoziativen Großhirnrinde, die grundsätzlich unbewusst ablaufen;
- alle perzeptiven, kognitiven und emotionalen Prozesse, die im Gehirn des Fötus, des Säuglings und des Kleinkindes vor Ausreifung des assoziativen Cortexes ablaufen. Man nimmt an, dass sich beim Menschen ich-bezogene Bewusstseins- und Gedächtnisinhalte erst ab Ende des dritten Lebensjahres entwickeln" (Roth 2001, 7).

²³¹ „Zum assoziativen Cortex gehören der hintere Scheitellappen (posteriorer parietaler Cortex), der Schläfenlappen (temporaler Cortex) und sein Übergang zum Hinterhauptslappen (okzipitaler Cortex) und schließlich der Stirnlappen (präfrontaler und orbitofrontaler Cortex). An der Entstehung und Kontrolle solcher Bewusstseinszustände sind jedoch zahlreiche andere Hirngebiete beteiligt, deren Aktivität selbst grundsätzlich nicht bewusstseinsfähig ist. Hierzu gehören isocorticale (das heißt sechsschichtige) sensorische und motorische Hirnrindengebiete, allocorticale (das heißt drei- bis fünfschichtige) Hirnrindengebiete (cingulärer, entorhinaler und insulärer Cortex, Hippocampus) sowie subcorticale Zentren" (Roth 2001).

Zwar weiß man bisher, dass diese Informationen der Sinneskanäle und des Gedächtnisses nicht an einem Ort verarbeitet werden, jedoch noch wenig über das Wie: Wie entsteht die Einheitlichkeit des Bewusstseins? Wie wird die Wahrnehmung mit dem stets mitlaufenden Gefühlston verbunden? Selbst ein schlichter Gedanke oder eine kleine Alltagserfahrung wird im Gehirn zusammengesetzt aus einer Vielzahl von Bezügen, Verknüpfungen, Gedächtnisinhalten sowie aus einer Vielfalt von Bedeutungen. Wahrnehmung entsteht offensichtlich durch Auswahl der Information, Aufbau eines Ganzen und Interpretation. *„Das menschliche Gehirn ist keineswegs eine passive Masse, die auf Signale der Sinnesorgane wartet; es erforscht die Welt aktiv und konstruiert seine eigene Wirklichkeit, indem es sich Reize selbst sucht, die es dabei verwenden kann. Diese Leistungen werden durch Teile des limbischen Systems ermöglicht, die alles auf Wichtigkeit und Plausibilität prüfen und die zentrale Schnittstelle zwischen Gedächtnis und Wahrnehmung bilden“* (Cytowic 2002, 7). Die neuromodulatorischen Systeme beeinflussen unseren emotionalen und psychischen Zustand, indem sie die Veränderung der synaptischen Kopplungen von Netzwerken in der Großhirnrinde und im limbischen System induzieren und kontrollieren, wobei sie selbst von diesen limbischen Zentren kontrolliert werden. „Oberste“ Kontrolleure sind dabei der Hypothalamus, die Amygdala und der Hippocampus, das heißt die Zentren für Affekte, Emotionen und Gedächtnis. Das limbische System gibt dabei den Informationen Gefühl, Bedeutung, indem *„sowohl die kognitive (Erkenntnis-)Einheit als auch die ‚bewertende‘ Einheit aktiviert und zu einem zusammenhängenden Ganzen“* (Emrich et al. 2002, 67) verschmolzen wird. Bewusstsein setzt sich demnach nicht nur aus Kognitivem zusammen, sondern wird mit einem *„emotionalen Grundcharakter“* (ebd.) versehen und einer Bewertung unterzogen.

Auch aus neurobiologischer Sicht erleben wir unsere so genannten Willkürhandlungen als ein Gefühl, wir seien es selbst, die dies gewollt und schließlich auch veranlasst haben: Das unbewusste, limbische Erfahrungsgedächtnis lenkt unser Handeln stärker als unser bewusstes Ich. Grundlage der Beeinflussung des Bewusstseins durch das Unbewusste im Bereich der Gefühle, Wünsche und Vorstellungen ist ein System von Faserbahnen, *„ventrale Schleife“* genannt. Über diese ventrale Schleife wirken die unbewusst arbeitenden limbischen Zentren auf unser Bewusstsein ein, und zwar in Form des Auftauchens positiver und negativer Gefühle, Gedanken, Assoziationen und Ziele und der Stärke des Wunsches, diese zu verwirklichen.²³² Unsere Wünsche werden selbstverständlich auch durch Umweltreize beeinflusst, indem wir bestimmte Dinge oder Vorgänge sehen, hören, riechen usw., aber diese müssen, um echte Handlungsantriebe zu werden, auf eine interne Motivationslage treffen. *„Viele Umweltgeschehnisse lassen den einen ‚völlig kalt‘, während sie auf den anderen höchst stimulierend wirken, und dieser Sachverhalt wird durch das individuelle emotionale Erfahrungsgedächtnis bestimmt“* (Roth 2001, 22).

²³² *„Die genannten subcorticalen limbischen Zentren werden ihrerseits beeinflusst durch den Hippocampus, der zu den genannten Zuständen die kognitiven Details und den Kontext ‚hinzuliefert‘, sowie von der Amygdala und dem ventralen tegmentalen Areal als den Hauptzentren des emotionalen Erfahrungsgedächtnisses und vom basalen Vorderhirn als dem subcorticalen Zentrum für Aufmerksamkeitssteuerung“* (Roth 2001, 21f.).

4.2.3 DAS VERHÄLTNISS VON IMPROVISATION, WAHRNEHMUNG UND EMPFINDUNG

Am Beispiel synästhetischer Phänomene werden im Folgenden unterschiedliche Dimensionen des Empfindens aufgezeigt, die möglicherweise sich auch beim Improvisieren einstellen können. Wesenhaft für das Improvisieren ist nicht nur das Moment der Gestaltung in Form von Kreativität als eine neue Weise der Koordination von Wahrnehmungs- und Gedächtnisinformation für das zukünftige Handeln, sondern auch die Geschwindigkeit, mit der dieser Prozess zwischen Ereignis und Reaktion stattfindet, also das, was wir mit intuitivem Handeln beschreiben. Bei diesen Prozessen handelt es sich weniger – das scheint sicher – um ein Bewusstsein im Sinne von Descartes' „*cogito*“, also um diskursives Denken, das beim Planen und bei der Reflexion eine wichtige Rolle spielt, sondern es muss sich um „*Repräsentationen*“ handeln, auf die das Gehirn im Gegensatz zu der uns bekannten logisch-linearen Variante in kürzester Zeit und in räumlich-komplexer Form Zugriff hat. Erste Hinweise auf solche noch weitgehend unerforschten Zusammenhänge zwischen Informationsverarbeitung und Bewusstsein geben Emrichs Untersuchungen von Synästhetikern:

„Bei den Randgruppen- oder Gefühls-Synästhetikern²³³ fanden wir nun eine Reihe interessanter Eigenschaften, die ebenfalls darauf hindeuten, dass die gleichzeitige Wahrnehmung einer weiteren Sinnesqualität (interne ‚Doppelrepräsentation‘) zusätzliche psychische Eigenheiten erschließen kann. So zeigen einige dieser Probanden eine erhöhte ‚Medialität‘, also eine Neigung zum Übersinnlichen [...] Darüber hinaus führt der verstärkte ‚synästhetische‘ Zugriff zum eigenen Gefühlsleben zu einer verstärkten inneren ‚Absicherung‘. An diesen Menschen fällt eine eigentümliche Form von Angstfreiheit, psychischer Stabilität und innerer Geborgenheit auf“ (Emrich et al. 2002, 61).

Derartige Äußerungen sind auch immer wieder von Improvisationskünstlern zu hören.²³⁴ Empirische Untersuchungen könnten hinsichtlich solcher speziellen Bewusstseinsformen beim Improvisieren weiteren Aufschluss geben.

²³³ Man unterscheidet zwischen der „*genuinen Synästhesie*“ als einer angeborenen und einer erworbenen Synästhesie. Zur zweiten Gruppe gehört die Gruppe der „*Gefühls-Synästhetiker*“. Nach Grossmann et al. (2001) ist die genuine Synästhesie gekennzeichnet durch folgende Merkmale: 1. Entstehung: Von der Mehrzahl der Synästhetiker wird das Phänomen erstmals in der Jugend/Kindheit bemerkt. 2. Automatismus: Die synästhetischen Verknüpfungen werden unabhängig vom Willen des Betroffenen hervorgerufen. 3. Einzigartigkeit: Synästhetische Verknüpfungen sind durch sehr spezifische sinnliche Eigenschaften gekennzeichnet. 4. Alter: Synästhesie kommt bei Kindern häufiger vor als bei Erwachsenen. 5. Geschlecht: Unter Synästhetikern sind Frauen häufiger vertreten als Männer. 6. Vererbung: Synästhesie tritt unter Verwandten gehäuft auf.

Erworbene Synästhesie: Synästhesie im eigentlichen „*neurobiologischen*“ Sinne ist aller Wahrscheinlichkeit nach nicht erlernbar; es handelt sich dabei um eine ungewöhnliche Organisation der Wahrnehmung. „*Auch wenn das Gehirn sehr flexibel ist – für synästhetische Wahrnehmung muss man vermutlich die passende Anlage mitbringen. Aneignen kann man sich zu einem gewissen Maß die innere Wachheit für die eigenen Emotionen, die vor allem die Gefühls-Synästhesie kennzeichnet. Synästhesie kann man als Beispiel für eine Lebensform betrachten, die dem normalen Leben ganz neue Aspekte hinzufügt*“ (Emrich et al. 2002, 43f.). Aber auch nach dem Konsum von Drogen (LSD etc.) berichten Konsumenten von synästhetischen Erfahrungen. Nach der Einnahme einer solchen Droge bemerken sie, „*dass sich die Sinneswahrnehmung, insbesondere die visuelle Wahrnehmung, ändert*“ (ebd.)

²³⁴ Der englische Saxophonist Evan Parker beschreibt seinen Wahrnehmungsvorgang beim Improvisieren, das heißt die Geschwindigkeit bei Entscheidungen, die während einer Gruppenimprovisation gefällt werden müssen, so: „*Es sind größere Muster beteiligt, die als Muster erfasst werden müssen, Patterns von Geschwindigkeit, von Intensität. [...] Es gibt*

Emrich folgert aus seinen Studien, dass Synästhesie eine „*besondere Form bei der Darstellung von Denkinhalten*“ in der Großhirnrinde ist und damit eine Form „*innerer Wachheit*“, bei der man sich insbesondere mit der „*bildhaften Wahrnehmung eigener Gefühlszustände*“ befasst. Diese besondere Lebensform umfasst „*erhöhte Kreativität*“ und das bedeutet, „*dass man den Gegenständen (und sich selbst) eine neue Vielschichtigkeit, Uneindeutigkeit, Komplexität und einen neuen Bedeutungsgehalt zumisst*“ (ebd. 62). Parallelen zwischen den Lebensformen dieser „*Gefühls-Synästhetiker*“ zur Haltung, die beim Improvisieren notwendig ist, können durchaus gezogen werden. Denn im Gegensatz zu vielen „normal“ Lebenden, die ihr Dasein oft als „*Wiederholung immer gleicher, berechenbarer Abläufe*“ beschreiben, erleben Gefühls-Synästhetiker ihr Leben als „*eine Reihung, eine Summe von Einmaligkeiten, von Nicht-Wiederholbarkeiten*“, womit eine neue Dimension innerer Sicherheit ermöglicht wird: „*eine neue Form von Selbstvergewisserung und Absicherung im eigenen Selbst*“ (ebd.).²³⁵

In entsprechenden Studien wäre bei Improvisierenden nicht nur beispielsweise mittels Computertomographie zu untersuchen, welche Gehirnfunktionen besonders angesprochen werden, sondern auch, auf welchen Bahnen Gehirnströme fließen, ob sie sich während des improvisatorischen Aktes verändern, neue Wege suchen etc. und ob sich die Geschwindigkeit verändert, indem kürzere Bahnen zu bestimmten Regionen eingeschlagen werden. Lokalisierungen von Gehirnfunktionen führen zwar nicht zu der Weisheit letztem Schluss, wohl aber zu differenzierten Einsichten, wo was stattfindet, wie das Wirkungsgefüge funktioniert, welche Leistungen beim Improvisieren wann und wie dominieren.

Zudem könnte in Langzeitstudien beobachtet werden, ob sich bei häufig Improvisierenden größere Veränderungen in den angesprochenen Hirnaktivitäten ergeben als bei Menschen, die stärker ihren Gewohnheiten nachgehen oder konventionelle Verhaltensweisen bevorzugen. Wie die spontane

die Analogie der Speichen in einem sich drehenden Rad. Alles ist in Bewegung, die Felge des Rads wird von den Speichen gehalten; wenn sich aber das Ganze dreht, dann sehen Sie die Speichen nicht mehr. [...]“ (Parker in einem Interview mit Graham Lock 1994; in: Volquartz 1999, 51).

²³⁵ Mit modernen elektrophysiologischen und funktionell bildgebenden Verfahren lässt sich inzwischen genau untersuchen, wie sich der Stoffwechsel im Gehirn bei ästhetischen Wahrnehmungen verändert. „*Besonders interessant ist dabei, dass man gesunde Personen untersuchen kann, bei denen die Wirklichkeit etwas anders gestaltet wird (Synästhetiker) als bei anderen (Nicht-Synästhetiker)*“ (ebd.,45). Die grundsätzliche Frage dabei ist, wie diese individuelle Eigenart entsteht, „*welche Prozesse sich bei der Kopplung (englisch: binding) verschiedener Sinnesqualitäten im Gehirn abspielen. Diese Prozesse stellen sicher, dass Gegenstände in unserem Bewusstsein nicht in Form einzelner getrennter Eigenschaften vorkommen, sondern als einheitliche Objekte, deren Merkmale in einem sinnvollen Zusammenhang stehen. Synästhetiker können solche Einheiten aus mehreren Sinneseindrücken ebenso bilden wie andere Menschen. Sie zeichnen sich aber dadurch aus, dass sie eine zusätzliche Verknüpfung herstellen – an einer Stelle, die hierfür normalerweise nicht vorgesehen ist. Das führt zum Beispiel dazu, dass sie bei einem akustischen Signal einen bestimmten visuellen Eindruck wahrnehmen, der sich auf den Stimulus bezieht (eine Repräsentanz)*“ (ebd.). Beide Reize gehören dann für sie untrennbar zusammen.

Inzwischen kennt man den Ablauf dieser übergeordneten Verknüpfungen (hyper-binding) etwas genauer: Die Interaktion zwischen Thalamuskern und präfrontalen Hirnrindenarealen, die einer Art ‚Filtermechanismus‘ für Sinnesreize entspricht. Eine „*Hemmung*“ der präfrontalen Hirnrinde, die nicht – wie bei normalen Menschen – einen entsprechenden Datenfluss unterbindet, könnte tatsächlich zu einem „*verstärkten Informationsaustausch zwischen Stirnlappen und Relais-Kernen im Thalamus führen*“ (ebd., 55). Synästhetische Wahrnehmungen würden nach diesem Modell dadurch entstehen, dass mehr Sinnesdaten durch den Thalamus laufen.

Reaktion auf unerwartete Ereignisse beim Improvisieren durch Prozesse des Vor- oder Unbewussten gespeist wird und ob solche Prozesse es ermöglichen, die Gehirnströme auf neue Bahnen zu lenken und immer neue hoch-flexible Verknüpfungen herzustellen, ist noch nicht erforscht. In diesem Kontext wäre auch zu untersuchen, inwiefern sich bei gemeinsam Improvisierenden Spezifika des Handelns in unterschiedlichen oder ähnlichen Gehirnaktivitäten widerspiegeln. Diesbezügliche Studien könnten zu neuen Erkenntnissen führen und Dimensionen erschließen, aus denen möglicherweise neue Methoden der Improvisation sowohl für die Künste als auch für pädagogische und therapeutische Bereiche entwickelt werden könnten.

4.2.4 DER FREIE WILLE BEIM IMPROVISIEREN – AUSDRUCK VON FREIHEIT?

Ist der freie Wille beim Improvisieren Ausdruck von Freiheit? Zu dieser – aus der Perspektive der Neurobiologie – zentralen Frage zur neuronalen Basis des Willens werden in diesem letzten Abschnitt des Kapitels Gegenwartsreflexionen u.a. des Neurobiologen Gerhard Roth herangezogen sowie Beiträge der philosophischen Psychologie, als deren Hauptvertreter Hinderk M. Emrich zu nennen ist.

Bevor wir unsere Aufmerksamkeit auf etwas Bestimmtes der Außenwelt richten, muss unser Gehirn es wollen, sozusagen eine Wahl treffen oder eine Entscheidung fällen. Wir können unsere Willensfreiheit nicht bezweifeln. – So könnte jemand zum Beispiel bei der Ankunft unerwarteter Gäste, statt aus den wenigen vorhandenen Zutaten eine Mahlzeit zu improvisieren, tief gefrorene Pizza aufbereiten oder sich einfach dafür entschuldigen, dass er nichts im Hause hat, was er anbieten könne.

Der Mensch darf nicht nur wählen, er muss es sogar. „*Der Mensch ist verurteilt frei zu sein*“, sagte Jean-Paul Sartre (1991), denn wir können Gut und Böse unterscheiden, sind ausgestattet mit Verstand und Gewissen und nicht nur gesteuert von Reflexen, Trieben und Instinkten. Wie aber wird – gerade beim Improvisieren – Willensfreiheit, die Freiheit unseres Wollens und Handelns, ermöglicht, wo doch auch unser Gehirn ein Organ ist, das nach den Regeln der Physik und Chemie zu arbeiten scheint? Die aus der Lebenswirklichkeit zu verstehende Willensfreiheit scheint sich als vernünftiges Konzept zu bewähren, bei der die Regie des Gehirns vorausgesetzt wird, eingebettet in Naturvorgänge. Bedingtheit und Freiheit bedeuten dann keinen Widerspruch. Immanuel Kant kam dementsprechend in seiner „*Kritik der praktischen Vernunft*“ (Kant 1974) zu der Erkenntnis: Ein unbedingt freier Wille wäre selbst nicht verursacht, würde aber als „*erste Ursache*“ von Wirkungsketten fungieren, die es ohne ihn nicht gegeben hätte. Das heißt, ein solches Ereignis durchbricht den naturgesetzlichen Determinismus, verletzt die strenge Kausalität und lässt sich nicht vorbestimmen. Das könnte auf die in der Natur vorkommenden indeterminierten Ereignisse der so genannten Quantenprozesse hinweisen²³⁶. So vermutete der Physiker Pascal Jordan in den 1930er Jahren, dass akausale Mikroprozesse, wenn sie verstärkt werden, die Grundlage unserer freien Ent-

²³⁶ Wann beispielsweise ein bestimmtes radioaktives Atom zerfällt, lässt sich nicht voraussagen, denn der Zerfall geschieht ohne erkennbare Ursache, kann aber selbst eine Wirkung auslösen.

scheidung bilden. Der Neurobiologe Franz Mechsner, der sich eingehend mit der Chaostheorie beschäftigt (Mechsner 1993), wendet jedoch ein, dass nach dieser Theorie „*Impulse zufällig und sinnlos mal in die eine und dann in die andere Richtung*“ (Mechsner 2003, 74) führen würden.

Die Bedingtheit des Willens und Handelns ist schwer fassbar und wissenschaftlicher Erkenntnis kaum zugänglich. Selbst Theoretiker suchen nicht selten den Ausweg im Esoterischen. So entwickelte der gläubige Neurologe John Eccles ein theoretisches Modell dafür, dass es einen „*immateriellen Anteil*“ des menschlichen Geistes geben müsse, der auf außernatürliche Weise körperliche Prozesse beeinflusst: „*Bestimmte Neuronengesellschaften in der Hirnrinde, die für die Handlungsplanung zuständig sind, seien offen für den Einfluss der Seele. [...] Einzelne Quantenprozesse seien zufällig, und es sei denkbar, dass diese die Aktivierung von Synapsen [...] beeinflussten. Es falle gewissermaßen in der Bilanz der Stoffflüsse nicht auf, wenn die Seele solche Quantenprozesse hin und wieder in eine von ihr gewünschte Richtung lenke und damit unsere Handlungen steuere*“, fasst Franz Mechsner (2003, 75) den Ansatz Eccles zusammen. Der amerikanische Neurobiologe David Wilson argumentiert dagegen, „*dass einzelne Quantenprozesse bei weitem nicht ausreichen, um die Aktivität auch nur einer Synapse wesentlich zu bestimmen. Um Handlungen in Gang zu setzen, sei die koordinierte ‚Zündung‘ von Tausenden, wenn nicht Millionen Synapsen notwendig*“ (ebd.). Die neuronalen Vorgänge sind allerdings noch zu wenig erforscht, um zu klärenden Erkenntnissen zu gelangen. Denkbar wäre für Mechsner auch ein Modell, wonach die Seele in Vorgänge des Gehirns nur dann eingreift, „*wenn die neuronale Aktivität ‚auf der Kippe steht‘*“, doch erscheint es Mechsner sehr zweifelhaft, dass solch eine „*minimalistische Arbeit*“ der Seele „*dem Anspruch an eine Theorie der unbedingten Freiheit genügt*“ (ebd., 77).

Dass der Wille uns beim intuitiven und spontanen Handeln, wie es häufig Improvisierende behaupten, besonders frei und „unbedingt“ erscheint, mag darin liegen, dass wir uns weniger auf der Ebene der Logik unseres Tuns bewusst sind und viele Dinge, die wir im Moment tun, zwar nicht kognitiv verstehen, aber dennoch das Gefühl uns beseelt, genau das Richtige zu tun. Hier spielt besonders die emotionale Bewusstseinssebene eine Rolle. Im Umgang mit einem bestimmten künstlerischen Material werden nicht nur die Emotionen in Bewegung gehalten, sondern die Grenzen geistiger Erkenntnis und damit sprachlicher Mittelbarkeit überschritten. So spricht der Musiktherapeut Hartmut Kapteina auch von einer „*spirituellen Dimension*“ beim Improvisieren und fasst sie unter den drei Aspekten „*Meditation, Intuition und Synchronizität*“ zusammen (vgl. Kapitel 3.2.3, „*Communitas*“ als spezifisches Gruppen-Erlebnis, S. 398). Improvisation setzt eine meditative Einstellung voraus. „*In die eigene Mitte kommen, ins Innere spüren und hören ist Ausgangspunkt aller Improvisation*“ (Kapteina 1999, 10). Der Intuition wird in der Regel der Vorrang gegeben vor dem so genannten kognitiven Bewusstsein. Intuition wird aber häufig verstanden als etwas, „*das jenseits der Persönlichkeit des Menschen liegt und über seinem Wissen von Dingen und Mitteln. Intuition kommt zu Zeiten, da der Mensch passiv geworden ist und wenn jedes Wissen bewusst oder unbewusst aussetzt*“, behauptet der Musiker Hazrat Inayat Khan (zit. n. Hamel 1976, 45).

Die drei Aspekte des Improvisierens: Meditation, Intuition und Synchronizität bieten eine Öffnung in „*transzendente Erlebnisräume*“ hinein, stellt Kapteina bei der Beobachtung von Improvisierenden fest. „*In der improvisierten Musik gelingt es den Spielern, die über ihre diesseitige und empirische Existenz hinausweisenden Ängste, Sehnsüchte, Fragen und Antworten angemessen zu artikulieren*“ (Kapteina 1999, 11). Dementsprechend wird der Gedanke häufig ernst genommen, dass es einen unsterblichen, immateriellen Anteil des menschlichen Geistes geben müsse, der auf „*außernatürliche Weise*“ (Eccles 2002) körperliche Prozesse beeinflusst. Diese spirituelle Dimension, der Glaube an ein Seelenleben außerhalb des Naturgesetzlichen, führt ebenso bei Wissenschaftlern wie auch bei (Improvisations-)Künstlern zu der Vorstellung, die „*Freiheit*“ des Menschen sei „*unbedingt*“; sie sei und bleibe ein Phänomen „*jenseits der physikalischen und chemischen Prozesse*“ und unabhängig davon, ob Naturvorgänge als deterministische oder undeterministische beschreibbar sind. Somit erhebt sich die Frage: Wie frei und unbedingt sind wir beim Improvisieren?

Ein unbedingter, das heißt auch „*unbeeinflusster Wille aber kann niemandem angehören*“ (Bieri 2003, 172), behauptet der Philosoph Peter Bieri. Er wäre vollkommen zufällig, losgelöst vom Menschen, unbeeinflusst von Gewohnheiten, Überlegungen, Abläufen im Gehirn etc. Dementsprechend erscheint es auch zweifelhaft, wenn der Musiker Hazrat Inayat Khan behauptet, Intuition sei „*etwas, das jenseits der Persönlichkeit des Menschen liegt*“ (s.o.), denn wenn beim Improvisieren von Freiheit und Freiwilligkeit die Rede ist, so behauptet man schließlich damit, dass man nicht zum Handeln genötigt wurde, sondern sich selbst bestimmen kann. Das scheinbare Paradox von unbedingter Freiheit und bedingtem Willen entlarvt Gerhard Roth so: „*Unser bewusstes Ich erlebt sich sowohl als Quelle unserer Wünsche, Gedanken, Vorstellungen und Handlungspläne als auch als Verursacher des Handelns, soweit es um so genannte Willkürhandlungen geht, bei denen wir entsprechend das Gefühl haben, wir seien es, die dies gewollt und schließlich auch veranlasst haben. Dies ist der Kern des Gefühls der subjektiven Willensfreiheit*“ (Roth 2001, 19).

Im Sinne Roths wird hier der vorläufige Schluss gezogen, dass dieser unbedingte freie Wille ein unmögliches Konstrukt zu sein scheint. Es bliebe dennoch letztlich offen, inwiefern Bedingtheit und Freiheit für den Improvisierenden keinen Widerspruch bedeuten, das heißt: Inwieweit hängen Freiheitsgedanke und bewusster bzw. bedingter Wille und die daraus resultierenden z.T. intuitiven Handlungen beim Improvisieren miteinander zusammen? Welche Rolle spielt hierbei das Vor- und Unbewusste? Wird es ähnlich konstituiert wie das, was wir Bewusstsein (das uns kognitiv Bewusste) nennen? Das wirft eine weitere Frage auf: Was kommt zuerst: bewusster Wille oder Bewegung?

Angeregt durch Befunde des Neurologen Hans Kornhuber, der in den 1960er Jahren entdeckte, dass menschlichen Bewegungen ein elektrisches „*Bereitschaftspotential*“ des Gehirns etwa eine bis eine halbe Sekunde vor dem Start der Bewegung – sich zunehmend verstärkend – vorausgeht, folgerte in den 1980er Jahren der Neurophysiologe Benjamin Libet: „*Der bewusste Wille [...] ist der einzig plausible Kandidat für einen möglicherweise ‚unbedingt freien‘ Willen. Dieser müsste dann aber auch die Entstehung von Bereitschaftspotentialen frei steuern können, sonst wäre er nichts als mentales Beiwerk, ein täuschendes ‚Epiphänomen‘ von gesetzmäßig ablaufenden Gehirnprozessen*“

(Libet 1993 zit. n. Mechsner 2003, 77). Ergebnisse experimenteller Untersuchungen Libets ergaben, dass seine Versuchspersonen etwa eine fünfteil Sekunde vor der tatsächlichen Bewegung den Willen verspürten, das Handgelenk zu beugen. Der bewusste Wille ging also scheinbar der Aktion voraus. Er war jedoch erst nachweisbar zu einem Zeitpunkt, als das Bereitschaftspotential im prämotorischen Cortex bereits maximal aufgebaut war (vgl. Libet 1993).

Auf Grund dieser Forschungsergebnisse stellt sich die Frage, ob das, was wir freien Willen nennen, nicht eine Illusion ist. Dieser bewusste Wille konnte die Handlung weder gewählt noch eingeleitet haben. Die Frage nach dem Davor stellte sich hier. Libet kam zunächst zu dem Schluss, dass die Ansicht, wir bringen über unseren freien Willen Aktivitäten in Gang, auf „*Selbsttäuschung*“ beruht. Möglicherweise aber – so folgerte Libet aus weiteren Experimenten, in denen sich zeigte, dass eine durch ein Bereitschaftspotential aufgebaute Bewegung tatsächlich verhindert werden kann (Libet/Sutherland 2000) – „*beschränke dieser sich auf die – allerdings entscheidende – Möglichkeit, eine schon eingeleitete Handlung quasi im letzten Moment zu stoppen, eben dann, wenn der Tätigkeitsimpuls bewusst wird*“ (in: Mechsner 2003, 78). Der bewusste Wille wählt nach Libets These Aktionen nicht direkt, sondern indirekt, „*indem er sie entweder geschehen lässt oder aber sie per ‚Vetofunktion‘ unterbindet*“ (ebd.).

Entsprechend der Alltagserfahrung, dass unsere freie Entscheidung immer unmittelbar und zwingend ist, liegt es nahe, dass bewusste psychische Prozesse Hirnprozesse kontrollieren und somit gewissermaßen aus einer geistigen Sphäre in eine materielle hineinwirken könnten. Nach diesem Modell könnten die vielfältigen Wünsche, Bilder und Ideen im Gehirn – gerade beim Improvisieren, aber auch beim Planen, Entwerfen einer Handlung – durch das, was wir den freien Willen nennen, gebändigt werden. Libets Annahme, dass der bewusste Wille vorher initiierte Prozesse im Gehirn nur abblockt oder ihnen zustimmt, steht der Vorstellung entgegen, dass man nur auf der Basis von Freiwilligkeit wirklich improvisieren kann. Denn gerade im Moment des Intuitiven erscheint uns der Wille besonders frei (weil unbeeinflusst).

Auch wenn Libets Untersuchungen die Vermutung nahe legen, „*dass die Willensfunktion die im Kopf brodelnden Ideen und aufkeimenden Wünsche [...] bändigt*“, so bleibt dennoch ungeklärt, wie „*das Bild einer im letzten Moment quasi aus dem Nichts auftauchenden Willens-Feuerwehr komplexen psychischen Vorgängen*“ gerecht wird (Mechsner 2003, 78). Auf der anderen Seite konnte bisher experimentell kein „*unbedingter*“, „*völlig unbeeinflusster*“ freier Wille nachgewiesen werden. Vielmehr verdichten sich die Hinweise dahingehend, dass der Wille – wie frei er auch empfunden wird – beeinflusst wird durch Gewohnheiten, Erfahrungen, Überlegungen und individuell spezifische Abläufe und Verknüpfungen im Gehirn.

Für den Philosophen Peter Bieri lässt sich dementsprechend der so genannte „*unbedingte freie Wille*“, der niemandem angehören kann, nicht verstehen. Ein unbedingt freier Wille wäre „*unbegründet, da Gründe Faktoren der Beeinflussung sind. Er wäre auch unbelehrbar, denn Belehrbarkeit bedeutet auch Beeinflussbarkeit. Und schließlich wäre ein solcher Wille unkontrollierbar, denn auch Kontrolle bedeutet Beeinflussung*“ (Bieri 2003, 172). Bieris Überlegungen decken sich mit

Henrik Walters Neurophilosophie der Willensfreiheit, die er versteht als ein Konstrukt, weg von libertarischen Illusionen hin zu einem Konzept natürlicher Autonomie.

Der Neurologe und Philosoph Henrik Walter versucht zudem die von der Gehirnforschung reichhaltig bereitgestellten Befunde zu klassisch-philosophischen Themen wie Bewusstsein, Denken, Sprache, Bedeutung, Ästhetik und Tod – Themen, die auch Gegenstand neurobiologischer Untersuchungen sind – psychologischen Erkenntnissen zugänglich zu machen. Zur Vorstellung einer so genannten „freien Handlung“ gehören nach Walters Erklärungsmodell drei Aspekte: 1. „Urheber sein“, 2. „nach Gründen handeln“ und 3. die Wahl haben, das heißt wissen, dass man „anders konnte“ (Walter 1998).

Das „Urheber-Erlebnis“ ist nach Walter dabei die zentrale Komponente des freien Willens. Dieses Erlebnis, so vermutet der Psychologe Daniel Wegner (2002), beruht auf der subjektiven Empfindung, ein Ereignis selbst verursacht zu haben. Solche Empfindungen stellen sich ein, wenn die begleitenden oder vorausgegangenen Gedanken dem Ereignis entsprechen. Die Empfindung „Urheber-Sein“ kann sich aber auch einstellen, wenn es gar nicht so ist und die tatsächliche Ursache im Verborgenen bleibt.

Dass der Handelnde sich auch bei den Beweggründen irren kann und nicht selten welche erfindet, wenn die wahren Motivationen nicht erkennbar sind, davon wird in der Psychoanalyse ausgegangen, was inzwischen durch neurobiologische Experimente (vgl. Gazzaniga 1970)²³⁷ belegt ist. „Charakteristisch ist, dass die corticale Bewusstseinssebene die starke Beeinflussung durch die subcorticalen limbischen Ebenen nicht wahrnimmt oder sie gar leugnet. Entsprechend scheinen unsere Gedanken, Absichten, Wünsche und Handlungspläne von nirgendwo her ‚aufzutauchen‘, sie kommen uns ‚plötzlich‘, oder wir schreiben sie uns selbst, das heißt dem Ich, zu, dessen Status gleichzeitig ihm/uns rätselhaft bleibt“, so Roth (2001, 22). Die Erklärung für diesen Vorgang besteht darin, dass das bewusste Ich die Herkunft dieser intentionalen Empfindungen nicht zu den „subcorticalen limbischen Zentren“ zurückverfolgen kann. Ganz offenbar ist es dem bewussten Ich auch unerträglich, die sich selbst als dem Verursacher zugeschriebenen Handlungsweisen als ‚unerklärt‘ stehen zu lassen.

„Das Ich konfabuliert, das heißt es liefert aus Sicht des Beobachters Pseudo-Erklärungen, und zwar in der Regel solche, die dem Selbstwertgefühl und den Erwartungen der sozialen Umgebung am besten entsprechen. Die dabei unvermeidlich auftretenden Diskrepanzen zwischen Tun und verbaler Erklärung werden durch ständige Abänderungen der verbalen Erklärungen vorübergehend behoben“ (Roth 2001, 23).

²³⁷ Michale S. Gazzaniga (1970) und Roger Sperry untersuchten Split-Brain-Patienten, bei denen die Nervenfasern zwischen den Hemisphären durchtrennt waren. Objekte im linken Gesichtsfeld nimmt bei diesen Patienten nur die rechte Hemisphäre wahr und umgekehrt. „Ein obszönes Bild im linken Blickfeld kann den Patienten zum Grinsen bringen. Doch wenn man ihn fragt, warum er grinst, und damit seine sprachbegabte linke Hemisphäre anspricht, die von dem Bild nichts weiß, dann gibt er Antworten wie ‚Ihre Krawatte sieht so komisch aus.‘“ (zit. n. Mechsner 2003, 81f.).

Nicht immer entspricht die Annahme „*anders zu können*“ der Realität, wie Wasserman und Pascual-Leone (2002) herausfanden und im „*Handbook of Transcranial Magnetic Stimulation*“ darlegten. In dem Experiment sollten die Probanden auf ein Signal hin den rechten oder den linken Zeigefinger heben, während eine Apparatur über der Schädeldecke dabei bestimmte motorische Hirnareale stimulierte. „*Tatsächlich hoben die Versuchspersonen wesentlich öfter denjenigen Finger, dessen Bewegung durch den Stimulator voraktiviert war. Dennoch waren sie sich der Beeinflussung nicht bewusst*“ (Mechsner 2003, 82 über Wasserman/Pascual-Leone 2002). Für Walter können die drei Komponenten „*Urheber sein*“, „*nach Gründen handeln*“, „*die Wahl haben*“ in einem „*starken*“ und einem „*schwachen*“ Sinne auftreten.

1. Im starken Sinne „*Urheber sein*“ bedeutet, eine natürliche Wirkungskette autonom zu initiieren oder zu lenken, im schwachen Sinne, beispielsweise sich als Re-Agierender zu empfinden, jedoch sich dabei eine Handlung zuzuschreiben.
2. „*Nach Gründen handeln*“ im starken Sinne wäre das Befolgen von Gründen, ohne von ihnen oder ihrer neuronalen Basis bestimmt zu sein, im schwachen Sinne hieße es, möglicherweise die Wahl einer Handlung erst im Nachhinein begründen zu können.
3. „*Anders können*“ im starken Sinne heißt, sich gemäß eines freien Entschlusses über die „*Naturkausalität*“ hinwegzusetzen. Im schwachen Sinne würde man möglicherweise nur verschiedene Alternativen abwägen, um daraus eine zu wählen.

„*Akzeptieren wir die Existenz von Willensfreiheit nur dann, wenn alle drei Komponenten in der starken Variante verwirklicht sind, bedeutet das wahrscheinlich, dass es Willensfreiheit nicht gibt. Reicht uns die schwache Variante, dann ist Willensfreiheit selbstverständlich*“, so Walter (1998, 285).

Dass der freie Wille – wie andere psychologische Phänomene auch – ein neurobiologisches Phänomen zu sein scheint, zeigen die Experimente, in denen das Gefühl erzeugt wird, frei zu handeln, oder umgekehrt die experimentelle Beeinflussung verborgen bleibt. Dennoch folgert Franz Mechsner in Abwägung solcher neurobiologischen Befunde, sowie der entsprechenden philosophischen und psychologischen Erkenntnisse: „*Wir besitzen über Willensprozesse kein unmittelbares und sicheres Wissen, sondern nur Interpretationen und gedankliche Konstruktionen*“ (Mechsner 2003, 82). Aber auch dann, wenn der freie Wille ein neurobiologisches Phänomen ist, können wir unsere Entscheidungen nicht als determiniert erleben, denn, so Mechsner: „*Dies hängt vor allem mit der ‚Erste-Person-Perspektive‘ zusammen: Als Erlebende bemerken wir nicht gleichzeitig die Gehirnprozesse, die unserem Erleben zugrunde liegen. Wir können nicht jemand sein und dabei gleichzeitig registrieren, wie dies zustande kommt*“ (ebd.).

Entsprechend dieser „*Erste-Person-Perspektive*“ stellt sich für unser Bewusstsein zukünftiges Handeln als offen und grundsätzlich unvorhersehbar, also indeterminiert dar. Darauf wies bereits Max Planck hin. Wenn ein (in der Theorie) optimal informierter Beobachter ein Ereignis naturgesetzlich voraussagen könnte, so wäre das Geschehen allein in dem Augenblick jenseits des Berechenbaren,

in dem der Beobachtende seine Informationen mitteilt und damit Einfluss nimmt. *„Ebenso könnte niemand für sich selber seine Handlungen vorausbestimmen, auch wenn er alle Details seiner Situation in einem vergangenen Augenblick kennen würde. Denn auch in diesem Fall wäre der Beobachter seiner selbst er selbst und also nicht getrennt vom beobachteten Geschehen“* (Mechsner 2003, 84).

Auch das philosophische Thema des freien Willens hat mit der Innenperspektive unseres Erlebens zu tun. Viele Vorstellungen darüber, worin unsere Freiheit besteht, sind in der Art und Weise verwurzelt, wie wir uns selbst erleben. Der Mensch ist nicht nur verurteilt, frei zu sein, offen zu sein, sondern auch gezwungen, permanent entsprechend zu handeln, also auch zu improvisieren, das heißt er muss auf Unvorhersehbares mit Offenheit reagieren, wissend, dass er nicht einmal seine eigenen Handlungen genau voraussagen kann. Es wird dennoch sich das Gefühl einstellen können, freiwillig zu handeln – besonders dann, wenn sich der Improvisierende bewusst ist, dass er aus dem Fundus der persönlichen Erfahrungen und seiner neuronal bedingten Eigentümlichkeiten schöpfen kann. Mit anderen Worten: Genau dann fühlen wir uns frei, wenn wir uns als Urheber unserer Handlungen empfinden, begründet handeln und wissen, wir hätten auch anders gekonnt.

Auf den ersten Blick erscheint das Phänomen Improvisation nicht in das neue Menschenbild zu passen, in dem – jedenfalls theoretisch – versucht wird, naturgesetzlich alles zu determinieren und unser Verhalten in diesem Rahmen zu beschreiben, in dem Begriffe wie *„Willensfreiheit“* aber auch *„Schuld“* (Mechsner 2003, 84) keinen Platz mehr haben. Wie wir miteinander leben können, müssen wir in der Regel im Hier und Jetzt aushandeln, das hängt also von unseren spezifischen Wahrnehmungen, unserem Bewusstsein und den Empfindungen ab, die sich auf Grund der aktuellen Reize ergeben. Dazu ist es hilfreich, die Entstehung und Funktion des *„Selbstmodells“*, das nach Ansicht des Philosophen Thomas Metzinger (1999) vom Gehirn erzeugt wird und für das wir uns selber halten, zu durchschauen. Nur die dem Selbstmodell zugeschriebenen Eigenschaften und Tätigkeiten erlebe ich als „meine“: *„Und wenn ich ‚mich‘ beurteile, beurteile ich mein Selbstmodell, wie auch immer es von Kultur, Erziehung, sozialen Faktoren beeinflusst ist“*, resümiert Mechsner (2003, 84).

4.3 IMPROVISIEREN-KÖNNEN – GEHIRNPROZESSE UND KREATIVES VERHALTEN

Letztlich ist also kreatives Handeln als ein jedem Individuum eigentümliches Verhalten – besonders das Improvisieren – mit erlebter Freiheit verbunden, auch wenn diese „nur“ ein „Bewusstseinsphänomen“ ist. Und das ist der Maßstab, wenn es darum geht, Improvisieren als Ausdruck menschlicher Freiheit und des freien Willens zu begreifen: der Situation und Umgebung angemessen spontan gestaltend handeln können, sich der ganz individuellen schöpferischen Fähigkeiten bewusst sein und wissend, dass der geschickte Umgang mit einem bestimmten Material erlernbar und ausbaubar ist, damit darüber das Individuelle und Subjektive innerhalb interaktiver Prozesse und intersubjektiver Verhältnisse optimal zum Ausdruck gebracht werden kann.

Umgekehrt verweisen kreative Aktivitäten des Menschen immer auf eine komplexe Interaktion individuell-spezifischer, phylogenetischer und biologischer Besonderheiten eines Menschen sowie auf den soziokulturellen und zeitlichen Kontext, in dem diese Aktivität zum Ausdruck kommt. Die für die Ausprägung individueller Merkmale notwendige Interaktion im Gehirn drückt dabei eine enge Verschränkung biologischer, historischer und individueller Faktoren aus. Sie ist nicht nur abhängig von individuellen, meist in der Kindheit und Jugendzeit erlernten ästhetischen Kriterien und gegebenenfalls dem Wissen über kulturhistorische und soziokulturelle Zusammenhänge, sondern von elementaren biologischen Determinanten. Nachdenken und Entscheiden basieren auf neuronalen Vorgängen. Vor allem Prozesse in der äußeren Zellschicht des Gehirns, der Großhirnrinde, scheinen dabei die Vielfalt unseres Denkens, Redens und Handelns in Kombination mit dem entwicklungsgeschichtlich älteren limbischen System zu gewährleisten.

Solche Konzepte müssten hinsichtlich der Improvisation als spontaner Kunst unter Einbezug einer Systemtheorie der Kreativität im Sinne der *lottery of proposals* (Heisenberg 1993), der Theorie des *subconscious voting* (Heiligenberg) sowie des Konzepts des *neuronal Darwinism* von Edelman noch eingehend erforscht werden. Es wird bereits jetzt deutlich, dass kreative Prozesse als Bildung von „*Mutanten*“ bzw. „*Derivaten*“ bereits vorhandener interner Modelle neurobiologisch gedacht werden können. Diese „*andere Seite*“ macht also gewissermaßen intern ständig „*Vorschläge*“ über mögliche Welten, mögliche Wirklichkeiten, mögliche Bedeutungsmuster. Diese Vorschläge werden dann im internen Dialog mit dem „*System*“ (Emrich 1999), das heißt mit entsprechenden Komponenten des Wahrnehmungssystems – so genannten „*bottom-up*“-Komponenten – abgeglichen. Mögliche neue Weltdeutungen – beim Improvisieren kämen sie spontan in Form von Intuition zum Vorschein – werden auf diese Weise „*konstruktivistisch*“ (Roth) „erfunden“; das entspricht auch der Bedeutung des Watzlawickschen Konzepts der „*erfundenen Wirklichkeit*“ (1981). Es gibt also gewissermaßen ständig einen mehr oder weniger großen „*Reserve-Pool*“ von alternativen Deutungen derzeit manifester Sinnesdatenkonstellationen. Diese Fähigkeit, beliebige Informationen mit beliebigen anderen zu kombinieren, zeigt sich an der Art, wie die Pyramidenneuronen der Hirnrinde miteinander verbunden sind. Informationen werden ständig vermischt und neu miteinander gekop-

pelt, jedoch individuell unterschiedlich. Dieser Pool kann durch Kreativität erhöht und durch Zensur, durch den Zensor wiederum erniedrigt werden. Emrich gibt allerdings bezüglich des freien Willens zu bedenken: „*Da ,wir' bedeutungsseitig sind, das heißt keinen Zugriff zur ,anderen Seite', zur ,lottery of proposals' haben, stellt sich die Frage, inwieweit ,Selbstwahl', systematisch gedacht, etwas anderes bedeuten kann als eine Absurdität*“ (Emrich 1999, 41).

Ein möglicher konstruktiver Beitrag könnte darin liegen, dass das systemtheoretische Modell der Selbstbeschreibung im Sinne eines „*Losreißen des Ich von sich selbst*“ (ebd.) überwunden werden muss. Das gilt besonders dann, wenn wie beim Improvisieren der „*reaktive Konzeptualisierungsdruck*“ erhöht wird. Hierunter ist zu verstehen, dass „*das ,System' unter Bedingungen der ,Herausforderung', das heißt wenn ein ,Challenge' dahingehend ausgeübt wird, eine bestimmte kreative Lösung zu finden, da die bisher offensichtlich verfügbaren ,Coping'-,Strategien' nicht ausreichen und das kreative System bzw. Derivatierungssystem von Modellen unter einen erhöhten ,Druck' gerät, mehr ,proposals' pro Zeiteinheit*“ generieren muss (ebd.). Im Sinne des freien Willens, der Selbstwahl, könnten aus dieser Wirklichkeitsdeutung dann diejenigen heraus selektioniert werden, die als die erwünschte Konzeptualisierung aufgefasst werden. (Allerdings muss man sich klar machen, dass es sich hier nicht um eine systemtheoretische Beschreibung handelt, sondern dabei nur ein Reservoir von Metaphern verwendet wird, die jedoch in der Lage sind, strukturelle Aspekte der internen Verfasstheit zu beleuchten.)

Emrich kommt zu dem Schluss, dass „*Selbstwahl*“ auch die Komponente der „*Selbstrelativierung*“ notwendig macht, das heißt ein so genanntes zweites Auge: „*Sich selbst wählen heißt, sich als die ,andere Seite' wählen, denn sich selbst wählen heißt nicht, mein Bild von Selbst wählen, mein Konstrukt von Selbst, mein Ich wählen, darf auch nicht heißen, mir ein falsches Bild meiner selbst erzeugen, sondern mein Ich wählen [...] als das anschauende Ich, den ,Zeichengeber' auf der anderen Seite*“ (Emrich 1999, 43). Selbstrelativierung meint in diesem Sinne eine gewisse Gegenbewegung zur Selbstwahl. Selbstrelativierung kann es aber nur geben, wenn es außer der fiktionalen Wirklichkeit noch etwas gibt, das dem Bewusstsein vorrangig ist. Auf der Ebene neurophysiologischer und neuropsychologischer Vorgänge erfolgt die Selbstrelativierung auf zweierlei Weise, so Emrich:

- a. „*durch eine kognitive ,Rechen'-Leistung, das heißt in der Rekonstruktion des ,view from nowhere', das heißt durch einen Welt-Strukturierungsprozeß im Medium des Denkens. Hierbei wird das Subjekt aus dem Weltbild eliminiert [...]*.
- b. *als ethische Anerkennungswahl: indem der andere als anderer, aber mit denselben Rechten ausgestattet, die das Subjekt in Anspruch nimmt, anerkannt wird, kommt es zur Anerkennung als Basis der Ethik*“ (Emrich 1999, 45).

Selbstrelativierung führt in der Anwendung zur wichtigen Konsequenz der Neutralisierung von „*Überwertigkeit*“. Damit wird deutlich, dass Selbstwahl letztlich nur als Selbstrelativierung gelingen kann, das heißt, dass die von außen gewonnenen Eindrücke als Wahrnehmung von etwas Anderem in Kombination mit einer kognitiven Rechenleistung, die das Subjekt aus dem Weltbild elimi-

niert, mit den eigenen Konzeptualisierungen „abgeglichen“ werden müssen, um zu einer auf die Außenwelt gerichteten verständlichen und „eindeutigen“ Handlung zu führen.

Im Bereich der Kognitionswissenschaften ist das Phänomen Improvisation noch nicht erforscht. Noch wissen wir aus neurobiologischer Perspektive wenig über die Innenwelt des Subjekts und was darin abläuft. Die Forschung steht allerdings an einem viel versprechenden Anfang; dabei sollte das Phänomen Improvisation als spezifisches menschliches Verhalten mit einbezogen werden. Untersuchungen in diesem Bereich könnten nicht nur zu Erkenntnissen alltäglicher Lebenspraxis beitragen, sondern möglicherweise die Improvisationspraxis auf vielen Gebieten verändern, in pädagogischen Anwendungsfeldern ebenso wie in therapeutischen, doch insbesondere auch in den Künsten. So wie die Surrealisten bereits versuchten, unter Einbeziehung moderner psychologischer Erkenntnisse unter- und vorbewusste psychische Zustände für ihre künstlerische Praxis zu erschließen, so könnten neurologische Erkenntnisse in neuen, z.B. performativen Improvisationskonzepten Berücksichtigung finden. Erste Ansätze in dieser Hinsicht deuten sich bereits in den Performance-Konzepten Siegfrieds an. Die Technik der „situativen Bilder“ wie im Projekt *Stadtanz* (Kapitel 2.3.1, Walter Siegfried: *Situative Bilder – zwischen Kunst und Alltag*, S. 356) ist ein vorläufig erstes Resultat, in dem Siegfried Phänomene aus dem Bereich der Biologie und der Gehirnforschung (Wahrnehmung ästhetischen Verhaltens, Synchronisation und Koordination von individuellen Bewegungen als Aufmerksamkeit provozierendes Verhalten) in das situative Spiel integriert. Ein anderer Bereich sind multimediale Performance-Konzepte, so etwa David Rokebys *The Very Nervous System* (Kapitel 2.3.1, S. 362), in dem er versucht, die Wahrnehmungs- und Reaktionszeiten des Menschen zu überlisten, um damit den Wahrnehmungs-, Erlebnis- und Gestaltungshorizont zu erweitern.

Fazit: Im Zentrum stehen Fragen nach Intuition, Spontaneität, Kreativität und nicht zuletzt dem freien Willen. Dabei ist zu erwarten, dass in Zukunft immer häufiger Antworten von Neurowissenschaftlern und Kognitionsforschern wie Benjamin Libet, Wolf Singer, Gerhard Roth, Niels Birbaumer, Christoph Koch, Christian Geyer u.a. gegeben werden können. Wenn wir davon ausgehen können, wie meine bisherigen Untersuchungsergebnisse nahe legen, dass Improvisation der unmittelbare künstlerisch-gestaltende Ausdruck einer Freiheit ist, dann sollten gerade mithilfe der Hirnforschung die neuronalen Bedingungen identifiziert werden, die es uns ermöglichen, uns als selbstbestimmte, frei entscheidende Wesen zu erfahren. Intuitive spontane Improvisationshandlungen werfen Fragen nach neuronalen Grundlagen für Entscheidungsprozesse, nach bewussten und unbewussten Verarbeitungsprozessen, nach freien und unfreien Entscheidung-en und den dafür zuständigen Variablen im Gehirn einhergehend mit der notwendigen Komplexität der Vernetzungen auf. Nicht die Improvisation als Tätigkeit, sondern die Argumentationslinie der kritikträchtigen Zuschreibung einer spezifischen Freiheit in der Improvisation könnte schließlich aus hirnhysiologischen Erkenntnissen einen vorurteilsfreieren Raum zur Beurteilung und Bewertung von freien und gebundenen spontanen Verhaltensweisen eröffnen. Möglicherweise führt das zur Überwindung der schwer nachvollziehbaren Dichotomie einer Person in freie und unfreie Komponenten. Es könnte sich dabei lohnen, die geltende Praxis angeleiteter Improvisation im Lichte neuer Erkenntnisse der Hirnforschung einer Überprüfung zu unterziehen.

5 DAS SYSTEMISCHE MODELL DER IMPROVISATION

Die Ergebnisse der Untersuchungen von Improvisation als flüchtiger Kunst – ob als universales Phänomen im Kontext des Historischen, Teil I, oder als individuelles Phänomen mit seinen künstlerischen, psychologischen, soziologischen sowie neurobiologischen Aspekten, Teil II – zeigen bei aller Unterschiedlichkeit des Verständnisses von Improvisation eine Gemeinsamkeit:

Improvisation ist der unmittelbare künstlerisch-gestaltende Ausdruck einer Freiheit, in Anwesenheit des Improvisierenden selbst.

Doch hier stellt sich die Frage: Um was für eine Art der Freiheit handelt es sich eigentlich? Welche Frei-Räume bietet Improvisation und welche Hindernisse stellen sich dieser spezifischen Freiheit in den Weg?

„*I play what I feel, man*“, war in der Improvisation der 1960er- und 1970er-Jahre das verbale Korrelat der „*spontaneistischen Philosophie*“ (Wilson 1999, 11). Für den Rezipienten allerdings wurde eine derartige Improvisation oftmals nur noch als Ausdruck momentaner emotionaler Befindlichkeit interpretiert, als akustisch artikulierter Affekt der Beliebigkeit. So stellte der New Yorker Minimal-Music-Komponist Steve Reich ein öffentliches Interesse an solchen Aktivitäten mit Recht in Frage (s. Zit. Reich, S. 296).

Improvisation ist auf der anderen Seite häufig der Kritik ausgesetzt, die Freiheit, z.B. vorgeblich *freier Musik*, sei keine mehr, da der Impuls, der ins Offene zielt, in den eingeübten Klischees seiner Protagonisten erstarrt sei. So verdächtigte Carl Dahlhaus die improvisierte Musik der Formel- und Klischeehaftigkeit (s. Zit. Dahlhaus, 297). Aus diesen Äußerungen von Künstlern und Rezipienten wird deutlich, dass der Frei-Raum beim Improvisieren irgendwo zwischen Beliebigkeit und Gebundenheit, zwischen spontaner Gefühlsäußerung und Gewohnheit liegen muss. So führten – beispielsweise in den Extremformen des Free Jazz – die Ablehnung musikalischer Vorgaben und Formen, die völlige Ungebundenheit und die Überbetonung des individuellen Ausdrucks nicht selten an die Grenze künstlerischer Unverständlichkeit, manchmal sogar in die künstlerische Einsamkeit. Zu große Bindungen dagegen engen den individuellen Freiraum ein, das Spiel besteht dann nur noch aus Mustern, Stereotypen oder dem, was einem Publikum gefällt. Worin aber liegt nun das Besondere, nämlich der Frei-Raum der Improvisation? Entscheidendes Moment der Improvisation als kreativer Akt ist die Dimension Raum-Zeit, in der das Ereignis stattfindet und unmittelbar erlebt wird:

Improvisation als einmaliges und einzigartiges Ereignis ist die sofortige Realisation einer Idee in ein und demselben Akt, in ein und derselben Situation, an ein und demselben Ort durch ein und dieselbe Person.

Damit bleibt die Hervorbringung in der Improvisation – im Gegensatz zur Realisation von Geplantem – an die Person des Improvisierenden gebunden, das bedeutet, ihre künstlerischen Objektivationen sind durch individuelle Konditionen physisch, psychisch und auch neurobiologisch begrenzt.

So wie der Improvisierende sein Inneres, seine Gedanken, seine Gefühle und die von außen auf ihn einströmenden Eindrücke zu einem künstlerischen Ausdruck umformt, „so ist er auch interessiert an der Transformation, an der Übersetzung des Ausdrucks von Medium zu Medium“ (Bruen 1983, 105). Im Moment seiner Hervorbringung konstituiert sich durch den Akteur als Produzent und Rezipient in einer Person und ggf. durch Mitspieler und Beobachter „künstlerisch-ästhetische Objektivation“ (Mollenhauer 1996). Der Improvisierende setzt sich im Umgang mit einem bestimmten künstlerischen Material unmittelbar in ein dialogisches Verhältnis zu seiner Umgebung, so dass wiederum entsprechende – oftmals unerwartete – Resonanzen zwangsläufig seinen künstlerischen Prozess direkt beeinflussen. Die beiden zentralen Komponenten der Improvisation, Kunst und Subjekt, sind angesiedelt in einem gesellschaftlichen Bezugssystem, das heißt:

Das Ereignis Improvisation als künstlerisches Tätigsein ist das Zusammentreffen und Zusammenwirken der Regionen Kunst, Subjekt und Gesellschaft in ein und derselben Situation.

Wenn man Improvisation als individuelles Phänomen verstehen will, reicht es nicht aus, die Einzelpersonlichkeiten zu untersuchen, die zweifelsfrei den Hauptanteil an diesem spontanen Akt haben. Ihr Beitrag ist wichtig und notwendig, sie sind aber nur eine einzelne Komponente im Geflecht des Systems Improvisation. Damit eine Idee, eine Intuition Wirkung zeigen kann, reicht es auch nicht, sie nur zu veräußern, sondern sie muss mittels eines bestimmten (künstlerischen) Materials in Zeichen transformiert werden, die vom soziokulturellen Umfeld (an)erkannt werden und als individuelle Variation einer bestimmten Kunst verstanden werden.

Neben der Raum-Zeit-Komponente realisiert sich der beim Improvisieren zu Tage tretende individuelle Ausdruck der Freiheit also in Form künstlerischer Objektivationen auf der Ebene von mindestens drei weiteren Dimensionen. Improvisation ereignet sich innerhalb eines Systems, das sich aus den drei Hauptkomponenten a. Kunst, b. Subjekt und c. Kultur/Gesellschaft zusammensetzt. Diese drei Komponenten vermitteln sich beim Improvisieren in enger Wechselbeziehung nur als etwas Holistisches. Zur Verdeutlichung des Zusammenwirkens der drei Regionen Kunst, Subjekt, Gesellschaft wird Improvisation anhand eines Modells beschrieben (Abb. II.16). Für die Analyse werden diese drei Komponenten zunächst gesondert betrachtet.

a. Kunst. Gemeint ist damit ein bestimmter Kulturbereich (Musik/Theater/Tanz/Bildende Kunst etc.), der symbolische Codes umfasst und der aus einer Reihe semiotischer Regeln und durch spezifisches Material bedingter Verfahrensweisen besteht. Das können auch Zwischenbereiche sein, etwa die Performance-Art, oder spezifische Felder einer Kunstgattung wie die Sample-Kunst experimentell-musikalischer Subkultur.

Durch die im spontanen Akt notwendige körperliche Präsenz liegen Subjekt und künstlerische Objektivation nahe beieinander. So kommt in der Musik das Eigene nicht nur durch die Art und Weise der Klangkonstellationen zum Ausdruck, sondern auch durch das, was sich im Performativen zeigt: das Verhältnis des Spielers zu seinem Instrument, die körperliche nonverbale Kommunikation mit den Mitspielern oder dem Publikum etc. Der Improvisator und Musiker Bert Noglik sieht in der Improvisation eine Art der Kommunikation, die nicht nur über die Mittel der Kunst verfügt:

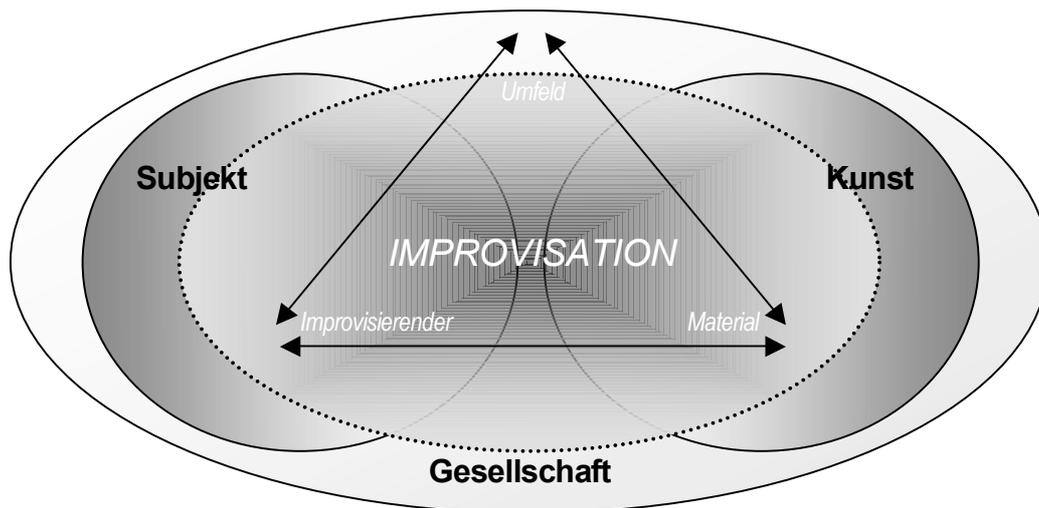


Abb. II.16: Modell der Improvisation als Zusammenwirken der drei Regionen Kunst, Subjekt, Gesellschaft

„Der im weitesten Sinne ‚handlungsorientierte‘ Charakter kollektiver Improvisation und die im Spiel angelegten Momente des ‚Gestischen‘ bedingen auch im Rezeptionsprozeß eine weitgehende Verknüpfung auditiver mit visuellen Komponenten“ (Noglik 1990, 337).

Beim Theaterspielen schimmert in einer Rollenfigur – sei sie noch so fiktiv angelegt – immer auch Privates hindurch. In der Improvisation werden neben gesellschaftsrelevanten Bedeutungen in besonderem Maße die eigentümlichen individuellen Erfahrungen erschlossen.

Für den Improvisierenden ist das Material das Medium, in dem er seine Erfahrungen zum Ausdruck bringt. *„Dieser Vorgang ist nicht so vorzustellen, dass hier ein vorab gegebener Erfahrungsinhalt in eine materielle Form gebracht wird, sondern die Erfahrung erwächst aus der Auseinandersetzung mit dem Material und ist daher ein Prozess, der Zeit dauert“*, so die Musikpädagogin und -wissenschaftlerin Constanze Rora (2000, 197). Im Umgang mit künstlerischem Material entstehen dann Objektivationen, die etwas symbolisieren. Diese Bestimmung von Kunst als Ausdrucksakt impliziert eine Auffassung von Kunst als Mitteilung, Kommunikation. *„Nicht die Absicht des Künstlers, anderen eine bestimmte Botschaft mitzuteilen, führt zu dem kommunikativen Charakter der Kunst, sondern seine Absicht Erfahrungen auszudrücken“* (ebd., 198). Verständigung ist dann möglich, wenn sich der Improvisierende eines Materials bedient, das, so Dewey, der *„allgemeinen, öffentlichen Welt“* (Dewey 1998, 167) angehört. Um mit dem allgemeinen Material Eigenes zum Ausdruck zu bringen, experimentiert der Improvisierende mit ihm und ordnet es neu.

Die Künste *„bewirken eine Verbreiterung und Vertiefung unserer eigenen Erfahrung, indem sie diese weniger lokal und provinziell sein läßt, insoweit als wir mit ihrer Hilfe die fundamentalen Haltungen in anderen Formen der Erfahrung ergreifen“*, so Dewey (1998, 384) weiter. Wenn Deweys Behauptung sich als richtig erweist, dann bedeutet das, die intensive und konzentrierte Auseinandersetzung mit bestimmtem künstlerischem Material erweitert nicht nur den eigenen Erfahrungshorizont, sondern trägt in besonderer Weise auch zur kulturellen Entwicklung bei. Das heißt,

der Frei-Raum in der Improvisation wird mit zunehmender Erfahrung und zunehmendem künstlerischen Geschick größer.

b. Subjekt. Aus Perspektive des Individuums ist Improvisation immer ein – sei sie auch noch so klein – kreativer Akt, der sich erst durch die Wechselwirkung von Innen- und Außenwelt konstituiert. Die Fähigkeit, sich über Stimme und Bewegung auszudrücken, mit Objekten hantieren und umgehen zu können, ist zwar Grundbedingung für schöpferische Aktivitäten, doch in erster Linie drücken Stimme, Gesten und Bewegungen Stimmungen und innere Einstellungen aus, die zur Verstärkung des Gefühlsbewusstseins beitragen.

Das Spiel mit den Ausdrucksmöglichkeiten des Körpers hat immer zugleich eine starke emotionale Seite. Es kann zur Ventilfunktion für emotionale Reaktionen werden. Um Impulse in kreative Handlungen umzusetzen, braucht der Mensch eine Reihe von inneren Vorstellungen, Bildern oder Mustern, die er nach Bedarf einsetzen kann. Um dies zu erreichen, benötigt er weder ein hohes Maß an Technik oder Fertigkeiten, noch festgelegte Bewegungsabläufe, er braucht vielmehr Lebens- und Improvisationserfahrung und insbesondere einen vom Alltäglichen abgeschirmten „Zeit-Raum“, in dem er „frei“ agieren und intensiv erleben kann.

Der Improvisator und Musiker Edwin Prévost beschreibt diesen Ausnahmezustand der Improvisation so: *„Das ganze Wesen des Musikers ist involviert; unfreiwillige Reaktionen verbinden sich mit äußerer Technik; der Geist bemüht sich vergebens, mit dem Unbewussten Schritt zu halten. Wenn er Glück hat, wird der Musiker zu einem Betrachter reduziert, während die Musik fließt. Er kann nur zusehen, wie sich Hände über Tasten/Bünde/Felle bewegen. Er ist besessen“* (Prévost in Wilson 1999, 127).

Der Psychologe und Kreativitätsforscher Csikszentmihalyi bezeichnet das holistische Gefühl bei völligem Aufgehen in einer Tätigkeit als „Flow“, weil dieser Begriff von seinen (amerikanischen) Interviewpartnern häufig benutzt wurde, um das Erlebnis zu beschreiben: *„Im flow-Zustand folgt Handlung auf Handlung, und zwar nach einer inneren Logik, welche kein bewusstes Eingreifen von Seiten des Handelnden zu erfordern scheint. Er erlebt den Prozess als einheitliches ‚Fließen‘ von einem Augenblick zum nächsten, wobei er Meister seines Handelns ist und kaum eine Trennung zwischen sich und der Umwelt, zwischen Stimulus und Reaktion, oder zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verspürt“* (Csikszentmihalyi 1985, 59). Wenn das Improvisieren der Vorstellung *„eines Im-Hier-und-Jetzt-Seins, das in seiner absichtslosen Fokussierung auf den Augenblick zum ungebrochenen Bezeugen des Da-Seins und So-Seins gerät,“* gerecht werden soll, dann lässt solche holistische Wahrnehmung während der Tätigkeit *„keinen analytischen Blick“* zu, konstatiert der Musikwissenschaftler und Improvisationsforscher Peter Niclas Wilson (1999, 31). Prévost verwendet die Metapher des Fließens in ähnlichem Sinne, wie sie auch bei Tänzern, Performance-Künstlern und Theater-Spielenden immer wieder in Erscheinung tritt: *„Improvisation ist eine praktische und säkulare Methode, um mit dem Fluß der Existenz in Berührung zu kommen“* (Prévost 1995, 107).

Nun gibt es nicht selten eine große Diskrepanz zwischen Improvisationsanforderung und Improvisationskompetenz, die oftmals die gewünschte Flusserfahrung verhindert. Wenn der Improvisierende jedoch im Stande ist, eine Balance zwischen Improvisationsanforderung und Improvisationskompetenz herzustellen, dann kann sich nach Csikszentmihalyi ein Lernprozess einstellen. Das heißt der Improvisierende muss in der Lage sein, seine Erlebnisse über den Weg der Reflexion „bewusst“ zu machen, um sie in Form von Erfahrung für neue Improvisationen zu nutzen. Die Folge wären auch zunehmende künstlerische Fertigkeiten im Umgang mit dem Material bzw. mit den Themen, zunehmende Kommunikations-, Interaktions- und Sozialkompetenz und insbesondere ein Zuwachs an Selbsterkenntnis und Selbstbildung. Wenn also zur Improvisation das Moment der Reflexion hinzukommt, das nicht während des Ereignisses, sondern im Nachhinein stattfinden muss, dann wird der Improvisierende durch diesen Zuwachs an Selbsterkenntnis eher in der Lage sein, seine konditions- und sozialisationsbedingten Grenzen zu erkennen, sie aufzuweichen oder zu durchbrechen und damit seine individuellen Ausdrucks- bzw. Frei-Räume zu erweitern.

c. Gesellschaft. Diese dritte Komponente wird nach Berger und Luhmann gebildet von Wahrnehmungs-, Symbolisierungs- und Kognitionsstilen (also von Weisen der Bedeutungserzeugung). Die Kultur einer Gesellschaft ist dabei nicht eine Ansammlung von Produkten, sondern von Arten und Weisen von Handeln und von Prozessen, in denen Kultur produziert wird. Kultur in der Improvisation ist, was wir durch unsere Handlungen konstruieren, was gleichzeitig auf uns wirkt. Interaktion auf sozial-kommunikativer Ebene findet statt, wenn das improvisierende Subjekt im Umgang mit einem bestimmten künstlerischen Material und auf der Grundlage spezifischer Regeln und Zeichen neue, eigentümliche Ideen und Muster in Form künstlerischer Objektivationen hervorbringt, die vom soziokulturellen Umfeld verstanden werden und Reaktionen hervorrufen.

Im unmittelbaren Umfeld wird die Entscheidung getroffen, ob eine Improvisation von (gesellschaftlicher) Relevanz ist, das heißt ob sie Auswirkungen auf das gesellschaftliche Leben hat. Diese Kontrollfunktion kann ein Publikum übernehmen, das spontan auf den künstlerischen Akt reagiert. Sie kann von einem Spielleiter oder Regisseur wahrgenommen werden, der als Beobachter den Prozess von außen spiegelt, oder von Mitspielern, die wiederum improvisierend antworten. Der Improvisierende kann sich sogar selbst soziokulturell kontrollieren und verorten, indem er das beim Improvisieren sich Gestaltende als etwas reflektiert, das auf ihn selbst und auf andere einwirken kann.

Das Improvisationsereignis hebt dabei die Differenz zwischen Selbst und Umfeld hervor. Aus subjektiver Perspektive ist Improvisation dann eine Differenzenerfahrung. Die Bedeutung bzw. der Wert einer Improvisation hängt von der Resonanz der Rezipienten ab, die das Hervorgebrachte anerkennen, bestätigen, ablehnen, ignorieren oder kritisch reflektieren. Nur durch eine distanzierte Außen-sicht wird das Improvisationsereignis soziokulturell situiert. Dabei entscheidet sich, inwiefern Improvisation als ein gelungener kreativer Akt mit kultureller Bedeutung gelten kann.

Innerhalb der Dimension Gesellschaft wird der Frei-Raum dann größer, wenn der Improvisierende sich nicht allein mit seinem künstlerischen Material beschäftigt, sondern wenn er sich mit seinem ihm eigentümlichen Ausdruck seiner Umwelt stellt und sich mit ihr künstlerisch auseinandersetzt.

Man stelle sich vor, jemand improvisiert ständig nur in seinem stillen Kämmerlein und scheut die Auseinandersetzung mit anderen. Schon allein an der Begrenztheit des konkreten Raums wird die Enge des Frei-Raums deutlich. Es wird auch deutlich, welche Möglichkeiten an Horizonterweiterung und Handlungskompetenz ihm vorenthalten bleiben gegenüber demjenigen, der sich mitten ins Leben wirft und beispielsweise im öffentlichen Raum, in der U-Bahn, auf einem Platz etc. improvisiert, wo sich im wahrsten Sinne des Wortes ein Frei-Raum auftut.

Neurobiologisch-philosophische Perspektive. Dass sich das Subjekt durch Wahrnehmung und Interaktion mit der Außenwelt – beim Improvisieren in seinen intersubjektiven künstlerischen Prozessen – konstituiert, konnte auch in dem Exkurs aus neurobiologischer Sicht – quasi aus der Innenperspektive unseres Erlebens – bestätigt werden. Zur neurobiologischen Ebene zählen Wahrnehmungs-, Gedächtnis- und Kombinationsleistung des Gehirns, die Geschwindigkeit von der Wahrnehmung über die Reizverarbeitung bis zur Reaktion, die nicht unwesentlich zu dem beiträgt, was Peter Bieri aus philosophischer Sicht als „*freien Willen*“ bezeichnet (Bieri 2003, 376) und was bei Hinderk M. Emrich aus neuropsychologischem Blickwinkel „*Selbstwahl als Freiheit*“ (Emrich 1999, 42) ist.

Nachdenken und Entscheiden basieren auf neuronalen Vorgängen. Dass der freie Wille wie andere psychologische Phänomene auch ein neurobiologisches Phänomen zu sein scheint, zeigen jüngste Experimente u.a. von Roth und Emrich, in denen das Gefühl erzeugt wird, frei zu handeln. Vor allem Prozesse in der äußeren Zellschicht des Gehirns, der Großhirnrinde, scheinen dabei die Vielfalt unseres Denkens, Redens und Handelns in Kombination mit dem entwicklungsgeschichtlich älteren limbischen System zu gewährleisten. Diese Fähigkeit, beliebige Informationen mit beliebigen anderen zu kombinieren, zeigt sich an der Art wie die Pyramidenneuronen der Hirnrinde miteinander verbunden sind. Informationen werden ständig vermischt und neu miteinander gekoppelt, jedoch individuell unterschiedlich.

Neurobiologische und –philosophische Konzepte der Selbstwahl müssen in Bezug auf Improvisation auch unter Einbezug einer Systemtheorie der Kreativität im Sinne der Heisenberg'schen „*lottery of proposals*“ bzw. der Theorie des „*subconscious voting*“ von Heiligenberg gedacht werden. Nach dem Modell des Bremer Neurobiologen Gerhard Roth ist das Gehirn ausgestattet mit der Eigenschaft der „*Konstruktivität*“. Das Gehirn arbeitet demnach „*reduktionsvariabel*“ und besitzt eine „*funktionale Elastizität*“ (Roth 1994); es macht also gewissermaßen intern ständig „*Vorschläge*“ über mögliche Welten, Wirklichkeiten und Bedeutungsmuster. Diese Vorschläge werden dann im internen Dialog mit dem „*System*“ (Emrich 1999), das heißt mit entsprechenden Komponenten des Wahrnehmungssystems – so genannten „*bottom-up*“-Komponenten – abgeglichen. Bei der Verarbeitung solcher „*cluster-like*“-Vorstellungen geht das Nervensystem selektiv, konstruktiv und auch interpretativ vor. Diese Kompetenz der Selbstwahl wird, so Emrich, innerhalb des Systems Gehirn durch kreative Prozesse erhöht und durch Zensur wiederum erniedrigt. Selbstwahl braucht aber auch die Selbstrelativierung. Die kann es aber nur geben, wenn es außer der fiktionalen Wirklichkeit noch etwas gibt, das dem Bewusstsein vorrangig ist. Bezüglich des freien Willens erfolgt die Selbst-

relativierung auf zweierlei Weise, so Emrich: zum einen durch eine „kognitive ‚Rechen‘-Leistung“, die dazu befähigt, das Subjekt als eine Art ‚view from nowhere‘ aus dem Weltbild zu eliminieren, zum anderen als „ethische Anerkennungswahl“, indem der andere als anderer, aber mit denselben Rechten ausgestattet, die das Subjekt in Anspruch nimmt, anerkannt, das heißt wahrgenommen wird (Emrich 1999, 45). Das bedeutet auch, das Subjekt muss im Stande sein, diese Anerkennung auch in Form seiner spontanen Reaktionen auszudrücken und dem anderen zu zeigen, das heißt verständlich zu machen.

In Abwägung solcher neurobiologischen Befunde mit entsprechenden philosophischen und psychologischen Erkenntnissen folgert der Neurobiologe Franz Mechsner: „Wir besitzen über Willensprozesse kein unmittelbares und sicheres Wissen, sondern nur Interpretationen und gedankliche Konstruktionen“ (Mechsner 2003, 82). Aber auch dann, wenn der freie Wille ein neurobiologisches Phänomen ist, können wir unsere Entscheidungen nicht als determiniert erleben, denn dies hängt, so Mechsner weiter, vor allem mit der „Erste-Person-Perspektive“ zusammen. Als Erlebende bemerken wir nicht gleichzeitig die Gehirnprozesse, die unserem Erleben zugrunde liegen. „Wir können nicht jemand sein und dabei gleichzeitig registrieren, wie dies zustande kommt“ (ebd.).

Entsprechend dieser „Erste-Person-Perspektive“ stellt sich für unser Bewusstsein zukünftiges Handeln als offen und grundsätzlich unvorhersehbar, also indeterminiert dar. Darauf hat bereits Max Planck hingewiesen. Wenn ein (in der Theorie) optimal informierter Beobachter ein Ereignis naturgesetzlich voraussagen könnte, so wäre das Geschehen allein in dem Augenblick jenseits des Berechenbaren, in dem der Beobachtende seine Informationen mitteilt und damit Einfluss nimmt. „Ebenso könnte niemand für sich selber seine Handlungen vorausbestimmen, auch wenn er alle Details seiner Situation in einem vergangenen Augenblick kennen würde. Denn auch in diesem Fall wäre der Beobachter seiner selbst er selbst und also nicht getrennt vom beobachteten Geschehen“ (Mechsner 2003, 84).

Der Mensch ist nicht nur – wie Sartre es formulierte – verurteilt, frei zu sein, sondern gezwungen, permanent entsprechend zu handeln, das heißt, er muss ständig auf Unvorhersehbares reagieren, wissend, dass er nicht einmal seine eigenen Handlungen genau voraussagen kann, er ist also auch gezwungen zu improvisieren. Es wird sich besonders dann das Gefühl einstellen können, freiwillig zu handeln, wenn sich der Improvisierende bewusst ist, dass er aus dem Fundus der persönlichen Erfahrungen und (neuronal, psychisch und physisch bedingten) Eigentümlichkeiten schöpfen kann. Mit anderen Worten: Genau dann fühlen wir uns frei, wenn wir uns als Urheber unserer Handlungen empfinden, begründet handeln und wissen, wir hätten auch anders gekonnt.

So ist auch erklärlich, da – jedenfalls theoretisch – naturgesetzlich alles determiniert ist und unser Verhalten – nach den Vorstellungen vieler Neurologen – im Rahmen der Naturgesetze abläuft, dass das Improvisieren nicht in das neue Menschenbild passt, in dem Begriffe wie „Willensfreiheit“ aber auch „Schuld“ (Mechsner 2003, 84), keinen Platz mehr haben. Wie wir miteinander leben können, müssen wir in der Regel im Hier und Jetzt aushandeln, das hängt also von unseren spezifischen Wahrnehmungen, unserem Bewusstsein und den Empfindungen ab, die sich aufgrund der aktuellen

Reize einstellen. Dazu ist es zwar hilfreich, die Entstehung und Funktion des „Selbstmodells“, das nach Ansicht des Philosophen Thomas Metzinger (1999) vom Gehirn erzeugt wird und für das wir uns selber halten, zu durchschauen, doch nur die dem Selbstmodell zugeschriebenen Eigenschaften und Tätigkeiten erlebe ich als meine: „*Und wenn ich ‚mich‘ beurteile, beurteile ich mein Selbstmodell, wie auch immer es von Kultur, Erziehung, sozialen Faktoren beeinflusst ist*“, resümiert Mechner (2003, 84).

Fazit. Das Improvisationsereignis ist also nicht allein das Resultat einer spontanen Tätigkeit im Umgang mit künstlerischem Material, es entspringt auch nicht nur aus dem Innenleben des Einzelnen. Vielmehr steht es unter Einfluss vieler Kräfte und Komponenten, die zusammenwirken und Improvisation zu einem einmaligen und spezifischen Ereignis im Hier und Jetzt machen, das möglicherweise über den Moment hinaus Wirkungen zeigt. Spontane kreative Aktivitäten des Menschen – wie sie beim Improvisieren hervorgebracht werden – verweisen nicht nur auf eine komplexe Interaktion individuell spezifischer phylogenetischer, neurobiologischer und biologischer Besonderheiten eines Menschen, sondern gleichzeitig auch auf den soziokulturellen und zeitlichen Kontext, in dem diese Aktivität zum Ausdruck kommt. Die Art und Weise einer Improvisation drückt somit eine enge Verschränkung elementarer biologischer Determinanten mit historischen und individuellen Faktoren aus, die die Ausprägung individueller Merkmale kreativen Handelns bedingen.

Improvisation ist zwar von begrenzter Dauer, in der sich das Subjekt mit einem künstlerischen Gegenstand/Thema, mit Kunst unmittelbar auseinandersetzt, doch wird hier davon ausgegangen, dass der spontane Akt über die Ereignishaftigkeit des Momentanen hinausweist: Der Akt selbst verweist auf Geschichtliches bzw. Geschehenes, indem das Subjekt künstlerische und alltägliche Erfahrung einbringt. Improvisation wird häufig als etwas Wertloses angesehen, als „*Kunst ohne Werk*“ (Bailey 1987) und manchmal sogar als eine sinnlose Aktivität der Beliebigkeit abgetan. Wohl ist Improvisation etwas Einmaliges, Nicht-Wiederkehrendes, doch bleiben auf Grund intensiven Erlebens Eindrücke zurück. Von diesem Akt geht in Richtung Zukunft eine Wirkung auf den Improvisierenden selbst und auf seine Umwelt aus, die in veränderter Form als eine spezifische Erfahrung wieder auftaucht und die neue intensive Ereignisse damit wiederum fassbarer und vorstellbarer macht.

Improvisation als spezifisches künstlerisches Ereignis ist angesiedelt in einem Zwischenbereich zwischen Kunst und Leben, genauer: zwischen Kunst, Subjekt und Gesellschaft, zwischen Vergangenenem und Zukünftigem.

Wenn – im Gegensatz zu alltäglichen flüchtigen Ereignissen, die kaum bleibende Spuren hinterlassen – solche Eindrücke und daraus erwachsende neue Handlungsvorstellungen den Improvisierenden bereichern und für zukünftige Gestaltungsakte Bedeutung gewinnen, dann führt Improvisation zu einem Erfahrungs- und Erkenntniszuwachs. Improvisation ereignet sich in Wechselbeziehung innerhalb eines Systems, das sich nicht nur aus den drei Hauptkomponenten Kunst, Subjekt und Kultur/Gesellschaft zusammensetzt, sondern sich auch aus Vergangenenem nährt und in die Zukunft weist. Sie bekommt damit Bildungsbedeutung (Abb. II.18).

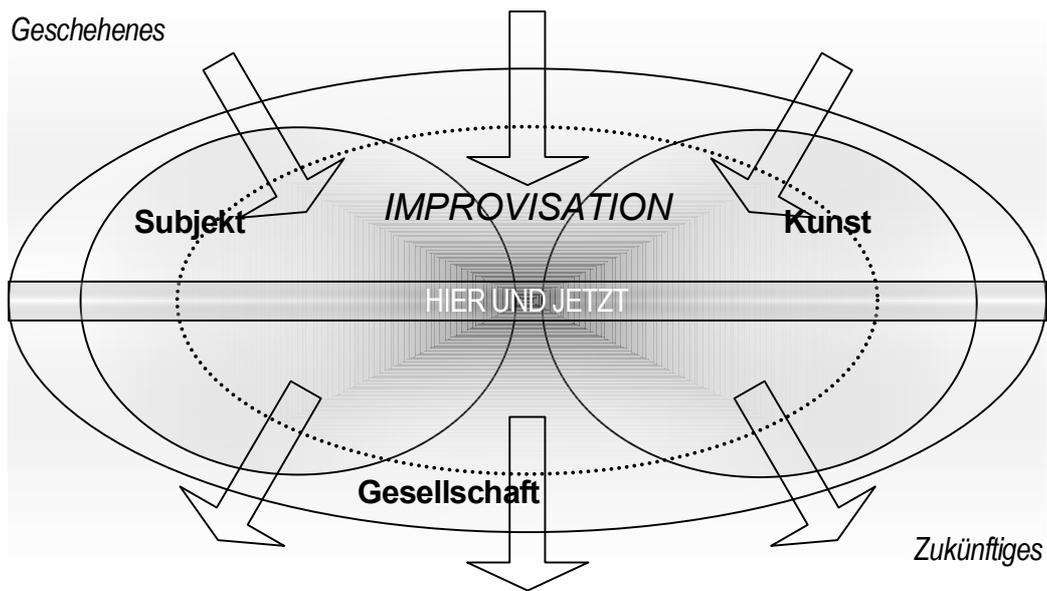


Abb. II.17: Modell der Improvisation als Ereignis im Hier und Jetzt mit Vergangenheits- und Zukunftsbezug.

Improvisieren ist mit erlebter Freiheit verbunden. Dieses ist der Maßstab, wenn es darum geht, Improvisieren als Ausdruck menschlicher Freiheit und des freien Willens zu begreifen: der Situation und Umgebung angemessen spontan gestaltend handeln können, sich der ganz individuellen schöpferischen Fähigkeiten bewusst sein, und wissend, dass der geschickte Umgang mit einem bestimmten Material erlernbar und ausbaubar ist, damit darüber das Individuelle und Subjektive optimal zum Ausdruck gebracht werden kann.

Improvisation ist Ausdruck individueller Freiheit des Subjekts in einem durch Kunst und Gesellschaft begrenzten Spiel-Raum. Sie entsteht aus einer Haltung der Neugier, Flexibilität und Offenheit dem Anderen und Fremden gegenüber. Sie wirkt verändernd und erweiternd sowohl auf die Innenwelt des Subjekts als auch auf die Außenwelt durch implizite oder explizite Zustimmung des sozialen Umfelds und/oder des jeweiligen Kunstbereichs.

Dem weit verbreiteten Vorurteil, Improvisation brauche in ihrer Freiheit keine Grenze, muss deshalb hier widersprochen werden, denn das Subjekt ist im Rahmen dieser Dimensionen immer kontextgebunden und abhängig von ihnen. Ohne ein Gefüge von Kunst und Gesellschaft, die Orientierung und Regulierung ermöglichen, ist Improvisation als schöpferischer (etwas bei sich und in der „Welt“ verändernder) und damit den Frei-Raum erweiternder Akt nicht denkbar.

Betrachtet man die Bereiche, die zur Konstitution der Tätigkeit und Verhaltensform *Improvisation als individuelles Phänomen* beitragen, so kommt man zu dem Schluss: Improvisation als flüchtige Kunst erwächst nicht allein aus dem Innenleben des Einzelnen, sondern aus dem Zusammenwirken vieler Einflüsse. Sie sind hier abschließend im *Systemischen Modell der Improvisation* (Abb. II.19) dargestellt.

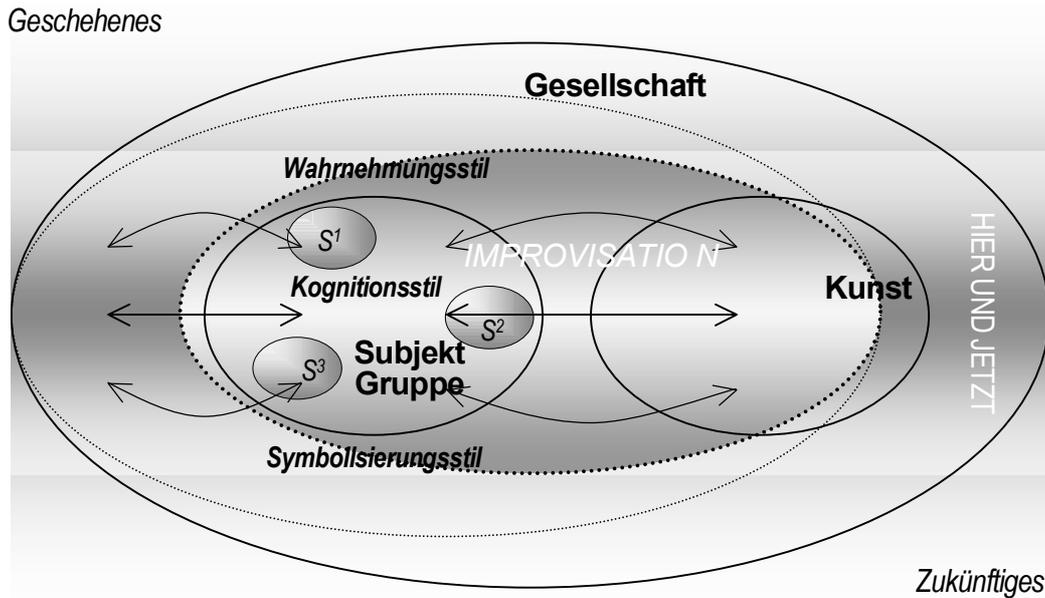


Abb. II.19: Systemisches Modell der Improvisation

Das Individuum tritt in Form von Kommunikation und Interaktion in einen Dialog mit seiner Umwelt. Das Ereignis Improvisation schafft Situationen, die zum Handeln provozieren, in denen spontane, überraschende und kommunikative Aufgaben abgefordert werden. Selbsttätigkeit, Kommunikations- und/oder Interaktionskompetenz des Individuums ermöglichen die Entfaltung kreativer Prozesse und fordern auch Reaktionen anderer Menschen heraus. Dazu kann es dann kommen, wenn das Individuum in der Lage ist, sich in zwei Richtungen zu öffnen, sich selbst nach außen hin sichtbar zu machen, aber auch sich Ereignendes an sich heranzulassen, es wahrzunehmen und mit den eigenen emotiven Erfahrungsbildern der Innenwelt zu verarbeiten, um daraus wieder Neues hervorzubringen.

In dieser speziellen Form der Interaktion kommt die enge Verschränkung elementarer biologischer Determinanten mit historischen und individuellen Faktoren zum Vorschein, welche die spezifischen Ausprägungen individueller Merkmale beim Improvisieren bedingen. Improvisieren, bei dem sich das Gefühl von Freiheit einstellt, ist abhängig vom Zusammenwirken vieler Faktoren. Durchs Improvisieren kommt die dem Menschen eigentümliche Freiheit zum Ausdruck, die nicht beliebig sein kann, sondern die in Verantwortung steht zu anderen Individuen, zur Umgebung, eingebettet in die Gesetzmäßigkeiten der Natur und das akzeptierend, was wir oftmals nur als „zufällig“ wahrnehmen können, und schließlich in Anerkenntnis dessen, dass wir physisch und zeitlich begrenzt sind.

Die Realität zeigt uns ständig diese Grenzen unserer vermeintlichen Freiheit auf. Gleichzeitig erahnen wir, dass wir unsere Grenzen zwar nicht aufheben, sie aber möglicherweise durch die uns eigene und spezifische Lernfähigkeit nach außen verschieben können. Denn als Methode menschlichen Lernens, die sich nährt von den individuellen Fähigkeiten des Menschen und vom intersubjektiven Dialog mit der Umwelt, scheint Improvisieren ein elementarer Bestandteil kultureller Ent-

wicklungen zu sein. Öffnen kann sich der Mensch offensichtlich umso mehr, je weniger Ängste und Hemmungen die Schnittstelle zwischen Innenleben und Außenwelt blockieren. Oftmals erscheint es in der Praxis leichter, Kreativität durch eine Veränderung äußerer Bedingungen zu fördern, als durch den Versuch, das Individuum zu kreativem Denken oder Handeln anzuregen. Es wurde herausgefunden, dass zur Improvisation, die eine Bildungsbewegung darstellt und kulturelles Lernen fördert, nicht nur das Improvisationsereignis selbst gehört, sondern dass sich die spezifische Improvisationserfahrung insbesondere in einem dreiphasigen Prozess realisiert: 1. in einer Vorbereitungsphase, 2. während des Improvisierens in Form intensiven Erlebens und 3. in einer anschließenden Reflexionsphase als ein Nach-Denken über das Erlebte, was im *Drei-Phasen-Modell der Improvisation* (Kapitel 3.5, S. 418ff.) dargestellt wurde.

Die hier aus theoretischen Erkenntnissen abgeleiteten Thesen, die aufgeworfenen Fragen danach, was uns hemmt, was uns begrenzt, aber auch welche Möglichkeiten und Methoden uns zur Verfügung stehen, werden im folgenden Teil III dieser Untersuchung mit dem Werkzeug der Empirie erforscht bzw. ergänzt und auf ihre Richtigkeit hin überprüft. Mittels einer quantitativen Befragung soll herausgefunden werden, was Menschen – professionelle Künstler und nicht-professionelle Theaterspielende – motiviert zu improvisieren und wie intensiv sie das Improvisieren erleben sowie ihre eigenen Anforderungen und Fähigkeiten dabei wahrnehmen.

Teil III EMPIRISCHE BEFUNDE ZUR IMPROVISATION

Die Argumentationen, Beschreibungen, Deutungen und Auswertungen der Qualität von *Improvisation als individuelles Phänomen* haben zwei Referenzen: Die eine liegt in den theoretischen Argumenten der fachwissenschaftlichen Musik-, Theater- und Kulturtheorie, in der Soziologie und Psychologie sowie in deren Kommunikations- und Interaktionstheorien und Modellen; die andere liegt in den empirischen Prozeduren der Erhebung und Auswertung von Materialien, die sich mit diesem ephemeren „Gegenstand“ befassen. In der empirischen Untersuchung werden theoretische Argumentationswege und Erkenntnisse der ersten Komponente von Fall zu Fall immer wieder ins Spiel gebracht bzw. anhand der Ergebnisse der Befragung überprüft.²³⁸

Das Potential empirischer Erforschung des Phänomens Improvisieren ist bislang kaum ausgeschöpft – weder quantitativ noch qualitativ. Im Bereich des Jazz analysierte der Musiker Berliner (1994) das Selbstbildnis von Praktikern, nachdem er beschlossen hatte, mit qualitativen Verfahren den „Stamm“ der Jazzmusiker zu erforschen. Berliner nahm Unterricht bei bekannten Jazzmusikern, führte ausgiebige Gespräche mit über 50 Vertretern der New Yorker Szene über ihr Verständnis von Improvisation und versuchte, aus 3000 Seiten Gesprächs-Transkriptionen den Gebrauch von Begriffen, Modellen, Wertigkeiten herauszulesen: „*ein Selbstbild der Denk- und Handlungs-Strukturen einer musikalischen Subkultur*“, konstatiert Wilson (1999, 56f.). Darüber hinaus sind aus der Kreativitätsforschung im Bereich der Verhaltenspsychologie (Csikszentmihalyi 1985 und 1997) und der ästhetischen Bildung im Bereich der Erziehungswissenschaft (Mollenhauer 1996) quantitative und qualitative Ansätze bekannt, die sich auch mit improvisierenden Personen befassen – allerdings nur peripher.

Bei der zweiten, der empirischen Komponente werden hier Befunde vorgestellt, die auf dem subjektiven Erleben von Improvisierenden beruhen. Einerseits werden dabei die in den vorangegangenen Kapiteln erörterten begriffslogischen Behauptungen und das im vorausgehenden Kapitel entwickelte *systemische Modell der Improvisation* auf ihre wissenschaftliche Erfahrungszugänglichkeit hin geprüft, andererseits werden die daraus gewonnenen Erkenntnisse übertragen auf mögliche Improvisationspraktiken in Kunst, Pädagogik und Therapie im Sinne einer methodischen Umsetzbarkeit.

²³⁸ Zwei für das Untersuchungsziel bedeutende empirische Befunde wurden bei der Auswertung zu Grunde gelegt. Einmal wurden Mihaly Csikszentmihalyis Ergebnisse und Erkenntnisse zum „*Flow-Erlebnis*“ (Csikszentmihalyi 1985) weiterentwickelt. Sie wurden für die Erstellung der Kriterien zur Erlebnisintensität herangezogen sowie bei den Kriterien zu den wahrgenommenen Anforderungen und zur wahrgenommenen Kompetenz beim Improvisieren. Zum anderen fanden Klaus Mollenhauers theoretische und empirische Befunde zur ästhetischen Erfahrung von Kindern Berücksichtigung, die er in seinem Beitrag zu „*Grundfragen ästhetischer Bildung*“ vorlegte. Im Zentrum seines Interesses stand die Frage, „*was denn von dem, das wir ästhetische Erfahrung nennen, in den Produkten von Kindern zum Vorschein kommt, wie es sich zur Bildung verhält und ob die hier präsentierten Materialien methodisch akzeptabel beschrieben und gedeutet werden können*“ (Mollenhauer 1996, 35). Seine Befunde, Interpretationen und Erkenntnisse wurden bei der Auswertung der Daten zunächst zur Ermittlung künstlerisch-ästhetischer Erfahrung herangezogen. Im weiteren Verlauf spielten sie eine wichtige Rolle bei der Bemessung des Grads der Gelungenheit eines Improvisationsereignisses, hinsichtlich der „*artifiziellen Gestaltung*“, der „*interaktionistischen Dichte*“ sowie des „*Aushandelns von unterscheidbaren Identitäten*“ (ebd. 101ff.).

Von dieser Studie wird erwartet, einiges mehr darüber zu erfahren, was dieser spontanen Aktivität eigen und zwar nur ihr eigen ist, warum sich bestimmte Menschen dieser spezifischen Tätigkeit hingeben, aber auch welche Möglichkeiten und Chancen in dieser kreativen Verhaltensform liegen und wie diese gefördert werden können.

Die Studie wird ergänzt durch einen Anhang. Um die statistischen und prozeduralen Bedingungen der empirischen Untersuchung erkennbar zu halten, werden im Anhang die *Messungen und Ermittlungen* in Form empirischer Daten in Tabellen dokumentiert. Aus der Masse von Material – quantitativem wie qualitativem – ergab sich eine deutliche Beschreibung, worin das Spezifische der Improvisation besteht und welche Faktoren zum Gelingen beitragen. Die Studie gliedert sich entsprechend in folgende Abschnitte:

- Zunächst geht es im Kapitel 1, *Empirie und Improvisation – Zur methodischen Anlage der Untersuchung*, um grundlegende Fragen zur methodischen Anlage der Untersuchung, mit welchen Methoden der Empirie das Phänomen Improvisation wissenschaftlich zugänglich gemacht werden kann, und warum hier die Methode der quantitativen Materialerhebung zur Anwendung kommt. Dazu wurden zwei Stichproben genommen. Stichprobe A setzt sich aus 135 professionellen Künstlern zusammen: Theaterkünstler/Schauspieler, Tänzer, Musiker, Literaten und Bildende Künstler; Stichprobe B rekrutiert sich aus 184 professionell und nicht-professionell Theaterspielenden. Im Anschluss an die Stichproben werden die Materialerhebungen sowie das Auswertungsverfahren erläutert.
- Im Kapitel 2, *Beweggründe und Grundgefühle* werden verschiedene Erfahrungsaspekte im Umgang mit Improvisation erörtert: Wie viel Improvisationserfahrung besitzen die einzelnen Gruppen der Stichproben? Es geht auch um Fragen nach dem Besonderen der Improvisationserfahrung. Welche Gründe bewegen Menschen dazu überhaupt zu improvisieren? Und schließlich: Wie stufen Improvisierende die Grundgefühle Angst, Freude und Langeweile im Umgang mit dieser flüchtigen Kunst ein?
- Die Frage nach den Motivationen wird im Kapitel 3, *Motivationen – Warum Menschen improvisieren, was sie an dieser Tätigkeit reizt* differenzierter ausgeleuchtet: Warum improvisieren Menschen, was reizt sie an dieser ephemeren Kunst? Das sind gleichzeitig auch Fragen nach Bedeutung und Sinn dieser ephemeren Kunst.
- Der Akt der Gestaltung ist beim Improvisieren ein künstlerisch verdichtetes Ereignis. Fragen nach dem Spezifischen des Erlebens sind Gegenstand der Betrachtung im Kapitel 4, *Erlebniselemente beim Improvisieren*: Wie wird von den Informanten die Intensität von Erlebniselementen beim Improvisieren eingeschätzt? Dabei werden die Zusammenhänge zwischen der Intensität des Erlebens und der Größe an Improvisationserfahrung auf der einen Seite sowie der Komplexität eines Ereignisses (Dauer, Anzahl der Spieler, Verständlichkeit und Gebundenheit von Spielregeln etc.) auf der anderen Seite untersucht.

- Im Kapitel 5, *Verhältnis von Anforderung und Können beim Improvisieren*, wird nach der persönlichen Wahrnehmung von Anforderungen und Können seitens des Improvisierenden gefragt: In welchem Verhältnis stehen wahrgenommene Anforderungen zu den entsprechenden wahrgenommenen Fähig- und Fertigkeiten? Von welchen Faktoren hängen mögliche Diskrepanzen zwischen Anforderung und Können ab? Dazu werden auch hier Korrelationen zur Größe an Improvisationserfahrung sowie zur Komplexität eines Improvisationsereignisses hergestellt und ausgewertet.
- Um Hinweise darüber zu erhalten, welchen Dimensionen beim Improvisieren eine besondere Bedeutung hinsichtlich des Gelingens von Improvisation zugesprochen wird, werden im Kapitel 6, *Erlebnis-Dimensionen beim Improvisieren und ihre Bedeutung für das Gelingen*, die Items des Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnisses nach Dimensionen des Erlebens zusammengefasst und klassifiziert. Mit Blick auf Differenzen zwischen Anforderung und Können stellt sich die Frage nach dem Stellenwert der einzelnen Dimensionen hinsichtlich des Gelingens von Improvisation.
- Im Kapitel 7, *Fazit – Empirische Befunde zur Improvisation*, werden die Erkenntnisse dieser empirischen Studie zusammengefasst und Schlussfolgerungen gezogen. Dabei geht es nicht nur um die Faktoren, von denen das Gelingen oder Misslingen dieser flüchtigen Kunst abhängt, sondern insbesondere darum, wie diese Erkenntnisse methodischen und pädagogischen Zwecken zugänglich gemacht werden können, so dass Improvisationskompetenz gezielt gefördert werden kann.

1 EMPIRIE UND IMPROVISATION – ZUR METHODISCHEN ANLAGE DER UNTERSUCHUNG

Bei dem Problem, welchen Erkenntnis fördernden Beitrag eine empirische Studie über diesen flüchtigen Gegenstand überhaupt leisten kann und welche Methoden dabei am ehesten zum Ziel führen, geht es um das Verhältnis von dem, was mit „empirisch“ gemeint ist, zum Phänomen Improvisation. Es gibt viele empirische Zugänglichkeiten. *„Sie liegen in einem breiten Spektrum zwischen der individuellen Erfahrung des Erkenntnissubjekts, deren Verallgemeinerung – etwa im Falle egologischer Aussagen – Schwierigkeiten bereitet, und völlig anders gearteten Aussagen, die – etwa in Form quantitativ-statistischer Befunde – schon durch die Prozedur ihrer Herstellung verallgemeinerte Erfahrung unterstellen“* (Mollenhauer 1996, 17).

Weil Empirie auf *„Beobachtung und auf Beschreibung der Beobachtung“* (Mollenhauer 1996, 18) beruht, stellt sich die Frage, welche Beobachtungen in diesem Kontext Erkenntnis fördernd sind. Einiges spricht zunächst für die Analyse von Körpersprache. In der Kommunikationsforschung ist es inzwischen gelungen, über die modernen Forschungsansätze nonverbaler Kommunikation *„Universalien mimischen Ausdrucks und differentielle mimische Reaktionsmuster für verschiedene Emotionen nachzuweisen“* (Wallbott 1988); nonverbales Verhalten ist ein wichtiger Indikator *„interpersoneller Einstellungen“*. Von ausdruckspsychologischer Seite geht man davon aus, dass Beziehungen zwischen Persönlichkeitseigenschaften und Ausdrucksverhalten gezeigt werden, *„auch wenn diese Beziehungen häufig nicht sehr eng sind und sich auf wenige, interaktiv bedeutsame Persönlichkeitsdimensionen wie die der Extraversion, des Neurotizismus oder der Dominanz beschränken“* (Wallbott 1995, 235). Nonverbales Verhalten spielt eine entscheidende Rolle in der Interaktionssteuerung. Beispielsweise konnten Duncan und Fiske (1977) in einer Serie von differenzierten Experimenten zeigen, in wie starkem Maße Ausdrucksverhaltensweisen dazu beitragen, Interaktionen in Gestalt von Sprecher- und Aktionswechseln etc. zu steuern.

Wenn auch in den Verhaltenswissenschaften beobachtbares Verhalten die Datenbasis bildet und sich der Kommunikationsforschung mit der zunehmenden Verfeinerung der technischen Beobachtungsmöglichkeiten (Video, Computereinsatz) große Möglichkeiten eröffnet haben, so scheint es doch für das Phänomen des Improvisierens keine zuverlässige Erkenntnisquelle zu sein. *„Während ausdruckspsychologischen und klinischen Beobachtungen des Ausdrucksverhaltens häufig vorgeworfen wurde, zu phänomenal und intuitiv vorzugehen, kann man umgekehrt der modernen Forschung in diesem Bereich in vielen Fällen vorwerfen, zu analytisch und zu zergliedernd vorzugehen“* (Wallbott 1995, 236). Die Analyse der Körpersprache und ihre Deutung erscheint für die Erforschung von Improvisation auch unter anderem Gesichtspunkt problematisch. Denn sowohl die Übertragung *„nomothetisch gefundener Beziehungen“* zwischen Ausdrucksverhalten und psychologischen Aspekten auf Einzelpersonen als auch die *„Übertragung ideographischer Analysen“* auf andere Situationen oder Personen birgt die kaum einzuschätzende Gefahr in sich, unzulässig von individuellen Reaktionsunterschieden und situativen Determinanten zu abstrahieren. Weil im vor-

liegenden Fall derzeit kein Kriterium der Überprüfung zur Verfügung steht, sind suggestive und auf dem „gesunden Menschenverstand“ basierende Deutungen nahe liegend, jedoch kaum Erkenntnis fördernd. „*Die Analyse der Körpersprache muss somit versuchen, auf dem schmalen Grat zwischen der Produktion von Trivialitäten und der unzulässigen Deutung und Interpretation von Einzelverhaltensweisen zu balancieren. Es ist unbestreitbar, dass wir beständig auf Grund von Ausdrucksverhaltensweisen über andere Personen Informationen erhalten und Interpretationen anstellen. Wie valide allerdings solche Interpretationen sind, müsste in weit größerem Maße als bisher durch quantitative und qualitative Forschung belegt werden*“ (ebd.).

In der hier vorliegenden Arbeit geht es erstmalig um die Erforschung grundlegender Verhältnisse und Bezüge individueller und subjektiver Faktoren, die möglicherweise die Wesenszüge dieser künstlerischen Tätigkeit kennzeichnen und die zum Gelingen des Improvisationsereignisses beitragen und dieser Aktivität Sinn verleihen. Das Improvisieren als Aktivität und das Subjekt als Persönlichkeit sind im Grunde genommen begriffliche Abstraktionen ohne ontologischen Status. Das Improvisieren ist nur dann wirklich diese spezifische Tätigkeit mit diesen spezifischen Eigenschaften, wenn die Menschen auch diese speziellen Attribute, die von ihnen als Gründe der Motivation genannt wurden, wahrnehmen, sie quasi erleben. Der einzige empirische Nachweis über das Verhältnis von Anforderung und Kompetenz beim Improvisieren wären die Aussagen der Improvisierenden selbst. Dieses Verhältnis zeigt sich zwischen der Tätigkeit und der Persönlichkeit. Um zu verstehen, was beim Improvisieren vor sich geht, genügt es dabei nicht, die objektiven und subjektiven künstlerischen Merkmale sowie die äußeren Gegebenheiten zu beobachten und zu analysieren, sondern geboten ist eine zugleich holistische und differenzierende Betrachtung der Person und ihrer Tätigkeiten, welche die inneren Motivationen, die subjektive Wahrnehmung und Bewertung des erlebten Improvisations-Ereignisses beleuchtet. Dazu aber müssen die Improvisierenden selbst zu Wort kommen. Nur sie allein können über das Erleben und die Erfahrung im Umgang mit dieser speziellen Tätigkeit berichten. Unsere Gedanken und Gefühle geben dieser speziellen spontanen Aktivität Bedeutung und erfüllen sie mit Sinn, nicht das „*objektive*“ nach außen sichtbare Verhalten (Csikszentmihalyi 1985, 12). Die Analyse des konkreten Verhaltens würde zu keinem tiefer gehenden Verständnis des Phänomens führen. Deshalb soll hier nicht vorrangig erfragt werden, was denn beim Improvisieren ausgedrückt wird und wie sich jemand präsentiert, sondern das innere Erleben beim Improvisieren.

METHODE DER ERHEBUNG

Hierbei stellt sich die Frage nach dem geeigneten empirischen Verfahren: Sollte das beim Improvisieren Erlebte mit qualitativen oder quantitativen Methoden erfragt werden? Eine qualitative Erforschung des Gegenstands hätte ihren Ausgangspunkt im „*Versuch eines vorrangig deutenden und sinnverstehenden Zugangs zu der ,interaktiv' hergestelltem und in sprachlichen wie nicht-sprachlichen Symbolen repräsentiert gedachten Wirklichkeit. Sie bemüht sich dabei, ein möglichst detailliertes und vollständiges Bild der zu erschließenden Wirklichkeitsausschnitte zu liefern*“ (Kardorff 1995, 4). Mit dieser Methode würde weitestgehend vermieden, den Bereich möglicher Erfahrungen schon

auf Grund methodischer Vorentscheidungen einzuschränken oder rationalistisch zu „halbieren“ (Habermas 1964, 235ff.). Die qualitative Sozialforschung macht sich zur Aufgabe „fremdzuverstehen“: „*Sie will soziale Wirklichkeit dadurch zu erfassen und zu erkennen versuchen, dass sie rekonstruiert*“ (Lamnek 1995, 61). Das heißt „*qualitative Studien zielen vorrangig darauf ab, für wenig bearbeitete oder ganz neue Forschungsgebiete oder Fragestellungen überhaupt erst einmal Hypothesen zu entwickeln, vage Hypothesen für noch unklare Zusammenhänge zu präzisieren*“ (Blau-meister 2001, 32).

Grundsätzlich stellt sich hier die Problematik der Vokabularien. Wie sprechen Personen über das in der Improvisation Erlebte? Von qualitativen Verfahren in Form ausführlich ausgearbeiteter Einzelinterpretationen oder narrativer Interviews mit umfangreichen Transkriptionen habe ich jedoch Abstand genommen, da hier nicht Selbstbildnisse erfolgreicher Improvisatoren im Zentrum des Interesses stehen sollten. Sie könnten Gegenstand weiterführender Untersuchungen sein. Im Rahmen dieser Untersuchung konnten im Sinne Geertz' mittels „*dichter Beschreibung*“²³⁹ aus dem Material narrativer Interviews Kriterien, Muster und Modelle in der Sprache der Improvisierenden herausgearbeitet werden, die der Erfassung der Ganzheit des Phänomens Improvisieren möglichst nahe kommen. „*Die bewusste Wahrnehmung und Einbeziehung des Forschers und der Kommunikation mit den ‚Beforschten‘ als konstitutives Element dieses Erkenntnisprozesses*“ (Kardorff 1995, 4) und als typisches Kennzeichen qualitativer Forschungsmethoden wurde zur Grundlage gemacht, um die Interaktion des Forschers mit seinen „*Gegenständen*“ systematisch als Moment der „*Herstellung*“ des Gegenstandes zu reflektieren (Habermas 1964, 235ff.).

Um ein möglichst vollständiges und differenziertes Bild des zu untersuchenden Phänomens zu erhalten, wurden forschungsstrategisch qualitative und quantitative Methoden miteinander verknüpft. Auf der Basis narrativer Interviews mit improvisierenden professionellen Theaterkünstlern, Tänzern, Musikern, Literaten und Malern, mit Studierenden des Studiengangs Theaterpädagogik der Universität der Künste Berlin sowie mit Schülern, die im Kurs Darstellendes Spiel sich mit Improvisation befassten, wurden Fragen zur Improvisation entwickelt. Extreme quantitative Operationen, sientistische oder hermeneutische Strenge werden allein wegen der Art des Materials und der zu geringen Größe der Stichproben nicht möglich sein. Deswegen kann im Rahmen dieser Untersuchung weder auf eine ausführlich ausgearbeitete Einzelinterpretation Wert gelegt, noch versucht werden, die quantitativen Erhebungen über die Aussagen der Stichproben hinaus verallgemeinern- den statistischen Operationen zu unterziehen.

²³⁹ Der Ethnologe Geertz hat den Terminus „*dichte Beschreibungen*“ vorgeschlagen (Geertz 1983). Dementsprechend sollte versucht werden, „*in der Einstellung der Ethnologie zu beschreiben, ein Fremdes, das es zu verstehen gilt und angesichts dessen unsere eigenen praktischen Optionen für einige Zeit eingeklammert bleiben sollten – sofern dies überhaupt möglich ist*“ (Mollenhauer 1996, 18). Das heißt, dass wir uns nicht mit vorgefasster Begrifflichkeit dem Untersuchungsgegenstand nähern, sondern dass wir - den Ethnologen gleich - versuchen, durch Teilnahme an der fremden Kultur zu verstehen, in welcher Begrifflichkeit die Improvisierenden über ihr Tun sprechen, wie sie künstlerische Kompetenz wahrnehmen, nach welchen ästhetischen, sozialen, intentionalen und individuellen Kriterien sie diese flüchtige Aktivität bewerten.

Zunächst wurden zwischen Oktober 2000 und Juli 2002 Pilotbefragungen in Improvisations-Seminaren an der Universität der Künste Berlin mit 45 Studierenden aus den Bereichen Musik und Theater durchgeführt. Dabei wurde ein Fragebogen entwickelt, die Strategie der Befragung getestet und bis zu einer endgültigen Form eines neunseitigen Fragebogens verändert und weiterentwickelt. Die Form eines ausdifferenzierten und kategorisierten Fragebogens erschien im Kontext dieser Untersuchung besser geeignet als beispielsweise ein standardisierter Interviewplan. Bei einem solchen Interviewplan liefe man bezüglich der individuellen Verschiedenheit der Antworten Gefahr, diese Interview-Antworten trotz Prüfliste unterschiedlich zu bewerten und einzuschätzen. Damit wäre ein verzerrtes Auswertungsbild vorprogrammiert. Bevor jedoch mit quantitativ-statistischen Verfahren eine entsprechende Erhebung stattfinden konnte, waren die für diesen Forschungsgegenstand notwendigen Standards zu formulieren, die sowohl der theoretischen Grundlegung und Inhaltsvalidität Genüge tun als auch auf der allgemeinen Theorie der Erfahrungsgewinnung basieren.

STICHPROBEN

Nicht nur die Frage der Methode spielt eine entscheidende Rolle, sondern auch die Auswahl der Probanden war sorgfältig zu hinterfragen. Wie muss eine Stichprobe definiert werden, damit sie der zu erörternden Fragestellung Rechnung trägt? In der sozialwissenschaftlichen Forschung muss normalerweise sichergestellt sein, dass die untersuchten Personen repräsentativ für die betreffende Population sind – in diesem Fall für die Population im Bereich des Künstlerischen improvisierender Personen. Ist die Auswahl nicht repräsentativ, lassen sich keine allgemeinen Aussagen über die Improvisierenden treffen. In dieser Untersuchung soll jedoch erst gar nicht der Versuch unternommen werden, irgendwelche Verallgemeinerungen über Improvisierende anzustellen. Der zu untersuchende Gegenstand bringt es mit sich, dass das methodische Vorgehen nicht so sauber und konsistent sein kann, wie es z.B. von einer experimentellen Untersuchung erwartet wird. Größtes Problem für die Aussagekraft der Untersuchung war hier die Schwierigkeit, eine definierte Grundgesamtheit aller Improvisierenden vorzuweisen, so dass eine Stichprobe damit über eine genügende Systematik verfügen kann. Es sollte jedoch vermieden werden, lediglich eine so genannte „angefallene Stichprobe“ vorzunehmen, mit der - streng empirisch gesehen - unabhängig von der Größenordnung allenfalls Aussagen „illustriert“ werden könnten.

Nach der Pilotbefragung wurden zwei Stichproben definiert, die jeweils von einer anders gearteten Grundgesamtheit ausgehen und die Aktivität Improvisieren aus zwei verschiedenen Blickwinkeln betrachten. Beide Stichproben beschränken sich auf Phänomene von Improvisation innerhalb des westlichen Kulturkreises (s. Anhang 1, *Verteilungen in den Stichproben*, S. 560).

- Stichprobe A, professionelle Künstler: In dieser Stichprobe wird von einer Grundgesamtheit professioneller Künstler ausgegangen, für die das Improvisieren im Zentrum ihrer künstlerischen Aktivität steht.

- Stichprobe B, Theaterspielende: Hier liegt die Gesamtheit aller Theater-Spielenden zu Grunde, die unterschiedliche Erfahrungen mit dem Improvisieren haben, vom Anfänger, dem Amateur bis zum professionellen Theaterkünstler.

Es wurde trotz des exploratorischen Charakters und der ephemeren Attribute des Untersuchungsgegenstands versucht, Stichproben vorzunehmen, die von einer definierbaren Grundgesamtheit ausgehen. Auf dieser Basis können Verhaltens-Tendenzen und –Zusammenhänge aufgezeigt und möglicherweise einige weit verbreitete Annahmen über das Improvisieren widerlegt werden bzw. Bestätigung finden. Gibt es beispielsweise tendenzielle Unterschiede bei den Beweggründen oder auf Grund des künstlerischen Materials, mit dem sich der Improvisierende befasst? Gibt es diesbezügliche Unterschiede bei Theaterspielenden in Abhängigkeit von der Improvisationserfahrung? Nach der Pilotbefragung wurde zu den Informanten beider Stichproben Kontakt aufgenommen. Um sicherzustellen, dass die Antworten nicht vom Charakter bestimmter Improvisations-Formen, -Übungen und –Seminare oder auch bestimmter Improvisationsgruppen geprägt sind, welche unter Umständen die Ergebnisse bezüglich des Untersuchungsziels verzerren, wurden maximal fünf Informanten berücksichtigt, die am selben Improvisations-Ereignis teilnahmen.

MATERIALERHEBUNGEN

Die komplexen Denk- und Handlungsstrukturen bezüglich des Phänomens Improvisation ergaben ein Netz von Begriffen, Modellen und Wertigkeiten und machten es notwendig, den Fragebogen ausführlich und differenziert zu gestalten, Klassifikationen vorzunehmen und bestimmte Fragebogeneile nach Kategorien zu gliedern. Schließlich konnte den Probanden ein differenzierter und kategorisierter Fragebogen vorgelegt werden; er gliedert sich in zwei Teile. Teil 1 befasst sich neben allgemeinen Fragen zur Person (A) mit Fragen nach der Improvisationserfahrung, dann werden fünf grundsätzliche Beweggründe erfragt und schließlich wird die Intensität der Grundgefühle Angst, Freude, Langeweile bezüglich des Improvisierens ermittelt (B). Anschließend wird nach den persönlichen Motivationen gefragt, warum jemand improvisiert bzw. was ihn daran reizt (C). Teil 2 bezieht sich auf ein bestimmtes Improvisationsereignis, an welchem der Informant persönlich teilgenommen hat. Das sollte möglichst ein prägnantes Ereignis sein, an das sich der Improvisierende auch noch im Detail erinnern kann. Im Abschnitt D werden äußere Anforderungen und Bedingungen bezüglich des Improvisations-Ereignisses erfragt, um daraus die Komplexität des Ereignisses ermitteln zu können. Auf einer Intervallskala stufen die Informanten Erlebniselemente bezüglich ihrer Intensität ein; entsprechend folgen die Einschätzungen wahrgenommener Anforderung beim Improvisieren (F.) und schließlich die der wahrgenommenen Kompetenz (G).

Die Probanden beider Stichproben wurden nun in einem Zeitraum von 18 Monaten zwischen Februar 2002 und August 2003 befragt. Durch gezielte Befragung sollte dabei sichergestellt werden, dass weitestgehend nur diejenigen in dieser Untersuchung berücksichtigt werden, die aus eigener und freier Entscheidung improvisierten. Die Möglichkeit unfreiwilliger Teilnahme war besonders dort zu vermuten, wo Menschen durch äußere Sanktionen motiviert und ihr Verhalten gesteuert

werden: Im Kurs Darstellendes Spiel in der Schule, wo die Schüler mit Noten und symbolischen Beförderungen – z.B. „du bekommst eine Hauptrolle“ – geködert werden oder in der universitären Ausbildung zum Theaterpädagogen, wenn das Improvisations-Seminar obligatorisch für die Qualifikation ist.

Die meisten Kontaktpersonen wurden angeschrieben, einigen konnte der Fragebogen persönlich überreicht werden. Im Allgemeinen füllten sie den Fragebogen vollständig aus. In zwei Fällen gab es Verständnisschwierigkeiten. In beiden Fällen waren es Musiker, die den Eindruck hatten, dass sich bestimmte Fragen im Teil 2, beispielsweise die Frage: „*gesteigertes Bewusstsein, in dem Sinne, dass du deinen Körper als Teil des Ganzen wahrnehmen konntest*“, stärker auf Schauspieler als auf Musiker bezogen. Von einem Großteil derjenigen Kontaktpersonen, die nach einer Frist von vier Wochen noch einmal angeschrieben wurden, trafen die Antworten noch ein. Einige wenige lehnten aus Zeitgründen die Teilnahme ab, in unerwartet wenigen Ausnahmen wurde die Teilnahme aus inhaltlichen Gründen verweigert, weil das Beantworten des Fragebogens für Zeitverschwendung gehalten wurde oder inhaltliche Bedenken bezüglich einer wissenschaftlichen Studie über Improvisation erhoben wurden.

Der Grad der Akzeptanz variierte aber auch leicht nach Fachgebiet. Schauspieler und Theaterpädagogen stimmten in der Regel einer Teilnahme umstandslos zu, einige wenige unter den professionellen Künstlern begegneten der Untersuchung mit Skepsis. Das mag zum einen daran liegen, dass diese Arbeit im Zeichen theaterpädagogischer Forschungsziele steht und somit nicht in ihrem eigentlichen künstlerischen Interessensgebiet angesiedelt war, zum anderen daran, dass die quantitative Methode zu wenig das Eigene und das Besondere der künstlerischen Praxis berücksichtigt. So schrieb eine Schauspielerin und Theaterpädagogin:

„[...] ja es lag einerseits an der Zeit, die sehr knapp ist, zum anderen an der Länge der Fragestudie. Aber was vielleicht interessanter ist für dich: Mich sprechen die Fragen nicht an. Es geht um so viele persönliche Dinge, die für mich beim Improvisieren nicht relevant sind. Gerade der Fokus auf Persönliches beim Spielen würde mich veranlassen, es wieder zu lassen. Das war zu oft Thema in meiner Schauspielausbildung! Ich genieße [...] gerade den Fokus auf das Geschehen, also auf inwieweit konnte ich meine Figur entwickeln [...], wo hat die Szene gespielt, wie war das Verhältnis zu meinem Partner etc. Ich empfinde [...] den Improvisations-] Unterricht frei von Druck und Erwartungen und der Fokus ist so klar definiert, dass ich so viel Abstand zu meinem Ego habe, dass ich mich aufs Spielen richtig einlassen kann. Ungern möchte ich jetzt in meinem Gefühlsleben herumkramen, ob ich mich sicher gefühlt habe, ob ich Erwartungen gespürt habe etc.“ (19. April 2002).

Im Ganzen aber zeigten die Kontaktpersonen reges Interesse und beantworteten die Fragen bereitwillig, so dass ihre Antworten als repräsentativ angesehen werden können und die hier vorgelegten Resultate die untersuchte Realität nicht über die Maßen verzerren.

Neben der Auswertung der quantitativ erhobenen Daten werden auch die mit qualitativen Methoden erhobenen Informationen im beschreibenden und interpretierenden Auswertungsteil dann hinzuge-

zogen, wenn sie sich als Erkenntnis fördernd erweisen. Weiterführende Untersuchungen könnten möglicherweise auf der Basis der hier vorgelegten Ergebnisse erfolgen und sich beispielsweise sorgfältig und umfassend mit qualitativen Beschreibungen von komplexen Einzelfällen und individuellen Einzigartigkeiten befassen, welche die subjektiven Bedeutungen, die wir im Laufe des Lebens erworben haben, aufdecken. „*Durch die Verbindung von gesellschaftlichen, unmittelbar sozialen und persönlichen Momenten kann im so genannten einzelnen Fall eine Menge von Erkenntnissen sichtbar werden*“ (Koch 1995, 171).

AUSWERTUNGSVERFAHREN

Sozialwissenschaftliche Behauptungen sind in der Regel weder richtig noch falsch, sondern sie belegen nur die statistische Überlegenheit einer Hypothese über eine andere. Mit anderen Worten, es könnte z.B. behauptet werden: Die Zahl derjenigen Improvisierenden, die Spontaneität als Motivationsquelle angeben, übersteigt diejenigen, die aus künstlerischen Gründen improvisieren, so deutlich, dass es kein bloßer Zufall sein kann. Wenn sich dieses Verhältnis in beiden Stichproben signifikant darstellt, dann könnte eine Hypothese lauten: Beim Improvisieren stehen sowohl bei professionellen Künstlern als auch bei Theaterspielenden Motivationen im Vordergrund, die dieser speziellen Tätigkeit eigen sind, wie Spontaneität und Kreativität, und die unabhängig sind von der jeweiligen Kunstform und damit vom Material, mit dem improvisiert wird.

Um die empirischen Befunde miteinander zu vergleichen, wurde sich der entsprechenden statistischen Verfahren bedient (s. Anhang, *Messungen und Ermittlungen*, S. 560). Allerdings musste hier auf Kontrollgruppen verzichtet werden, mit der die aufgedeckten Verhaltensmuster verglichen werden könnten, weil eine sinnvolle Definierung von Kontrollgruppen sich in beiden Stichproben als schwierig erwies, denn eine solche Kontrollgruppe müsste sich aus allen nicht-improvisierenden professionellen Künstlern einerseits und allen nicht-improvisierenden Theater-Spielenden andererseits rekrutieren. Schon diejenigen, die „ein bisschen“ improvisieren, wären aus der Kontrollgruppe auszuschließen. Dass aber jemand in künstlerisch-ästhetischer Praxis mit Improvisieren nicht in Berührung kam, ist eher unwahrscheinlich. Mit Blick auf das Untersuchungsziel sind der Vergleich der professionellen Künstler, die sich mit unterschiedlichen künstlerischen Ausdrucksmitteln befassen, und der Vergleich der Theater-Spielenden mit unterschiedlichsten Improvisationserfahrungen, doch mit dem gleichen Material umgehend, ausreichend. Auf Grund der quantitativ erhobenen Daten ließen sich eine Fülle von Berechnungen und Modifikationen von Informationen herstellen. Es konnten nicht nur Häufigkeitsauszählungen vorgenommen werden, sondern auch deskriptive Maße intervallskalierteter Variablen berechnet und ausgewertet werden. An entsprechenden Stellen wurden zudem Signifikanz-Tests und Clusteranalysen vorgenommen. Insgesamt wurde die empirische Untersuchung mit größtmöglicher methodischer Strenge durchgeführt.

2 BEWEGGRÜNDE UND GRUNDGEFÜHLE

Wenn sich auch die beiden Stichproben voneinander unterscheiden (s. Anhang 1, *Verteilungen in den Stichproben*, S. 560) – Stichprobe A, die professionellen Künstler, hinsichtlich ihres Umgangs mit dem Material und Stichprobe B, die Theaterspielenden, bezüglich ihrer Größe an Improvisationserfahrung (s. Anhang 2, *Improvisationserfahrung*, S. 564) – so soll in diesem Kapitel in zwei Richtungen nach Gemeinsamkeiten der Improvisation gefragt werden: 1. Gibt es grundlegende Übereinstimmungen bei den Gründen, die Menschen dazu bewegen zu improvisieren? 2. Gibt es Korrelationen zwischen der Einstufung von Grundgefühlen wie Angst, Freude und Langeweile beim Improvisieren und der Menge an Improvisationserfahrung?

1. *Grundlegende Beweggründe.* Der erste Schritt in diese Richtung bestand darin, dass die Kontaktpersonen von fünf vorgegebenen Beweggründen die zwei wichtigsten benennen sollten. Zudem sollten diese in eine Rangfolge gebracht werden. Die vorgegebenen Gründe wurden aus Interviews einer Pilotbefragung mit Musikern und Theaterspielenden entnommen:

- *Lust und Freude an der Sache;*
- *persönliches Interesse;*
- *Teil der Ausbildung (obligatorisch);*
- *wirtschaftliches Interesse;*
- *berufliche Gründe (weil mich das als Künstler weiterbringt).*

In einem zweiten Schritt ging es darum zu klären, ob die Befragten aus überwiegend intrinsischen Motiven improvisieren und sich freiwillig mit dem Phänomen befassen oder ob extrinsische Motive auch von Bedeutung sind. Es wurde erwartet, dass die Künstler der Stichprobe A in jeder Gruppe intrinsische Gründe als die wichtigeren einstufen würden, dass aber das Ergebnis in der Stichprobe B nicht so eindeutig ausfallen würde, denn sowohl für die studierenden Theaterpädagogen als auch für die Jugendlichen, die in der Schule den Kurs Darstellendes Spiel belegten, war die Teilnahme obligatorisch und nicht unbedingt freiwillig.

Die Hypothese für die Stichprobe A wurde eindeutig bestätigt (siehe Diagramm III.1 und Tabelle Anhang.10). Tatsächlich wurde *Lust und Freude an der Sache* von 60,0 % aller Informanten dieser Stichprobe der Vorrang gegeben, *berufliche Gründe* wurden von 72,6 % aller Fälle fast ebenso häufig genannt, jedoch mehrheitlich zweitrangig. *Wirtschaftliches Interesse* wurde keinmal erstrangig genannt, noch nicht einmal von Vertretern des Improvisationstheaters, bei denen eine solche Wahl am ehesten zu vermuten wäre. Dass häufig auch aus Gründen der künstlerischen Qualifizierung improvisiert wird, heißt, die meisten professionellen Theaterkünstler können mit dieser spontanen Aktivität Spaß an der Arbeit und berufliche Qualifizierung verbinden.

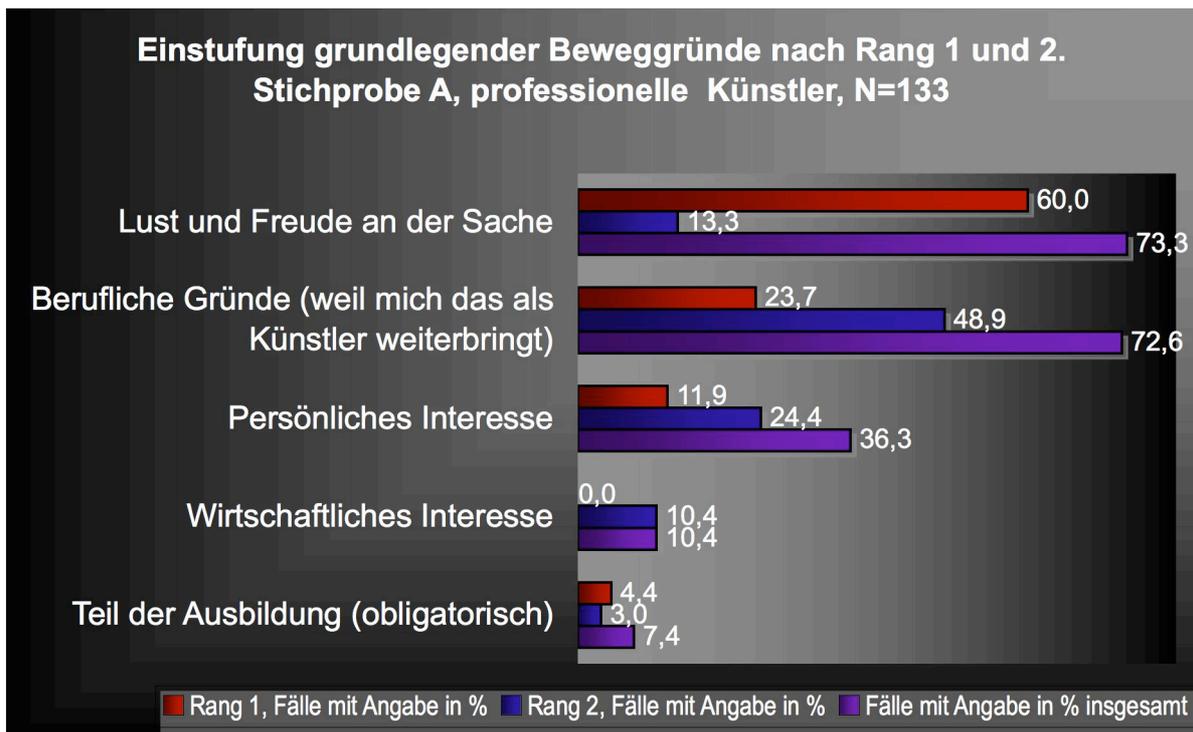


Diagramm III.1

Wie aus dem Diagramm III.2 hervorgeht, konnten die Befürchtungen einer gewissen Unfreiwilligkeit unter Theaterpädagogik-Studenten und Schülern in der Stichprobe B entkräftet werden (siehe auch Tabelle Anhang.10). Für 79,5 % der jugendlichen Amateure und für 80,0 % der Theaterpädagogik-Studenten war *Lust und Freude an der Sache* der am häufigsten genannte Beweggrund. Insgesamt fällt in dieser Stichprobe das Ergebnis zugunsten von *Lust und Freude an der Sache* noch deutlicher gegenüber den anderen Gründen aus als in der Stichprobe A. Bei den Theaterpädagogik-Studenten folgt dann *persönliches Interesse* und erst am dritthäufigsten werden *berufliche Gründe* angegeben. Im Unterschied zur Stichprobe A wurde *persönliches Interesse* insgesamt häufiger gewählt als *berufliche Gründe*, was bei der Zusammensetzung der Stichprobe auch nahe liegt.

Dieses Bild ergibt sich auch aus dem Vergleich von professionellen Theaterkünstlern und Theaterpädagogik-Studenten. Werden bei den professionellen Theaterkünstlern mit 57,7% *berufliche Gründe* am zweithäufigsten angegeben, so liegen sie bei der Gruppe der Theaterpädagogik-Studenten mit nur 25,0% an dritter Stelle, während mit 50,0% doppelt so viele Studierende angeben, aus *persönlichem Interesse* zu improvisieren.

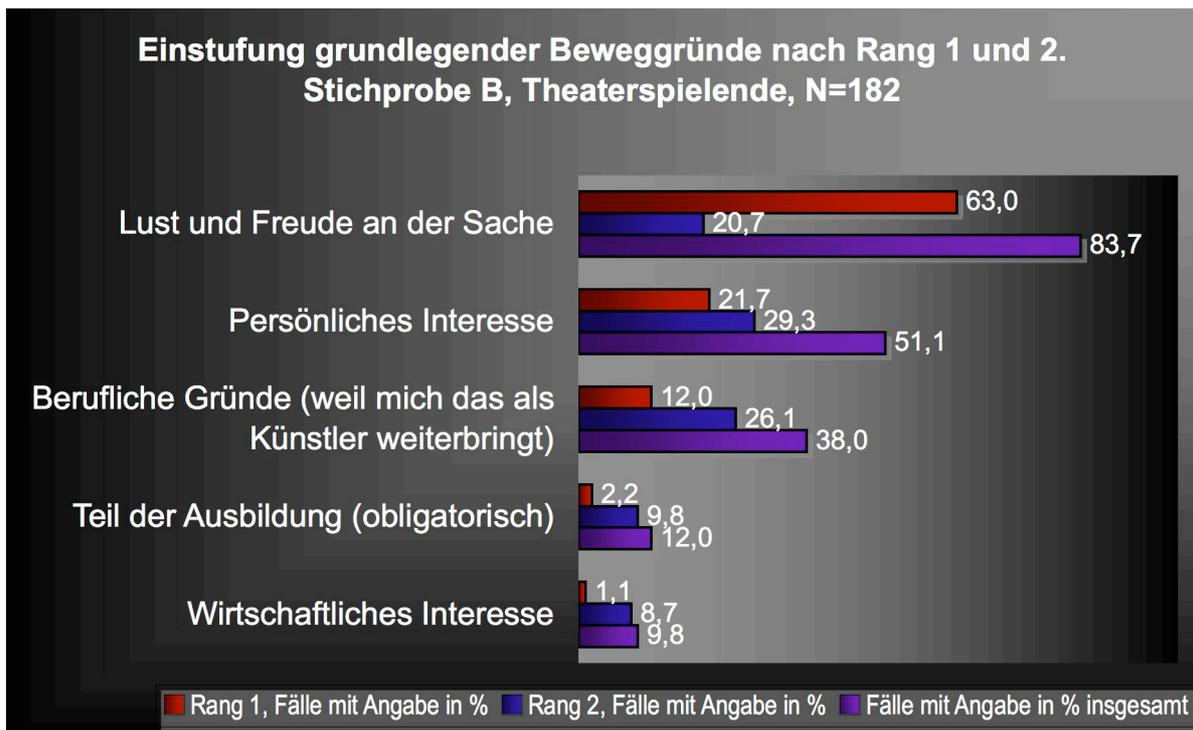


Diagramm III.2

Die beruflich anders gelagerten Schwerpunkte spiegeln sich möglicherweise im vorliegenden Ergebnis wider: Während in der künstlerisch-pädagogischen Arbeit der Mensch als Persönlichkeit im Vordergrund des Interesses steht, so ist es bei den Theaterkünstlern stärker der Umgang mit ihrem künstlerisch zu gestaltenden Material (Körper, Stimme etc.). Die beiden eindeutig extrinsischen Gründe wirtschaftliches Interesse und Teil der Ausbildung spielen in der Stichprobe B eine nahezu ebenso geringe Rolle wie in der Stichprobe A.

Herausragendes Resultat ist jedoch, dass eine überwältigende Mehrheit aller Befragten beider Stichproben *Lust und Freude an der Sache* als vorrangigen Beweggrund angab. Dieses Muster deutet auf die Tatsache, dass über verschiedenste Formen und Anlässe der Improvisation hinweg ein starker Konsens darüber besteht, dass Improvisation und ihre Ausübung in erster Linie Lust und Freude macht. In diesem intrinsischen Motiv kommt auch die Freiwilligkeit zum Ausdruck, ohne die Lust und Freude kaum denkbar sind. Extrinsische Motive spielen, wenn überhaupt, nur eine marginale Rolle.

2. *Grundgefühle: Angst, Freude und Langeweile.* Improvisieren bedeutet, sich ins Ungewisse zu stürzen, offen zu sein für alle möglichen Unwägbarkeiten auch auf die Gefahr hin, dass nichts gelingt, sich nichts Künstlerisches gestalten mag und am Ende nicht immer das erhebende Gefühl des Gelingens steht. Obwohl die Sache mit Risiko verbunden, das Ergebnis offen, weder die künstlerische Qualität gesichert noch der Erfolg garantiert ist, haben die meisten Lust und Freude an der Sache und improvisieren freiwillig. Mit konkreten Fragen nach den Grundgefühlen *Angst und Freude vor dem Improvisieren* sowie *Angst, Freude und Langeweile beim Improvisieren* wurde Aufschluss darüber erwartet, ob es spezifische Ausprägungen bestimmter Grundgefühle gibt, die für die Impro-

visitation typisch sind. Auf einer Fünf-Punkte-Skala sollten die Grundgefühle nach Häufigkeit ihres Auftretens danach eingeschätzt werden, ob sie „immer“, „oft“, „manchmal“, „selten“ oder „nie“ vorhanden sind. Die höchste Stufe „immer“ wurde mit der Punktzahl 5 bewertet und die niedrigste „nie“ entsprechend mit 1. In Tabelle III.1 sind die Ergebnisse in Form von Mittelwerten, Anzahl der Fälle und Standardabweichung für beide Stichproben dargestellt. Ein Mittelwert von 1,00 würde theoretisch die geringste, von 5,00 die höchste mögliche Einstufung der jeweiligen Gruppe bedeuten. In Stichprobe A werden die Künstlergruppen gegenübergestellt, die sich dadurch unterscheiden, dass sie mit jeweils anderen künstlerischen Materialien improvisieren. Stichprobe B wird zum Vergleich in Erfahrungsquartile²⁴⁰ unterteilt, wobei das 1. Quartil die Gruppe mit der niedrigsten Improvisationserfahrung bildet.

Beide Stichproben zeigen ähnliche Mittelwerte bei der Einstufung der jeweiligen Grundgefühle. So stuften die meisten Befragten *Angst vor dem Improvisieren* mit „selten“ oder „manchmal“ ein, während die Mittelwerte von Freude vor dem Improvisieren etwas über dem Wert 4 (= „oft“) liegen. Grundlegend ändert sich dieses Verhältnis zwischen Angst und Freude auch *beim* Improvisieren nicht. Auch Langeweile wird von beiden mehrheitlich mit „selten“ eingestuft bei Standardabweichungen, die unter 0,9 liegen.

Vergleichen wir die Werte für das Gefühl Angst (Tabelle III.1) vor und während der Improvisation, so weisen beide Stichproben eine deutliche Tendenz auf: Vor der Improvisation ist die Angst größer als währenddessen. Das gleiche gilt auch für die Freude, allerdings nimmt sie auf einem höheren Niveau nur leicht ab.

Betrachten wir diesbezüglich einzelne Künstlergruppen der Stichprobe A, so lassen sich Differenzen bei der Einstufung der Gefühle feststellen. Bei Musikern nimmt die Angst beim Improvisieren nicht ab, dagegen fällt dieser Wert bei den Literaten deutlich von 3,00 auf 1,50 (dieser Wert ist allerdings bei der geringen Anzahl von vier Probanden nicht aussage relevant). Bei den Tänzern gibt es wiederum keine Änderung der Vergleichswerte Freude vor dem und Freude beim Improvisieren. Auch bei „Langeweile“ lassen sich deutliche Unterschiede ausmachen. Während Tänzer und Musiker Langeweile höher einstufen, verspüren Literaten kaum Langeweile. Auf Grund dieser Zahlen liegt die Vermutung nahe, dass die Ausprägung dieser Grundgefühle möglicherweise mit dem Improvisationsmaterial zusammenhängt. Ob und inwiefern aber diese Unterschiede damit im direkten Zusammenhang stehen, lässt sich aus diesen Zahlen nicht ablesen. Hierzu wären spezifizierende Studien notwendig.

²⁴⁰ Quartile werden für Analysezwecke gebildet, indem die Probanden einer Stichprobe nach der Höhe der Werte einer bestimmten Variable (z.B. Improvisationserfahrung) geordnet und in vier Gruppen gleicher Anzahl aufgeteilt werden. Die Gruppen werden entsprechend dem Durchschnittswert dieser Variable eingestuft, d.h. das 1. Quartil bilden die Probanden mit dem niedrigsten, das 4. Quartil diejenigen mit dem höchsten Wert. So können beispielsweise bestimmte Daten in Abhängigkeit eines bestimmten Faktors analysiert werden, bei denen die Improvisierenden mit den niedrigsten (1. Quartil) und den höchsten (4. Quartil) Werten verglichen werden.

Tabelle III.1: Einstufung der allgemeinen Grundgefühle Angst, Freude und Langeweile (gemittelte Werte 1=nie, 2=selten, 3=manchmal, 4=oft, 5=immer).

| Stichprobe A | | Variablen 1-4: N | Gültig | 133 | Fehlend | 2 | | |
|-------------------------------|--------------------|--|------------------------|----------------|----------------|------------------|--------------------------|---------------|
| | | Variable 5, Langeweile beim Improvisieren: N | Gültig | 131 | Fehlend | 4 | | |
| Stichprobe B | | N | Gültig | 182 | Fehlend | 2 | | |
| | | Stichprobe A, professionelle Künstler | | | | | | |
| | | | Theaterkünstler | Tänzer | Musiker | Literaten | Bildende Künstler | Gesamt |
| Angst vor dem Improvisieren | Mittelwert | 2,57 | 1,43 | 1,86 | 3,00 | 2,40 | 2,15 | |
| | N | 54 | 23 | 42 | 4 | 10 | 133 | |
| | Standardabweichung | 1,057 | 0,662 | 1,049 | 1,155 | 1,578 | 1,131 | |
| Freude auf das Improvisieren | Mittelwert | 4,24 | 3,96 | 4,40 | 4,20 | 4,82 | 4,29 | |
| | N | 54 | 23 | 42 | 4 | 10 | 133 | |
| | Standardabweichung | 0,751 | 1,107 | 0,496 | 0,447 | 0,405 | 0,754 | |
| Angst beim Improvisieren | Mittelwert | 2,15 | 1,26 | 1,86 | 1,50 | 2,40 | 1,90 | |
| | N | 54 | 23 | 42 | 4 | 10 | 133 | |
| | Standardabweichung | 1,123 | 0,449 | 0,843 | 0,577 | 1,578 | 1,029 | |
| Freude beim Improvisieren | Mittelwert | 4,20 | 3,96 | 4,30 | 4,00 | 4,36 | 4,20 | |
| | N | 54 | 23 | 42 | 4 | 10 | 133 | |
| | Standardabweichung | 0,786 | 0,825 | 0,464 | 0,000 | 0,505 | 0,679 | |
| Langeweile beim Improvisieren | Mittelwert | 1,91 | 2,30 | 2,15 | 1,33 | 1,82 | 2,03 | |
| | N | 54 | 23 | 41 | 3 | 10 | 131 | |
| | Standardabweichung | 0,784 | 1,105 | 0,662 | 0,577 | 0,982 | 0,841 | |
| | | Stichprobe B, Quartile des Erfahrungsquotienten | | | | | | |
| | | | 1 Qrtl. | 2 Qrtl. | 3 Qrtl. | 4 Qrtl. | Gesamt | |
| Angst vor dem Improvisieren | Mittelwert | 2,38 | 2,41 | 2,82 | 2,30 | 2,48 | | |
| | N | 45 | 44 | 49 | 44 | 182 | | |
| | Standardabweichung | 0,912 | 1,041 | 1,131 | 0,978 | 1,034 | | |
| Freude auf das Improvisieren | Mittelwert | 4,24 | 4,23 | 4,16 | 4,09 | 4,18 | | |
| | N | 45 | 44 | 49 | 44 | 182 | | |
| | Standardabweichung | 0,529 | 0,743 | 0,553 | 0,741 | 0,644 | | |
| Angst beim Improvisieren | Mittelwert | 2,02 | 1,91 | 1,88 | 2,11 | 1,98 | | |
| | N | 45 | 44 | 49 | 44 | 182 | | |
| | Standardabweichung | 0,783 | 0,741 | 0,927 | 0,970 | 0,860 | | |
| Freude beim Improvisieren | Mittelwert | 4,04 | 4,09 | 4,20 | 4,11 | 4,12 | | |
| | N | 45 | 44 | 49 | 44 | 182 | | |
| | Standardabweichung | 0,562 | 0,603 | 0,577 | 0,813 | 0,642 | | |
| Langeweile beim Improvisieren | Mittelwert | 1,53 | 1,77 | 1,73 | 1,82 | 1,71 | | |
| | N | 45 | 44 | 49 | 44 | 182 | | |
| | Standardabweichung | 0,661 | 0,743 | 0,605 | 0,896 | 0,733 | | |

Setzen wir die Erfahrungsquartile in der Stichprobe B in Beziehung zu den Werten der Grundgefühle, so ist bei der Einstufung der Angst-Komponente keine Tendenz ablesbar. Dagegen wird ersichtlich, dass die Freude auf das Improvisieren mit zunehmender Improvisationserfahrung leicht ab- und beim Improvisieren dann leicht zunimmt. Improvisierende mit viel Erfahrung haben zudem häufiger das Gefühl der Langeweile als diejenigen, die dem ersten Quartil zuzurechnen sind. Diese Zahlen lassen jedoch keine eindeutigen Schlussfolgerungen zu, denn tatsächlich erreichen die Linearitätstests zwischen den vier Gruppen nicht einmal eine Signifikanz auf dem 0,05-Niveau, mit 0,096 liegen die Werte der Langeweile diesem Niveau am nächsten. Bestenfalls lässt sich die Vermutung anstellen, dass die Intensität der Grundgefühle Freude und Langeweile möglicherweise von

der Improvisationserfahrung abhängen könnte, was ebenfalls in weiterführenden Studien zu erforschen wäre.

Fazit. Diese Auswertung zeigt eindeutig, dass Improvisation primär intrinsisch motiviert ist. Ohne einen Zweifel an der Eindeutigkeit – eine Faktorenanalyse bestätigte, dass die fünf Beweggründe relativ unabhängig voneinander waren – wird von beiden Stichproben Lust und Freude an der Sache als hauptsächlicher Beweggrund genannt. Kennzeichnend für die Improvisation – so lässt sich bei der Auswertung der Zahlen zu den Grundgefühlen beider Stichproben festhalten – ist ein geringeres Gefühl der Angst beim Improvisieren als vor dem Improvisieren, wobei insgesamt am häufigsten „selten“ oder „manchmal“ Angst vor und während der Improvisation empfunden wird; Freude dagegen wird im Allgemeinen „oft“ erlebt, wenn sie auch tendenziell gegenüber der Vorfreude leicht abnimmt. Das Gefühl der Langeweile wird von den meisten Informanten „selten“ bis „nie“ erlebt.

Um zu verstehen, warum für bestimmte Menschen das Improvisieren lohnend sein kann, werden im folgenden Kapitel die Gründe der Motivationen, warum Menschen improvisieren und was sie an dieser intrinsischen Tätigkeit reizt, differenzierter untersucht mit dem Ziel, eine erste Skizze der Dimensionen dieses Phänomens zu entwerfen.

3 MOTIVATIONEN – WARUM MENSCHEN IMPROVISIEREN, WAS SIE AN DIESER TÄTIGKEIT REIZT

Warum gibt es Menschen, die gerne improvisieren, die viel Energie und Zeit investieren, um sich ins Unbekannte zu stürzen, die sich gegenüber dem Zufälligen öffnen und die versuchen, spontan und geschickt im Umgang mit einem bestimmten Material etwas zu gestalten und das ohne die Gewissheit, dass das, was sie dort verhandeln und gestalten, auch gelingt? Von den Antworten auf die Frage nach den Motivationen wird Aufschluss darüber erwartet, welche Kennzeichen und Wesensmerkmale dieser speziellen Tätigkeit für die Improvisierenden von zentraler Bedeutung sind. Die Antworten berühren somit die Sinnfrage: Worin liegt der Sinn, sich mit dieser ephemeren Kunst zu befassen?

Der Fragebogen enthielt 28 vorgegebene Items; sie wurden aus den Pilot-Interviews entwickelt und konnten bei Bedarf auch um weitere Argumente ergänzt werden. Davon machten insgesamt drei Kontaktpersonen beider Stichproben Gebrauch, so dass schließlich insgesamt 31 verschiedene Items genannt wurden. Die Items reichten von nahezu rein intrinsischen Motivationen: „*Gefühl der Freiheit*“, „*das intensive Erleben*“ etc. bis hin zu stärker extrinsischen: „*Verbesserung der künstlerischen Kompetenz*“, „*Wettbewerb*“, „*sich mit anderen messen*“ etc. (s. Tabelle Anhang.11). Die Informanten waren aufgefordert, die fünf Beweggründe anzukreuzen, die ihnen am wichtigsten erschienen, sie sollten zudem in eine Rangfolge gebracht werden, die allerdings in der statistischen Auswertung nicht berücksichtigt wurde.²⁴¹ Die Daten ließen somit Berechnungen auf Intervallskalenniveau zu. Das bedeutet, sie konnten auf ihre Reliabilität hin überprüft, es konnten interferenzstatistische Bewertungen in Form von Signifikanztests durchgeführt und auch Korrelationen hergestellt werden.

Die Ergebnisse der Auswertung aller Items sind im Anhang 4, *Motivationen*, dokumentiert. Tabelle Anhang.11 gibt die Motivationen des Improvisierens nach Häufigkeitsverteilung für beide Stichproben wieder. Das Verhältnis zwischen Motivationsgründen und Improvisationserfahrung wird im Vergleich der Erfahrungsquartile der Theaterspielenden, Stichprobe B in Tabelle Anhang.12 dargestellt. Zur besseren Lesbarkeit wurden die Motivationsgründe beider Stichproben entsprechend ihrer Häufigkeitsverteilung in eine Rangreihe gebracht den gegenübergestellt.

²⁴¹ Auswertungsoperationen auf der Basis der erstellten Rangfolge stellen unter streng empirischen Gesichtspunkten ein Problem dar. Denn durch die Punkteverteilung befinden sich diese Daten nur auf Ordinalskalenniveau. Zwar könnte damit festgestellt werden, welche Argumente besser und welche schlechter eingestuft werden, jedoch lassen sich weder Mittelwertberechnungen vornehmen noch Korrelationen herstellen. Viele Berechnungen wären somit nicht zulässig. Deshalb wird die diesbezügliche Rangfolge nicht für die quantitative Datenauswertung berücksichtigt, sondern nur die Häufigkeit der angegebenen Items ermittelt.

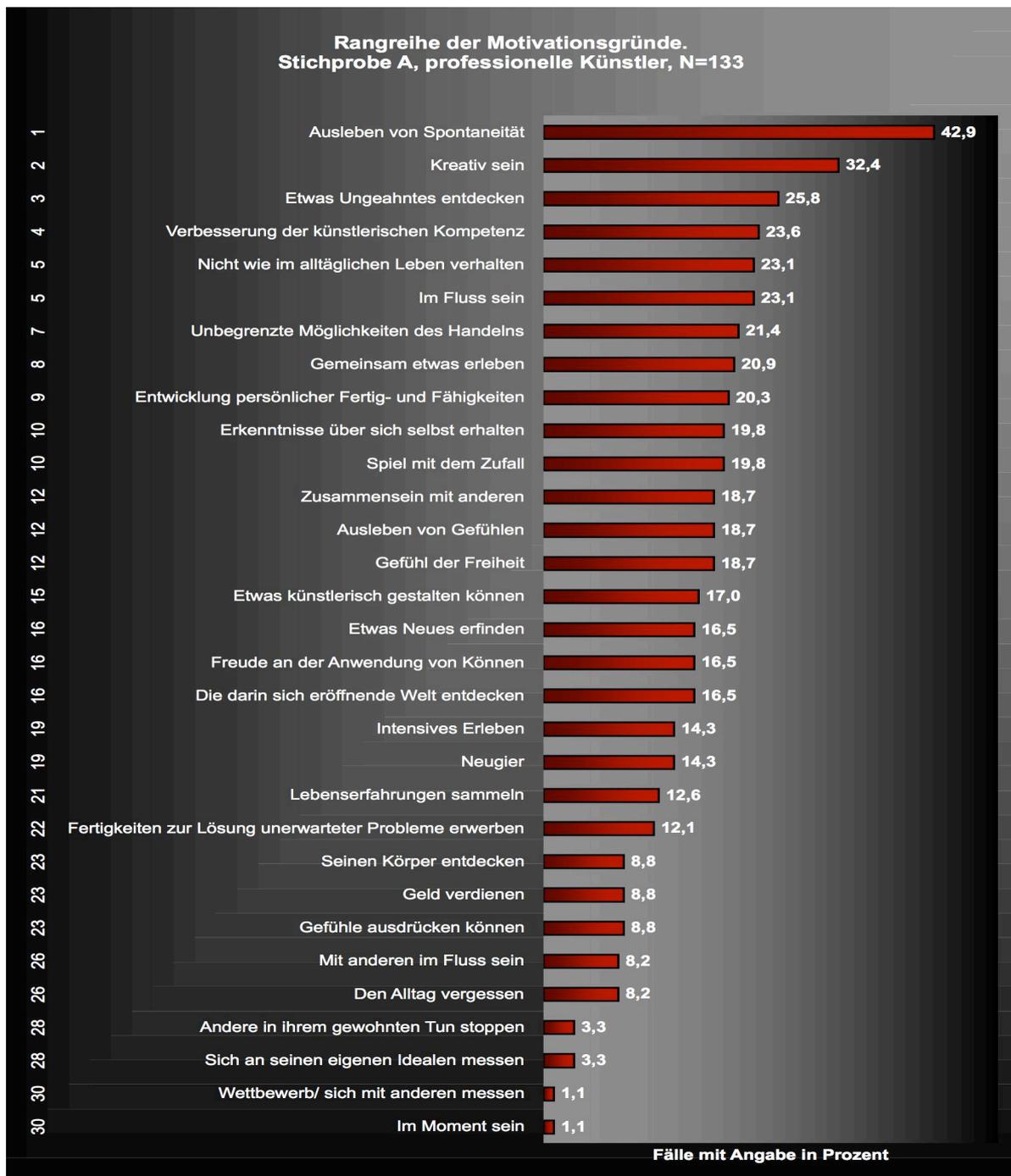


Diagramm III.3

Die Diagramme III.3 und III.4 lassen erkennen, welche Motivationen in den Stichproben jeweils als Hauptgründe angegeben wurden. An oberster Stelle der Rangreihe steht der Faktor *Ausleben von Spontaneität*. Er wurde in beiden Stichproben gleichermaßen am häufigsten genannt. Vergleicht man diejenigen Items, die in beiden Stichproben im oberen Drittel rangieren, so folgen als die nächst höheren „im Fluss sein“, „kreativ sein“, „etwas Ungeahntes entdecken“, „gemeinsam etwas erleben“ und „Verbesserung der künstlerischen Kompetenz“. Sie wurden von über 20 % der Kontaktpersonen beider Stichproben genannt.

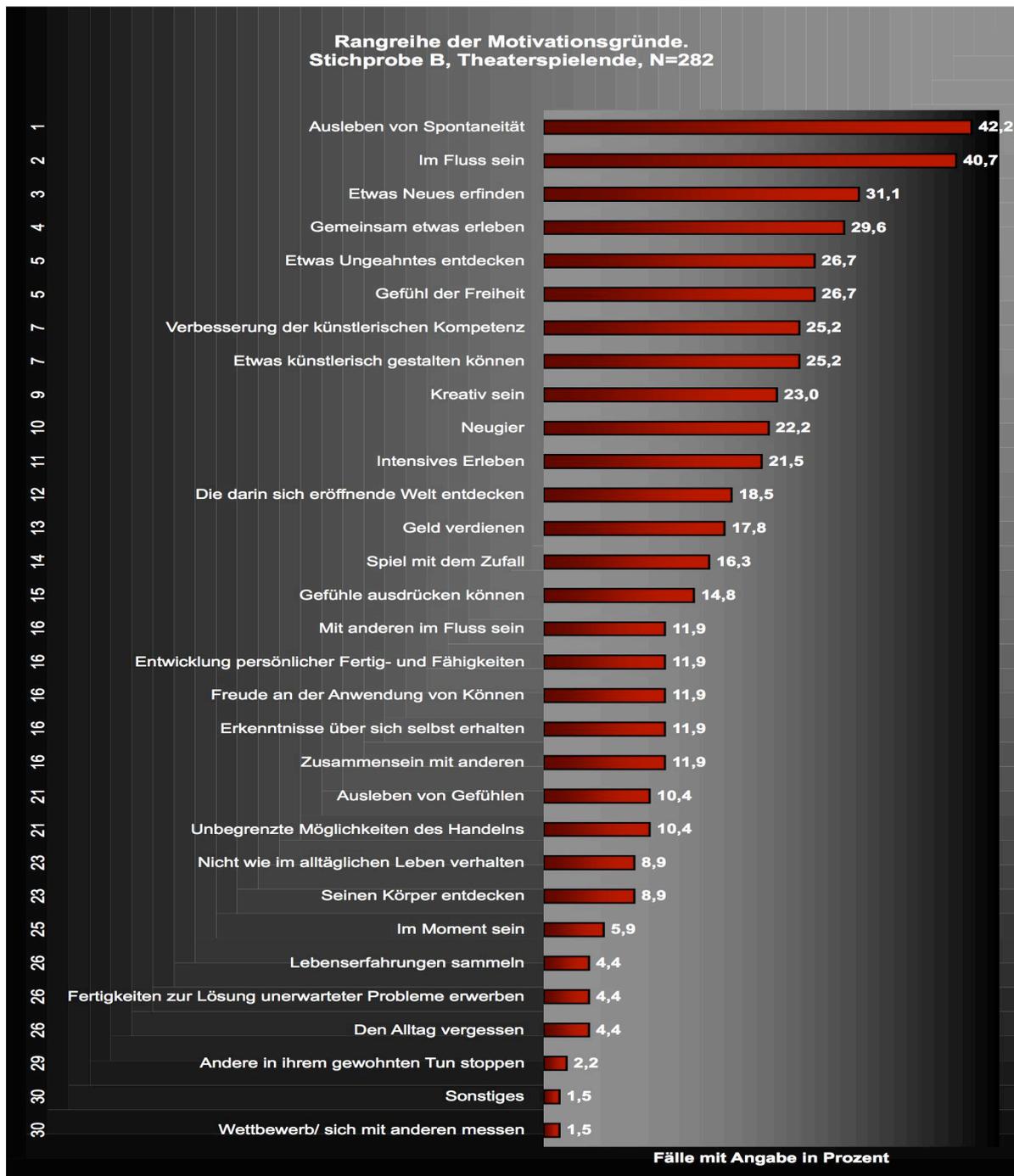


Diagramm III.4

Auch im Mittelfeld befinden sich Items, die sich in beiden Stichproben auf vergleichbarem Niveau befinden. Die im 2. Drittel liegenden Items „*Spiel mit dem Zufall*“ und „*intensives Erleben*“ sind den konstituierenden Komponenten der Improvisation zuzurechnen. An den Items „*Entwicklung persönlicher Fertig- und Fähigkeiten*“ und „*Erkenntnisse über sich selbst erhalten*“ ist abzulesen, dass etliche der Befragten auch deshalb improvisieren, weil die darin liegenden persönlichkeitsbildenden Komponenten sie dazu animieren. Improvisationen erlauben offenbar dem Ausübenden, nicht nur seine Fähigkeiten im Umgang mit künstlerischem Material zu verfeinern, sondern auch

Erkenntnisse über sich selbst zu erlangen. Mit „*Zusammensein mit anderen*“ liegt ein Faktor mit interaktiv-kommunikativen Komponenten im Mittelfeld der Rangreihe. Das kann möglicherweise darauf deuten, dass ein Großteil der Befragten in der Improvisation nicht unbedingt die solistische Auseinandersetzung mit dem Material sucht, sondern vielmehr den künstlerisch-kreativen Dialog mit seinen Mitspielern. Ähnliche Argumente wurden häufig auch in den Interviews – besonders von Musikern – geäußert.

Trotz dieser relativ großen Übereinstimmungen in beiden Stichproben gibt es auch Faktoren, die nicht allen befragten Gruppen in ähnlichem Ausmaß als Quelle der Motivation dienen. Die größte Differenz in der Häufigkeitsverteilung ergibt sich bei dem Item „*im Fluss sein*“ (A = 40,7 %, B = 23,1 %). Aus Tabelle III.2 (Stichprobe B) geht hervor, dass von den Theaterspielenden mit der meisten Improvisationserfahrung (4. Quartil) der Faktor „*im Fluss sein*“ mit 36,4 % proportional nahezu gleich häufig angegeben wurde wie von den professionellen Künstlern in der Stichprobe A. Der Vergleich der Erfahrungsquartile in der Stichprobe B zeigt: Die Häufigkeit der Nennung nimmt vom 4. zum 1. Erfahrungsquartil stetig ab und erreicht im 1. Quartil nur noch 8,9 % (s. Tabelle Anhang.11). Offenkundig hängt die Wahl dieses Motivationsgrunds mit der Größe an Improvisationserfahrung zusammen. Aller Wahrscheinlichkeit nach stellt „*im Fluss sein*“ für Improvisationserfahrene eine wichtige Motivationsquelle dar, während es für weniger Erfahrene keine so große Rolle spielt. In gleicher Weise erfahrungsabhängig können die Motivationen „*etwas künstlerisch (mit-)gestalten können*“, „*die darin sich eröffnende Welt entdecken*“, „*Freude an der Anwendung von Können*“ und „*Geld verdienen*“ interpretiert werden, die sich in der Stichprobe A auf den Rängen 7, 12, 16 und 13 befinden (s. Diagramm III.3).

Umgekehrt spielt als Quelle der Motivation mit großer Wahrscheinlichkeit „*sich nicht wie im alltäglichen Leben verhalten*“ und „*Ausleben von Gefühlen*“ bei den weniger Erfahrenen eine wichtigere Rolle. Möglicherweise sehen Befragte mit geringer Improvisationserfahrung in dieser Aktivität eine Chance, sich ausleben oder gehen lassen zu können, was im Alltäglichen häufig nicht so möglich ist. Wie die Zahlen in den oberen Quartilen zeigen, wird in dieser Gruppe selten aus Gründen des Sich-Auslebens improvisiert. Das bestätigen auch die Ergebnisse der professionellen Künstler. In der Stichprobe A befinden sich diese Items in der Rangreihe auf den Plätzen 23 und 21, also im unteren Drittel. Eine mögliche Erklärung könnte sein, dass professionelle Künstler häufiger und selbstverständlicher auch Gelegenheit haben, sich künstlerisch auszuleben. Stattdessen suchen sie, durch Improvisation im Fluss zu sein, etwas künstlerisch gestalten zu können, die darin sich eröffnende Welt zu entdecken, Freude an der Anwendung von Können zu haben oder auch damit Geld verdienen zu können.

Tabelle III.2

Verhältnis zwischen Motivationsgründen und Improvisationserfahrung, Vergleich der Erfahrungsquartile, Stichprobe B, Theaterspielende

| Stichprobe B | N | Gültig | 182 | Fehlend | 2 | |
|--------------|--|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|-----------------|
| Rang | Item | 1. Quartil N=45 | 2. Quartil N=44 | 3. Quartil N=49 | 4. Quartil N=44 | Gesamt N=152 |
| 5 | Im Fluss sein | 8,9 | 22,7 | 24,5 | 36,4 | 23,1 |
| 15 | Etwas künstlerisch (mit-)gestalten können | 4,5 | 18,2 | 20,4 | 24,8 | 17,0 |
| 16 | Die darin sich eröffnende Welt entdecken | 8,9 | 13,6 | 16,4 | 27,3 | 16,5 |
| 16 | Freude an der Anwendung von Können | 4,5 | 4,5 | 22,3 | 33,9 | 16,5 |
| 24 | Geld verdienen | 0,0 | 0,0 | 8,2 | 27,3 | 8,8 |
| 5 | Nicht wie im alltäglichen Leben verhalten | 31,2 | 31,8 | 20,4 | 9,1 | 23,1 |
| 12 | Ausleben von Gefühlen | 28,7 | 22,7 | 16,4 | 6,6 | 18,7 |

Ebenfalls große Differenzen, jedoch nicht spezifisch erfahrungsabhängig, weisen die Items „*etwas Neues erfinden/entwerfen/gestalten*“, „*Gefühl der Freiheit*“ und „*Neugier*“ auf. Sie rangieren in der Stichprobe A unter den professionellen Künstlern im oberen Drittel (Rang 3=31,1 %; Rang 5=26,7 % und Rang 10=22,2 %), in der Stichprobe B jedoch nur auf den Rängen 16, 12 und 19. Im 4. Quartil der Stichprobe B wurden die ersten beiden Gründe lediglich jeweils mit 18,2%; und „*Neugier*“ gar nicht angegeben (s. Tabelle Anhang.11). Betrachtet man die proportionale Verteilung dieser Gründe zwischen den Künstlergruppen (siehe Tabelle III.3), so zeigt sich, dass „*etwas Neues erfinden/entwerfen/gestalten*“ bei Musikern die größte Rolle spielt, gefolgt von den Tänzern und Theaterkünstlern. Bildenden Künstlern und Tänzern gilt das „*Gefühl der Freiheit*“ als weniger wichtiger Faktor als Theaterkünstlern und Musikern und auch „*Neugier*“ empfinden Bildende Künstler und Tänzer als weniger lohnende Komponente als Theaterkünstler. Für Musiker scheint sie weitaus häufiger zu den lohnenswerten Motivationen zu zählen.

Vergleicht man die Künstlergruppen untereinander (die Literaten sind auf Grund ihrer geringen Anzahl ausgenommen), so scheinen alle drei Faktoren unter Musikern am häufigsten eine Quelle der Motivation zu sein. Dieses Ergebnis könnte darauf hindeuten, dass es bestimmte Faktoren der Motivation gibt, die möglicherweise mit dem künstlerischen Material zusammenhängen, mit dem improvisiert wird. Diese Vermutung wird auch genährt durch das Item „*Gefühle ausdrücken können*“, welches im Vergleich der Stichproben ebenfalls unterschiedlich gewichtet wird. Ein Blick auf die Tabelle III.3 zeigt, dass Selbstaussdruck insbesondere für viele befragte Musiker der Stichprobe A eine wichtige Motivationsquelle ist. Das Ergebnis wird auch von improvisierenden Musikern gestützt, die der Musikwissenschaftler Peter Niclas Wilson interviewte. Selbstaussdruck ist das „*Zu-sich-selber-Kommen*“, das „*Sich-selbst-gewahr-werden*“, wie es der Klarinettist Theo Jörgensmann benennt (Jörgensmann in: Wilson 1999, 12). Sich selbst auszudrücken bedeutet hierbei nicht, wie oft klischeehaft angenommen wird, Improvisieren sei ein Barometer emotionaler Tagesbefindlichkeiten oder der Zwang zu permanenter Veränderung, weil erwartet wird, originell zu sein. Vielmehr spiegelt sich für Musiker in diesem Akt die Persönlichkeit, so Wilson (vgl. ebd.).

Tabelle III.3

Proportionale Verteilung der Motivationsgründe zwischen den Künstlergruppen, Stichprobe A

| | Stichprobe A, professionelle Künstler | | | | | Gesamt N=133 | von Antworten in % |
|---|---------------------------------------|----------------|-----------------|------------------|------------------------------|-----------------|--------------------------|
| | Theater- künstler N=53 | Tänzer N=23 | Musiker N=42 | Literaten N=5 | Bildende Künstler N=10 | | |
| | Prozent | Prozent | Prozent | Prozent | Prozent | | |
| Etwas Neues erfinden, entwerfen, gestalten | 23,8 | 23,8 | 38,3 | 2,3 | 11,9 | 100,0 | 31,1 |
| Gefühl der Freiheit | 33,3 | 16,5 | 33,3 | 0,0 | 16,5 | 100,0 | 26,7 |
| Neugier | 26,6 | 6,8 | 59,9 | 0,0 | 6,8 | 100,0 | 22,2 |
| Gefühle ausdrücken können | 4,7 | 14,9 | 60,1 | 10,1 | 10,1 | 100,0 | 14,8 |

Betrachtet man nur die drei größten Künstlergruppen, so ergibt sich eine Rangfolge in der Wichtigkeit dieser Faktoren von den Musikern über die Theaterkünstler zu den Tänzern. Die drei Faktoren berühren die Aspekte Freiheit und Neuheit. Allerdings handelt es sich hier auf Grund der geringen und sehr unterschiedlichen Anzahl an Informanten in den einzelnen Künstlergruppen um keine statistisch vergleichbaren Gruppen. Deshalb kann nicht mit letzter Gewissheit ausgesagt werden, dass für Künstler, die mit dem tönenden Material umgehen, „*etwas Neues erfinden/entwerfen/gestalten*“, „*Gefühl der Freiheit*“ und „*Neugier*“ wichtigere Motivationsquellen darstellen als beispielsweise für Tänzer. Theoretisch wäre auch der umgekehrte, weniger plausible Fall denkbar. In Interviews mit Tänzern und Musikern finden sich wiederum Hinweise dahingehend, dass Musiker gerne sehr frei mit ihrem tönenden Material umgehen, während Tänzer lieber im Rahmen klarer Aufgabenstellungen bzw. Themen improvisieren. Für die Fähigkeit, eine Improvisation als lohnendes Ereignis zu empfinden, wäre es weiterführend interessant zu erforschen, welche Eigenschaften der befragten Personen mit dieser Fähigkeit in Zusammenhang stehen und ob es beispielsweise Korrelationen zwischen dem Grad der Gebundenheit einer Improvisation und diesen Quellen der Motivation gibt, wie die Zahlen mutmaßen lassen.

Eine weitere Betrachtung von Diagramm III.3 und Diagramm III.4 lässt erkennen, dass von den Faktoren, die in beiden Stichproben im unteren Drittel zu finden sind, das extrinsische Item „*Wettbewerb/sich mit anderen messen*“ mit Rang 30 als unwichtigste angesehen wurde. Die befragten Personen fanden außerdem „*im Moment sein*“, „*den Alltag vergessen*“ und schließlich auch „*seinen Körper entdecken/erkunden*“ weniger wichtige Motivationsquellen der Improvisation. Hierbei handelt es sich zwar nicht um extrinsische Belohnungen, doch sind es Komponenten, die nicht den spezifischen Kennzeichen der Improvisation zuzurechnen sind. Sie tragen weder zwingend das Moment des Spontanen noch des Kreativen in sich und auch nicht den Gedanken der Freiheit.

In der Gesamteinschätzung beider Stichproben fällt die Frage nach Eigenschaften und Reizen, welche das Improvisieren erfreulich machen, erstaunlich deutlich aus. Dass es auch signifikante Gruppenunterschiede bei bestimmten Faktoren gibt, kann die Tatsache nicht verdecken, dass alle Befrag-

ten hauptsächlich Gründe der Motivation angeben, die zu den spezifischen Merkmalen der Improvisation zählen und die in dieser Konstellation ihr eigen, nur ihr eigen sind. Dabei übersteigt die Zahl derjenigen Improvisierenden, die „*Ausleben von Spontaneität*“ als Motivationsquelle angeben, alle übrigen Items so deutlich, dass es kein bloßer Zufall sein kann. Dieses Verhältnis stellt sich in beiden Stichproben signifikant dar. Die Behauptung, beim Improvisieren stehen in Unabhängigkeit vom Material und von der Improvisationserfahrung Motivationen im Vordergrund, die dieser speziellen Tätigkeit eigen sind – dazu gehören: „*im Fluss sein*“, „*kreativ sein*“, „*etwas Ungeahntes entdecken*“, „*gemeinsam etwas erleben*“ und „*Verbesserung der künstlerischen Kompetenz*“ –, ist somit anders lautenden Hypothesen überlegen.

Die Mehrzahl der Probanden beider Stichproben improvisiert offenbar auf Grund jener, der Improvisation innewohnenden spezifischen und überwiegend „*autotelischen*“ Eigenschaften gerne. Das bestätigt die Annahme im vorangegangenen Kapitel, dass die Teilnahme an einer Improvisation primär intrinsisch motiviert ist und auch sein muss; das heißt zum einen beruht Improvisation auf Freiwilligkeit, zum anderen bereitet diese Tätigkeit überwiegend Lust und Freude. Das deckt sich auch mit den Ergebnissen, die Mihaly Csikszentmihalyi (1985, 35ff.) in seiner empirischen Studie zum „Flow“-Erlebnis vorlegte: Csikszentmihalyi vermutet darin, dass Personen, die intensive Erlebnisse bei spielerischen und/oder ernsthaften Aktivitäten haben, intrinsisch motiviert sind. Bei den befragten professionellen Künstlern spielten aber auch extrinsische Beweggründe wie Geld verdienen eine gewisse Rolle, die der Kategorie teleologisch-intentionaler Motivationen zuzurechnen ist. Ob derartige Motivationen möglicherweise im Widerspruch zum Wesenhaften des Improvisierens stehen, nämlich „*Ausdruck einer Freiheit*“ zu sein, kann an dieser Stelle nur – unterstützt durch Aussagen von Theaterkünstlern aus dem Improvisationstheater – gemutmaßt werden. Für eine triftige Erklärung geben die Zahlen im Rahmen dieser Studie zu wenig Anhaltspunkte.

Deutlich wurde: Der Umgang mit einem bestimmten künstlerischen Material scheint den Gründen, die in dieser spezifischen Aktivität Improvisation selbst liegen, untergeordnet zu sein. Keines der am häufigsten genannten Items verweist auf ein spezifisches Material. Auch dass improvisierende Künstler das Material wechseln, um anderes, neues ausprobieren, dass Maler wie Penk musikalisch improvisierten, dass Musiker wie der Wuppertaler Free-Jazz-Bassist Peter Kowald sich spontan mit Pinsel und Farbe auf einem Blatt Papier künstlerisch ausdrückten, könnte ein Hinweis darauf sein. Der Berliner Maler Helge Leiberger machte seine ersten Improvisationserfahrungen auf der Trompete. Diese Erfahrungen übertrug er dann recht früh auf die Malerei, indem er mittels Overheadprojektoren zu improvisierenden Musikern und Tänzern Bilder in den Spielraum hineinmalte. Umgekehrt wechseln beispielsweise bildende Künstler wie Peter Brötzmann und Tony Oxley das Metier und improvisieren in der Musik. Viele lassen sich von anderen Künsten inspirieren oder improvisieren zusammen mit Künstlern anderer Sparten, suchen beispielsweise das Zusammenspiel von Malerei und Musik: „*In einer Performance übermale ich eine von mir vorbereitete Plakatcollage zur Musik einer jungen Berliner Formation ‚Die Psychotropen‘ und den Bewegungen der koreanischen Tänzerin Thungsuk Kang*“ (Hoffmann de Vere: Schrift zur Performance, Berlin 20. Juli 1984). Helge Leiberger improvisiert in der langjährigen Improvisations-Gruppe *Gokan* zusammen mit einer Tänze-

rin, einem Gitarristen und einem Saxofonisten. Auch die Malerin Eva Paul (Berlin) improvisiert zusammen mit Musikern und Tänzern und ähnlich der Wuppertaler Künstler Jürgen Grölle, der mit der Gruppe *Skola* (ein Maler, ein Musiker und zwei Autoren) auftritt. Grölle nutzt aber auch die Musik bei seinen täglichen improvisierten Studien, die der „*Bilderfindung*“ dienen. In dem, was die Befragten dazu reizt zu improvisieren, und in den Gesprächen mit Künstlern verschiedener Sparten spiegelt sich das wider, was der Philosoph Vilém Flusser ein „*künstlerisches Leben*“ nennt.²⁴²

Es muss abschließend darauf hingewiesen werden, dass keine Kontrollgruppe existierte, die sich etwa mit fixierten vorausgeplanten künstlerischen Tätigkeiten befasst hätte. Deshalb kann natürlich nicht mit letzter Gewissheit behauptet werden, nur bei solchen autotelischen Aktivitäten würden intrinsische Motive obenan stehen. Es erscheint durchaus möglich, dass auch bei „repetitiven“ künstlerischen Tätigkeiten derartige Beweggründe im Vordergrund stehen. Diesbezügliche Untersuchungen wären mit Künstlern, die überwiegend repetitiv tätig sind, durchzuführen (z.B. Orchestermusiker, Nebendarsteller in Filmen etc.). Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit kann aber davon ausgegangen werden, dass Items, die das Besondere der Improvisation kennzeichnen, wie „*Ausleben von Spontaneität*“ oder „*Gefühl der Freiheit*“ bei repetitiv-künstlerischer Tätigkeit keinen besonderen Stellenwert hätten.

Neben diesen eindeutig intrinsischen Motivationen ist denjenigen Befragten der Stichprobe B, die noch nicht viel Improvisationserfahrung besitzen, die „*Entwicklung persönlicher Fertig- und Fähigkeiten*“ wichtig. Auf sozial-kommunikativer Ebene mit dem Item „*gemeinsam etwas erleben*“ geht es deshalb vermutlich nicht so sehr um persönliche Beziehungen, sondern vielmehr darum, über die Auseinandersetzung mit einem künstlerisch-thematischen Gegenstand das gemeinsame Erleben zu suchen. Offenkundig motivierend scheint auch die künstlerisch-gestaltende Komponente „*Verbesserung der künstlerischen Kompetenz*“ zu sein; darin unterscheidet sich die Improvisation vom Spiel, vom Experiment und von der Exploration. Dieses spontan zu tun und den Zufall mitspielen zu lassen, sind wesentliche Gründe, warum Künstler improvisieren.

Fazit. Beide Komponenten, Spontaneität und Kreativität zeichnen in besonderem Maße diese spezifische Aktivität aus. Weitere prägnante Elemente, die dieser Aktivität zugeschrieben werden, wie der Gedanke der Freiheit und das Ausleben persönlicher Besonderheiten, Eigentümlichkeiten und Fähigkeiten, wohnen ebenso anderen Aktivitäten inne wie Spontaneität oder künstlerische Gestaltung, das erste dem Spiel, das zweite dem vorbereiteten oder voraus geplanten künstlerischen Akt.

²⁴² „Das ‚künstlerische Leben‘ lebt nicht, um die Welt zu verändern, oder um mit anderen in der Welt zu sein, sondern um sich selbst in der Welt zu finden. [...] Die Ursache für das Verkennen des Wesens des künstlerischen Lebens ist in der Entwicklung zu suchen, die der Begriff ‚Kunst‘ in der okzidentalen Geschichte erfahren hat. Im Westen ist ‚Kunst‘ zu einer Art Arbeit geworden, die, wie jede Arbeit, auf ein Werk abzielt. Sie ist sogar zu der höchsten Art Arbeit geworden, weil von ihr erwartet wird, ‚schöpferisch‘ zu sein, das heißt ‚neue‘ Werke herzustellen. Zugleich aber ist im Westen ‚Kunst‘ eine Art Kommunikationsmethode geworden, die, wie jede Kommunikation, den anderen etwas mitteilt. Sie ist sogar zu der höchsten Weise von Kommunikation geworden, weil von ihr erwartet wird, ‚originell‘ zu sein, das heißt neue Information mitzuteilen. Auf Grund dieser Entwicklung ist das Wesentliche an Kunst, nämlich das ‚ästhetische‘ Sichauleben, in den Hintergrund getreten“ (Flusser 1994, 174).

Erst die Kombination mit den erstgenannten Elementen charakterisiert die spezifische Aktivität Improvisieren.

Den Zufall ebenso wie das Spontane als motivierend zu empfinden, bedeutet Lust am Risiko zu haben und sein eigenes Geschick und Können, seine eigene Kunst diesen zufallenden Lebensrealitäten entgegenzustellen. Gleichzeitig sich dem Ungeahnten zu öffnen, das jenseits der engen Grenzen des Rationalen, des Kognitiven und des Planbaren liegt, macht den Reiz dieser spezifischen Kunst aus, weil sie die Horizonte des (künstlerischen) Daseins erweitert. Und das bereitet offenbar Vergnügen, das diese Aktivität lohnend macht, und die Künstler dazu veranlasst, sich dieser ephemeren Kunst hinzugeben, selbst auf die Gefahr hin, nichts Fertiges, kein Werk zu schaffen, welches im kulturell-gesellschaftlichen Kontext höhere Anerkennung erwarten ließe. Improvisieren heißt dann im Sinne Flussers, „*sich im eigenen Stil in der Welt zu finden*“, durch den sich das Dasein auslebt, „*indem es sich innerhalb eines dazu gewählten Parameters selbst bezeugt*“ (Flusser 1994, 173).

Die folgende Auswertung soll Aufschluss über das besondere Erleben beim Improvisieren geben: Wie wird das Improvisieren erlebt? Mit welcher Intensität werden die verschiedenen Dimensionen beim Improvisieren wahrgenommen?

4 ERLEBNISELEMENTE BEIM IMPROVISIEREN

Erleben ist ein psychologischer Vorgang, der auf Wahrnehmung und auf konkretem Feedback beruht. Improvisation ist in diesem Sinne dadurch charakterisiert, dass die typischen Eigenschaftselemente, die man dieser Tätigkeit zuspricht, wahrgenommen werden. Wie wird Spontaneität, also das im Moment der Ausführung nicht reflektierte und nicht wohlüberlegte Handeln, vor dem Hintergrund individueller Eigenheiten erlebt? Kann darüber hinaus angenommen werden, wie Csikszentmihalyi behauptet, „*daß es tatsächlich eine autotelische Persönlichkeit gibt, welche von der Struktur der Aktivität unabhängig ist*“ (Csikszentmihalyi 1984, 44)? Ob die Tätigkeit Improvisieren mehr oder weniger als spontane, kreative und freiwillige Aktivität erlebt wird, soll in diesem Abschnitt untersucht werden. Dazu wurden bestimmte Erlebnisattribute von den Informanten hinsichtlich ihrer Intensität eingestuft. Die Fragen bezogen sich auf jeweils ein konkretes Ereignis. Es sollte zeitlich so nahe liegen, dass die Erinnerungen an einzelne Faktoren der Erlebniselemente noch präsent waren.

Die Erlebniselemente beim Improvisieren zu erfragen, ist ein nicht ganz einfaches Unterfangen. Sie können nur im Nachhinein abgefragt werden. Denn, so wurde gezeigt, gerade dann, wenn das Improvisieren als etwas Fließendes erlebt wird, ist es nicht möglich, sich selbst zu reflektieren. Deshalb wird der Versuch unternommen, das in der Regel ganzheitliche Erinnerungsbild solcher zurückliegender Ereignisse durch Abfrage bestimmter Erlebniselemente einer differenzierten Betrachtung zu unterziehen. Für die vorgegebenen Erlebniselemente wurden Klassifikationen vorgenommen, die auf Erkenntnissen von Csikszentmihalyis Studien zum ‚Flow‘-Erlebnis beruhen (Csikszentmihalyi 1985, 62ff.). Sie wurden in sechs Kategorien zusammengefasst:

1. *Konzentration,*
2. *Bewusstsein,*
3. *Kontrolle,*
4. *Zeit,*
5. *Stimuli/Rückmeldung,*
6. *Handlungsanforderungen.*

Die Informanten konnten die Erlebniselemente wie bei den Grundgefühlen danach einstufen, ob sie „*immer*“, „*oft*“, „*manchmal*“, „*selten*“ oder „*nie*“ vorhanden waren, was es erlaubt, die intervallskalierten Variablen für weitere Berechnungen zu klassifizieren, um somit ein Maß für die Intensität des Erlebens zu erhalten. Anschließend wurde daraus der Mittelwert des jeweiligen Erlebniselements für die Stichproben und deren Untergruppen ermittelt. So ließ sich feststellen, welche Erlebniselemente in den jeweiligen Gruppen und Stichproben hohe Punktwerte der Erlebnisintensität aufweisen und welche eine geringere Rolle spielen.

Um festzustellen, ob Erlebniselemente in beiden Stichproben hinsichtlich ihrer Intensität ähnlich eingeschätzt werden und somit angenommen werden kann, dass sie in ihrer Ausprägung typisch sind für die Improvisation als künstlerische Tätigkeit, wurden zum einen die Stichproben miteinander

der verglichen, zum anderen wurde bei stärkeren Abweichungen nach den Faktoren gesucht, die möglicherweise den Grad an Intensität beeinflussen. In diesem Sinne wurden in zwei Richtungen Analyseoperationen durchgeführt. In Abhängigkeit von der Improvisationserfahrung wurden alle Fälle in Gruppen nach Erfahrungsquartilen eingeteilt und die jeweiligen Erlebniswerte miteinander verglichen. In Abhängigkeit von der Komplexität des jeweiligen Improvisationsereignisses wurden die Fälle nach den Faktoren *Anzahl der Improvisierenden*, *Improvisationsdauer*, *Verständlichkeit der Improvisationsaufgabe*, *Komplexität der Spielregeln* und nach dem Grad an *Gebundenheit der Spielvorgaben* in Gruppen geteilt und untersucht. Die ausführlichen Daten der verschiedenen Operationen in Bezug zu den Erlebniselementen (Mittelwert, Anzahl, Standardabweichung) sind im Anhang, 5 *Erlebniselemente beim Improvisieren*, (Tabelle Anhang.13 bis Tabelle Anhang.23) nachzulesen. Diagramm III.5 gibt die Mittelwerte aller herangezogenen Erlebniselemente in absteigender Rangfolge, so dass daraus ersichtlich wird, welche Elemente in einer Improvisation intensiv erlebbar und welche weniger zugänglich sind.

Die Erlebnisse der höchsten Intensitätsstufen (Rang 1-10) – ihre Mittelwerte liegen über 3,50 und wurden bei einer Standardabweichung unter 1,000 (bis auf *Stimulation durch äußere Impulse* mit 2,724) am häufigsten mit „oft“ (=4) angegeben – sind die folgenden:

- *Beherrschung von Stimme und Bewegung, Wort und Tat*
- *Wahrnehmbare Wirkung eigener Impulse*
- *Zielvorstellungen haben, sich der Spielintention bewusst sein*
- *Stimulation durch äußere Impulse*
- *Beschleunigtes Zeitempfinden*
- *Gefühl intuitiven Handelns*
- *Eindeutigkeit der Impulse von außen*
- *Gefühl der Harmonie zwischen Selbst und Spielwelt*
- *Wahrnehmung des Körpers als Teil des Ganzen*
- *Spiel als geschlossene Welt erleben*

Die Erlebniselemente, die im Mittelbereich um die Einstufung „manchmal“ (=3) angesiedelt sind (Rang 11-22), haben Mittelwerte zwischen 3,50 und 2,50:

- *Empathie empfinden*
- *Orientierung durch Regeln und Vereinbarungen*
- *Bewusstsein für künstlerische Qualität*
- *Genau wissen, was zu tun ist*
- *Wahrnehmung von Zuschauern*
- *Gefühl, bestimmte Erwartungen erfüllen zu müssen*
- *Verlangsamtes Zeitempfinden*
- *Wahrnehmung der Umgebung außerhalb des Spielfelds*
- *Wahrnehmung des Spielleiters*
- *Gefühl der Unvereinbarkeit von Handlungsweisen*

- *Wahrnehmung von nicht mitspielenden Teilnehmern*
- *Gefühl der Unsicherheit*

Der größte Unterschied mit den höchsten Standardabweichungen zeigte sich bei den Items *Wahrnehmung von Zuschauern* (1,193), *Verlangsamtes Zeitempfinden* (1,395) und *Wahrnehmung des Spielleiters* (1,205). Sie wurden oftmals auch mit „selten“ (=2) oder „oft“ (=4) eingestuft.

Zum Bereich der unteren Intensitätsstufen zählen alle Erlebniselemente (Rang 22-27), die Mittelwerte unter 2,50 ausweisen. Bei einer Standardabweichung unter 1,000 (bis auf *Angst vor Versagen* mit 1,110) wurden alle Items am häufigsten mit „selten“ (=2) angegeben:

- *Angst vor Versagen*
- *Spielhemmungen durch äußere Impulse*
- *Gedanken an etwas, was nicht mit dem Spiel in Verbindung steht*
- *Anstrengung, um mit den Gedanken bei der Sache zu bleiben*
- *Ablenkung von außen, z.B. durch Zuschauende*

Das vielleicht deutlichste Kennzeichen des Improvisierens ist das gleichermaßen intensive Erleben von Komponenten, die verschiedenen Kategorien zugeordnet werden können. Zur Kategorie *Bewusstsein* können „*Wahrnehmung des Körpers als Teil des Ganzen*“ (9), „*Spiel als geschlossene Welt erleben*“ (10) gezählt werden. Das bedeutet, Bewusstsein ist in der Improvisation kein Zustand der Reflexion aus der Perspektive des Abstands, sondern das unmittelbare Verschmelzen mit der Handlung selbst. Den Bewusstseinsakt selber in der Improvisation kann man nicht reflektieren.

Betrachtet man die Einstufung von Items der Kategorie *Konzentration* bzw. *Ablenkung*, so kann angenommen werden, dass zwar manchmal *Zuschauer* (15), die *Umgebung außerhalb des Spielfelds* (18), der *Spielleiter* (19) oder *nicht mitspielende Teilnehmer* (21) wahrgenommen werden, dass jedoch „*Gedanken an etwas, was nicht mit dem Spiel in Verbindung steht*“, wie auch „*Anstrengung, um mit den Gedanken bei der Sache zu bleiben*“ oder „*Ablenkung von außen*“, z.B. durch Zuschauende, eher selten beim Improvisieren auftreten. Das heißt Improvisierende sind in der Regel konzentriert bei der Sache.

Wenn wir die Items der Kategorie *Kontrolle* in Augenschein nehmen, so fällt auf, dass das Element „*Zielvorstellungen haben, sich der Spielintention bewusst sein*“ (Rang 3) als Selbstkontrolle hoch eingestuft wird. „*Empathie empfinden*“ (11) und „*Orientierung durch Regeln und Vereinbarungen*“ (12) sind als Außenkontroll-Instanzen im oberen Mittelfeld angesiedelt (mit Mittelwerten von 3,41 und 3,38). „*Genau wissen, was zu tun ist*“ rangiert ebenfalls oberhalb von 3,00 auf Platz 14. Das Item „*Gefühl, bestimmte Erwartungen erfüllen zu müssen*“, befindet sich mit einem Mittelwert von 2,86 bereits auf Platz 16 und das „*Gefühl der Unsicherheit*“, was gewissermaßen einem Kontrollverlust nahe kommt, wird mit einem Mittelwert von 2,58 auf Rang 22 von den Informanten eher als ein seltenes erlebt.

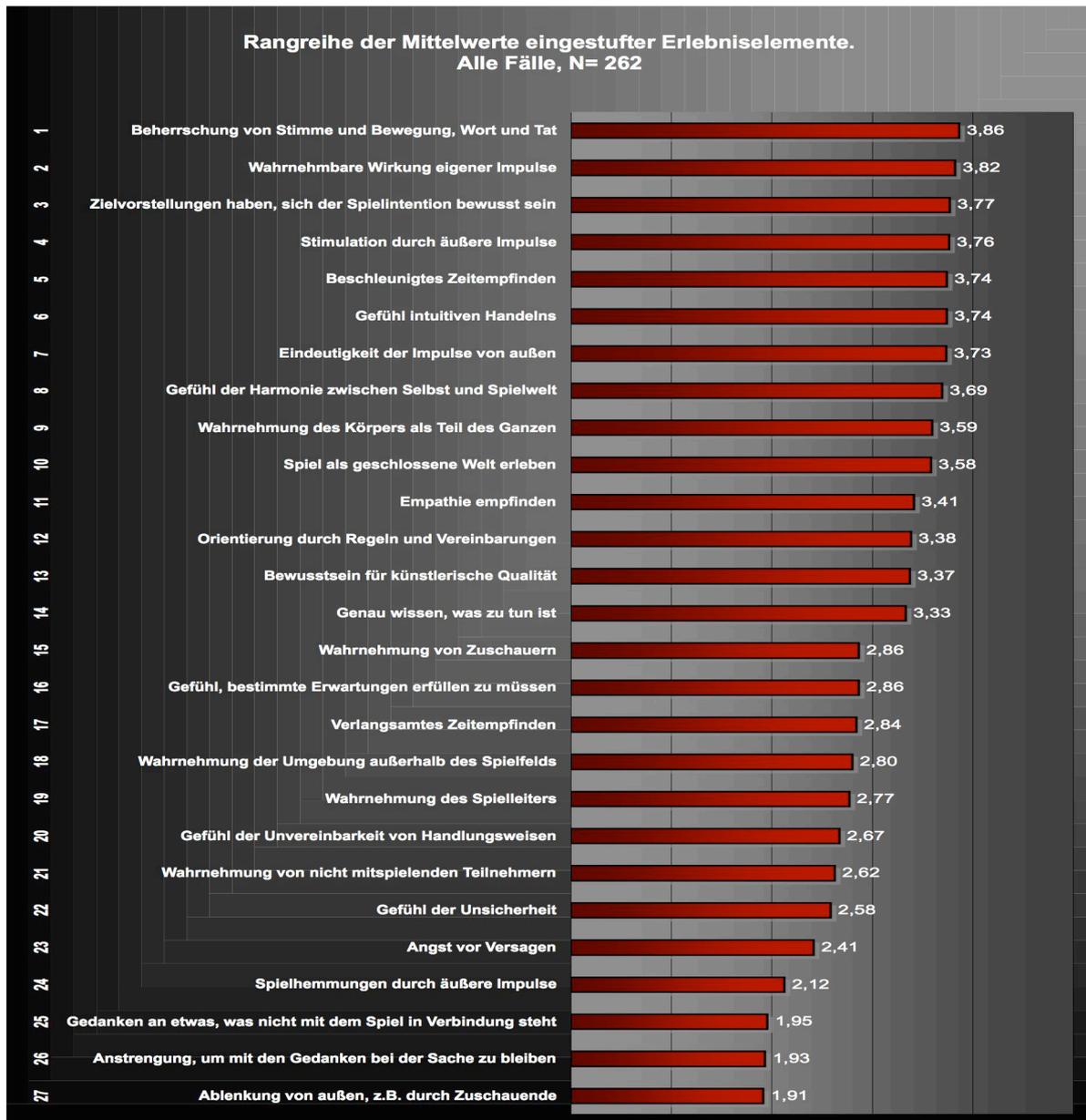


Diagramm III.5

Es scheint, dass sich Improvisierende ihrer Spielintentionen stärker und ihrer persönlichen Probleme wie Unsicherheit weniger bewusst sind als gewöhnlich. Aspekte der Konzentration wie das verminderte Beachten der Umgebung auf der einen Seite und erhöhtes Kontrollgefühl bezüglich des eigenen Selbst aber auch Empathie gegenüber den Spielpartnern scheinen allgemein zu sein. Zwischen den beiden Stichproben konnten keine signifikanten Unterschiede festgestellt werden. Es handelt sich vielleicht um in ihrer Intensität mehr oder weniger konstante Erlebniselemente. Ein interessanter Aspekt kommt nach genauerer Betrachtung der Items „*genau wissen, was zu tun ist*“ und „*Gefühl, bestimmte Erwartungen erfüllen zu müssen*“ in Tabelle Anhang.13 bis Tabelle Anhang.16 zum Vorschein.

Zunächst fällt auf, dass offensichtlich das Gefühl, Kontrolle auszuüben und dies doch nicht zu tun, ein Paradox ist bzw. möglicherweise auf ein charakteristisches Element des Improvisierens hin-

weist. Der Vergleich der beiden Stichproben zeigt, dass die Theaterspielenden, Stichprobe B, das erste Item „*genau wissen, was zu tun ist*“ geringer und das zweite „*Gefühl, bestimmte Erwartungen erfüllen zu müssen*“ deutlich höher einstufte. Auch das „*Gefühl der Unsicherheit*“ wird von den Informanten Stichprobe B im Mittel deutlich höher eingestuft. Diese Elemente stellen wahrscheinlich komplexere und problematischere Erlebnisse dar, die weniger leicht zugänglich sind.

Ein Vergleich der Künstlergruppen in der Stichprobe A weist beim Item „*Genau wissen, was zu tun ist*“ den geringsten Wert bei den Schauspielern und den höchsten bei den Tänzern auf. Möglicherweise spielen hierbei auch Komponenten eine Rolle, die mit dem künstlerischen Material zusammenhängen. Der Vergleich der Erfahrungsquartile aller Fälle lässt darüber hinaus eine gewisse Abhängigkeit vom Grad an Improvisationserfahrung vermuten: Je mehr Improvisationserfahrung vorliegt, desto öfter wissen die Improvisierenden, was zu tun ist. Diesem Abhängigkeitsverhältnis entspricht auch das Item „*Gefühl intuitiven Handelns*“ aus der Kategorie der Handlungsanforderungen auf Rang 6. In Diagramm III.6 bis Diagramm III.9 werden jeweils die Häufigkeitsverteilungen eingestufte Erlebniselemente der Gruppen des 1. und 4. Erfahrungsquartils gegenübergestellt. Dabei wird deutlich, dass das Item „*Gefühl der Unsicherheit*“ und die Handlungskomponente „*Angst vor Versagen*“ im umgekehrten Verhältnis zur Improvisationserfahrung stehen: Je mehr Improvisationserfahrung vorliegt, desto seltener treten Unsicherheit und Angst auf. Das bedeutet, je öfter Menschen Gelegenheit haben, diese spontane Kunst zu betreiben, desto intuitiver, sicherer und angstfreier können sie agieren. Dabei wissen sie in einem nicht reflexiven Sinne genau, was sie tun, obwohl in der Improvisation keine Handlungs- bzw. Bewegungsfolgen festgelegt sind. Nach den Erkenntnissen Csikszentmihalyis müsste eine dahingehende Erlebnisintensität das „Flow“-Gefühl begünstigen: „*Ein [...] Merkmal einer Person im ‚flow‘ ist, daß sie ihre Handlungen und die Umwelt unter Kontrolle hat. Zwar ist ihr diese Kontrolle nicht speziell bewusst; die betreffende Person ist einfach unbesorgt bezüglich eines eventuellen Entgleitens dieser Kontrolle. Wenn sie später an die Erfahrung zurückdenkt, wird sie gewöhnlich zu dem Schluß kommen, daß ihre Fähigkeiten während der ‚flow‘-Episode zur Bewältigung der Umwelt-Anforderungen genühten, und diese Reflexion kann zu einer wichtigen Komponente eines positiven Selbstkonzepts werden*“ (Csikszentmihalyi 1985, 69).

Zur Erlebniskategorie *Zeit* sagten die Befragten aus, dass ihnen die *Zeit* oftmals schneller als gewöhnlich vorbeizugehen scheint. Das Item „*beschleunigtes Zeitempfinden*“ liegt auf Rang 5 mit einem Mittelwert von 3,74. Ein „*verlangsamtes Zeitempfinden*“ (Rang 17, MW=2,84) im Sinne, die *Zeit* vergeht langsamer hinsichtlich des Auslebens des Augenblicks, stellten die Probanden manchmal oder nur selten fest. Es gab hierbei keine signifikanten Unterschiede im Vergleich verschiedener Gruppierungen in beiden Stichproben. Als ein Charakteristikum von Improvisation kann also ein verdichtetes, beschleunigtes Zeitempfinden genannt werden, das heißt, nachdem die Improvisation vorbei ist, erscheint sie so, als sei sie schnell vorbeigegangen. Diese Art der Zeitintensität schließt nicht aus, dass die *Zeit* während der Improvisation viel länger erscheinen kann als sie wirklich war. Das wurde auch von vielen Improvisationskünstlern in den Interviews bestätigt.

Die Deutlichkeit von *Stimuli und Rückmeldungen* wird in beiden Stichproben hoch eingeschätzt, das Moment der Selbstwahrnehmung, „*Wahrnehmbare Wirkung eigener Impulse*“, liegt mit einem Mittelwert von 3,82 auf dem zweiten Rang, die kommunikativ-interaktiven Komponenten „*Stimulation durch äußere Impulse*“ (MW=3,76) und „*Eindeutigkeit der Impulse von außen*“ (MW=3,73) folgen auf den Plätzen vier und sieben. Die Gegenfrage nach „*Spielhemmungen durch äußere Impulse*“ (Rang 24, MW=2,12) zeigte, dass die meisten Informanten dieses selten erleben. Das bedeutet, sowohl das Gefühl der Selbst-Transzendenz als auch das Bewältigen der sozialen Situation scheinen für das Gelingen von Improvisation und auch für das Erleben von „Flow“ (Csikszentmihalyi) oder „Communitas“ (Turner) entscheidende Voraussetzung zu sein.

Diagramm III.6 bis Diagramm III.9:

Häufigkeitsverteilung von Erlebniselementen in Abhängigkeit von der Improvisationserfahrung

Das Verteilungsverhältnis zwischen Personen mit sehr wenig (1. Quartil) und sehr viel (4. Quartil) Improvisationserfahrung.

Alle Fälle, N=262

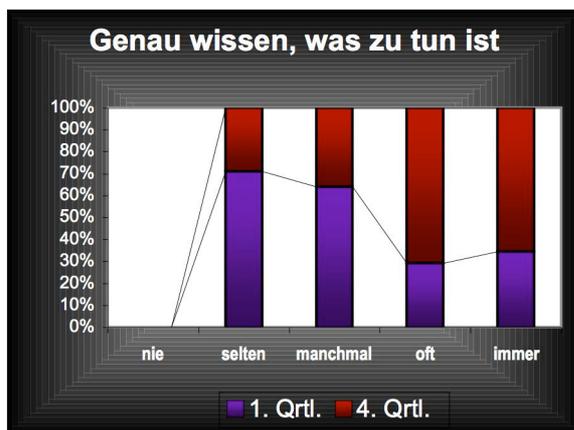


Diagramm III.6

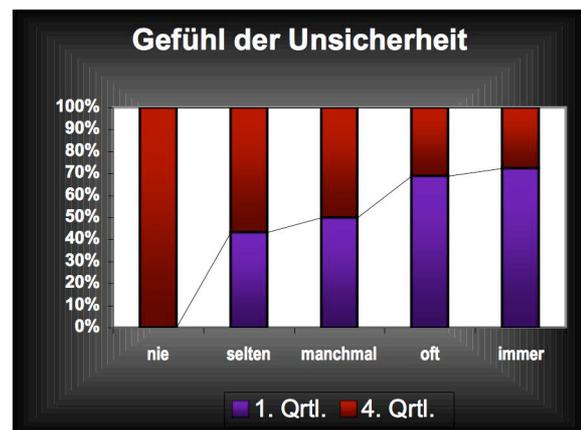


Diagramm III.7

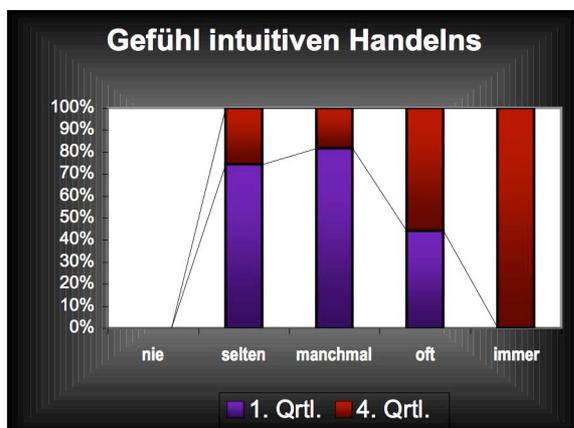


Diagramm III.8

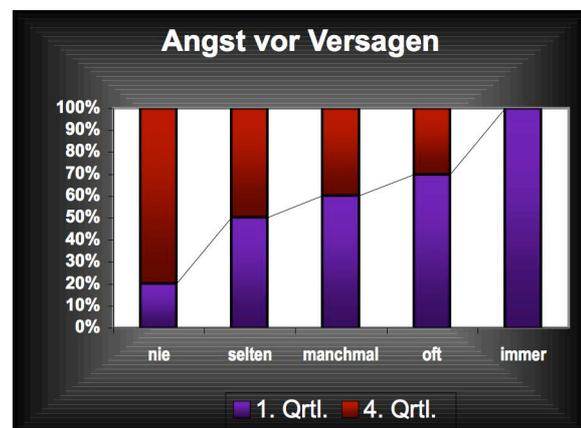


Diagramm III.9

Drei der vier Elemente der Kategorie *Stimuli/Rückmeldung* zeigen keine bedeutenden Unterschiede zwischen den Stichproben. Ein besonderes Augenmerk verdient jedoch die Komponente „*Stimulation durch äußere Impulse*“ mit der höchsten Standardabweichung von 2,724. Sie wurde von der Stichprobe B geringer eingestuft (s. Tabelle Anhang.13 bis Tabelle Anhang.16). Ein Vergleich der Erfahrungsquartile ergab keine signifikanten Differenzen, der Vergleich der Sozialgruppen in der Stichprobe B zeigte allerdings einen deutlichen Unterschied zwischen den jugendlichen Amateuren (MW=3,67) und den Gruppen der erwachsenen Theaterspielenden mit Mittelwerten zwischen 3,79 und 3,81 (s. Tabelle Anhang.14). Möglicherweise ist diese Komponente alters- bzw. entwicklungsabhängig. Aufschlussreich präsentieren sich auch die Vergleichszahlen der Künstlergruppen, Stichprobe A (s. Tabelle Anhang.13). Mit einem Mittelwert von 4,61 fühlten sich die meisten Musiker „immer“ durch äußere Impulse stimuliert, während die Tänzer (MW=3,19) und Bildenden Künstler (MW=3,20) das im Schnitt nur „manchmal“ empfanden. Das bedeutet, die Musiker lassen sich beim Improvisieren häufig von den Impulsen ihrer Mitspieler inspirieren und sind möglicherweise stärker auf diese angewiesen als Tänzer und Bildende Künstler. Die Theaterkünstler sind zwischen diesen Gruppen angesiedelt. Ein Vergleich beim Item „*Wahrnehmbare Wirkung eigener Impulse*“ ergab, dass Bildende Künstler am stärksten aus dem Eigenen schöpfen, gefolgt von den Theaterkünstlern. Dass die Tänzer hier den geringsten Wert aufweisen, lässt vermuten, dass sie sich von in dieser Statistik nicht untersuchten Faktoren stimulieren lassen. In den Gesprächsprotokollen wird immer wieder erwähnt, dass Musik die wichtigste Inspirationsquelle darstellt. Es gibt also Grund zur Annahme, dass Improvisation zwar unbedingt auf Stimuli und Rückmeldungen angewiesen ist, dass jedoch deren Art und Weise entschieden von der Wahl des künstlerischen Materials abhängt und dass die Erlebnisintensität dieser Faktoren möglicherweise auch alters- bzw. sozialisationsbedingt sein kann.

Zu den Items der Kategorie Handlungsanforderungen, die im Schnitt mit „oft“ eingestuft wurden, zählen „*Beherrschung von Stimme und Bewegung, Wort und Tat*“ (1), „*Gefühl intuitiven Handelns*“ (6) und „*Gefühl der Harmonie zwischen Selbst und Spielwelt*“ (8). Ein „*Bewusstsein für künstlerische Qualität*“ wird im Schnitt „manchmal“ empfunden, das „*Gefühl der Unvereinbarkeit von Handlungsweisen*“ und „*Angst vor Versagen*“ stellt sich eher „selten“ ein. Dass es Korrelationen zwischen dem Grad an Improvisationserfahrung und dem Item „*Gefühl intuitiven Handelns*“ gibt, wurde bereits oben erwähnt. Aus Tabelle Anhang.15 wird ersichtlich, dass das gleichermaßen sowohl für das Element „*Beherrschung von Stimme und Bewegung, Wort und Tat*“ als auch „*Bewusstsein für künstlerische Qualität*“ gilt. Beide Komponenten lassen darauf schließen, dass künstlerische Kompetenz im Umgang mit einem bestimmten Material – sozusagen künstlerisches Geschick – ausschlaggebend für die Erlebnisintensität und das Gelingen von Improvisation ist. Die Vergleichsmöglichkeiten aller Gruppenkonstellationen zeigen bei der Komponente „*Gefühl der Harmonie zwischen Selbst und Spielwelt*“ keinerlei signifikante Unterschiede. Dieses Erlebniselement kann offensichtlich als ein charakteristisches Merkmal der Improvisation angesehen werden.

Gravierende Differenzen zwischen den Stichproben ergeben sich bei „Angst vor Versagen“, die von der Stichprobe B bei einem Mittelwert von 2,64 höher eingestuft wurde als von der Stichprobe A (MW=2,11). Während der Vergleich der Erfahrungsquartile keinerlei Signifikanzen ergab, konnten deutliche Unterschiede beim Vergleich der Künstlergruppen festgestellt werden. Die geringsten Werte geben die Tänzer (MW=1,61) gefolgt von den Musikern (MW=1,90), die dieses Gefühl „selten“ oder so gut wie „nie“ kennen. Dagegen stellt sich bei den Theaterkünstlern „Angst vor Versagen“ mit einem Wert von 2,37 signifikant häufiger ein. Diese Tatsache könnte darauf verweisen, dass für den Intensitätsgrad dieses Faktors die Komplexität bzw. die Eingrenzbarkeit des künstlerischen Materials eine ausschlaggebende Rolle spielt. Tänzer und Musiker improvisieren im Allgemeinen mit einem klar definierten künstlerischen Material (Körperbewegungen/Klänge), während Schauspieler neben Körper, Stimme und Wort auch noch mit (fiktiven) Situationen und Handlungen gestaltend umgehen müssen. Diese Behauptung wird gestützt durch den Vergleich der Häufigkeitsverteilungen von Erlebniselementen im Verhältnis zur Einstufung der Komplexität von Vorgaben und Spielregeln (s. Tabelle Anhang.22).

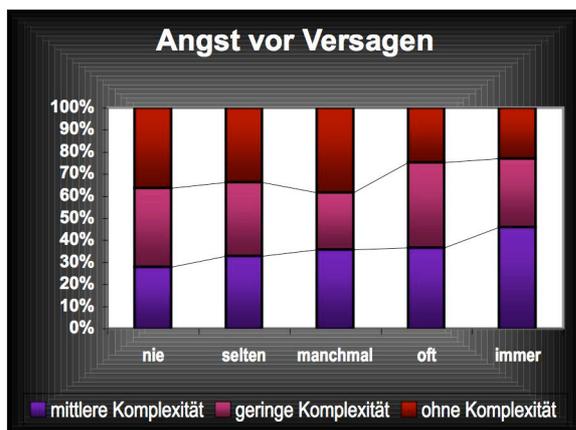


Diagramm III.10

Das Erbniselement Angst vor Versagen in Abhängigkeit von der wahrgenommenen Komplexität von Spielregeln. Das Verteilungsverhältnis von Spielregeln mittlerer, geringer und ohne Komplexität. Alle Fälle, N=262

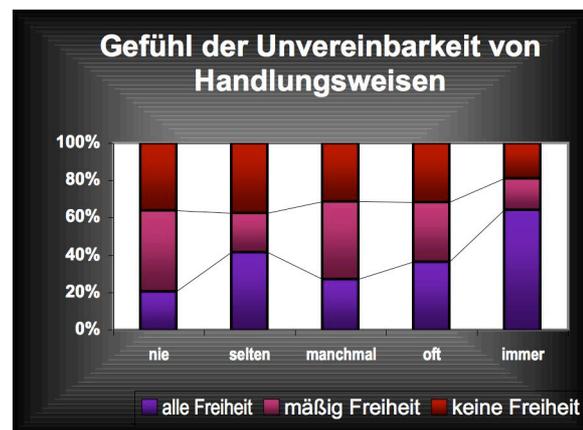


Diagramm III.11

Das Erbniselement Gefühl der Unvereinbarkeit von Handlungsweisen in Abhängigkeit von der wahrgenommenen Handlungsweisen in Abhängigkeit von der wahrgenommenen Handlungsweisen in Abhängigkeit von der wahrgenommenen Handlungsweisen durch die Spielvorgabe (Regeln, Zeit, Raum, Material...). Das Verteilungsverhältnis von: alle Freiheit, mäßig Freiheit und keine Freiheit. Alle Fälle, N=262

In Diagramm III.10 wird das Verteilungsverhältnis von mittlerer, geringer und ohne Komplexität verglichen. Darin wird deutlich, dass in einer von den Regeln her weniger komplexen Improvisation sich Angst vor Versagen entschieden seltener einstellt.

Das Item *Gefühl der Unvereinbarkeit von Handlungsweisen* lässt auf den ersten Blick keinerlei auffällige Differenzen weder zwischen den Stichproben noch zwischen den Erfahrungsquartilen erkennen. Vergleicht man jedoch die Häufigkeitsverteilungen im Verhältnis zur wahrgenommenen Freiheit durch die jeweilige Improvisationsvorgabe in Form von Regeln, Raum, Zeit, Material etc. (Diagramm III.11), so zeigt sich ansatzweise die Tendenz (s. Tabelle Anhang.23), dass offene Vor-

gaben seltener zu Handlungsweisen führen, die unvereinbar sind, als solche, die weniger offen sind bzw. mehr Bindung verlangen. Das heißt, um nicht Dinge zu tun, welche miteinander nicht vereinbar sind und somit den Handlungsfluss unterbrechen könnten, sollten Improvisationsvorgaben und Spielregeln dergestalt sein, dass sie den intuitiven individuellen Impulsen der Improvisierenden genügend Freiraum bieten, der im täglichen Leben oft fehlt.

Fazit. Während die Intensität des Erlebens bei künstlerisch handwerklichen Faktoren (*Beherrschung von Stimme und Bewegung, Wort und Tat*), solchen der Selbst-Wahrnehmung und des Selbst-Bewusstseins (*Wahrnehmung der Wirkung eigener Impulse und Zielvorstellungen haben, sich der Spielintention bewusst sein*) besonders hoch eingestuft werden, spielen hemmende Faktoren – innere psychische Zustände (*Angst vor Versagen, Gedanken an etwas, was nicht mit dem Spiel in Verbindung steht und Anstrengung, um mit den Gedanken bei der Sache zu bleiben*) sowie äußere Situationen der Ablenkung innerhalb und außerhalb des Spielfelds (*Spielhemmungen durch äußere Impulse und Ablenkung von außen, z.B. durch Zuschauende*) – kaum eine Rolle. Das heißt, dass die Mehrzahl der Befragten beim Improvisieren hoch konzentriert ist auf die Sache selbst und das Ereignis als ein Intensives und Besonderes erlebt. Darin unterscheidet sich das Improvisationsereignis von Alltagssituationen, in denen spontanes Handeln erforderlich wird.

Wie die Analyse der sechs verschiedenen Kategorien *Konzentration, Bewusstsein, Kontrolle, Zeit, Stimuli/Rückmeldung* und *Handlungsanforderungen* zeigte, hängen die Elemente des Improvisationserlebens zusammen und bedingen sich gegenseitig. Wird das Stimulusfeld beispielsweise durch die Reduktion des künstlerischen Materials eingeschränkt und damit dem Improvisierenden ermöglicht, seine Handlungen auf eine Sache zu konzentrieren, führt dies zum Gefühl der potentiellen Kontrolle über sich selbst und über die direkte Umwelt. Wenn die Improvisation klare und widerspruchsfreie Regeln aufweist, die offen sind für das Einbringen eigener Ideen, dann stellt sich das Gefühl intuitiven Handelns häufiger ein, das möglicherweise ein Vergessen der eigenen Identität mit den damit verbundenen alltäglichen Problemen erlaubt, so dass Bewusstsein und Handlung miteinander verschmelzen. Das fördert das Gefühl, in Harmonie mit sich und der Umwelt zu sein, was das Gefühl von Flow und/oder *Communitas* begünstigen kann.

Eine deutliche Abhängigkeit der Erlebnisintensität von der Höhe an Improvisationserfahrung konnte den Komponenten „*Beherrschung von Stimme und Bewegung*“, „*Wort und Tat*“, „*Gefühl intuitiven Handelns*“, „*Bewusstsein für künstlerische Qualität*“, „*genau wissen, was zu tun ist*“ und in umgekehrter Weise „*Gefühl der Unsicherheit*“ sowie „*Angst vor Versagen*“ nachgewiesen werden. Zum stärkeren Erleben tragen sowohl das häufige Improvisieren selbst, das Sammeln von Improvisationserfahrung bei, wie auch großes künstlerisches Geschick im Umgang mit einem bestimmten Material.

Die Ergebnisse lassen den Schluss zu, dass bei zu hoher Komplexität die Intensität des Erlebens leidet; auch erfahrene Künstler scheinen Improvisationen geringer Komplexität intensiver zu erleben. Doch in der Regel gestalten professionelle Künstler die Aktivität auf Grund ihrer Erfahrungen intuitiv so komplex, dass sie nicht die Lust verlieren und ihre Neugier erhalten. Bei den Theaterspie-

lenden mit geringer Improvisationserfahrung, etwa bei Schülern, wird deutlich sichtbar: sie erleben dann intensiv, wenn die Komplexität nicht zu groß ist. Hinsichtlich der Anleitung von Improvisation im Theater, im Tanz und in der Musik könnten diese Erkenntnisse methodisch Berücksichtigung finden. Das Ergebnis aller Faktoren zeigt, dass man den Improvisationsprozess intrinsisch belohnend finden muss. Das bedeutet, der Improvisierende muss auf der Basis der Freiwilligkeit improvisieren können. Sie ist notwendig für die entsprechende innere Haltung, die Offenheit gegenüber unerwartet sich Ereignendem. Möglicherweise garantieren erst die zunehmende Improvisationserfahrung und der geschickte Umgang mit einem Improvisationsmaterial, dass das Eigene im spontanen Akt immer besser zum Ausdruck gebracht werden kann.

Im folgenden Abschnitt wird das Verhältnis von wahrgenommener Anforderung zu wahrgenommener Kompetenz genauer untersucht werden. Dabei geht es um die Fragen, wann beim Improvisieren die Rede vom Gelingen sein kann und welche Faktoren insbesondere zu einer solchen gelungenen Improvisation beitragen.

5 VERHÄLTNIS VON ANFORDERUNG UND KÖNNEN BEIM IMPROVISIEREN

In der Improvisation setzt sich das Subjekt künstlerisch-ästhetisch ins Verhältnis zur Welt. Bei der Frage nach der persönlichen Bewertung des Ereignisses spielt sowohl das gesellschaftlich-kulturelle Umfeld eine Rolle, welches Hervorbringung und Rezeption dieser individuell besonderen und eigenartigen Formen spontaner künstlerischer Äußerung ermöglicht und das auf die spontanen Äußerungen reagiert oder nicht reagiert. Auch der Improvisierende selbst nimmt durch diese Tätigkeit Einfluss auf das Umfeld und trägt zu Veränderungen bei. Hier entstehen komplexe Wechselwirkungen mit entsprechenden Rückmeldungen, die dem Improvisierenden Auskunft geben über den Wert und die Bedeutung seiner Improvisation. Wenn das Verhältnis von Können zu Anforderungen als ausgeglichen wahrgenommen werden kann, dann ist auch die Chance, beim Improvisieren größer, in eine fließende holistische Welt intensiven Erlebens einzutauchen. Ein solches Erleben könnte dem Improvisierenden am ehesten den Eindruck des Gelingens vermitteln. Von der Analyse der empirischen Befunde und der Gegenüberstellung wahrgenommener Anforderung und wahrgenommener Kompetenz werden Antworten erwartet, welche auf solche Improvisationskomponenten hinweisen, die entscheidend zum Gelingen des Improvisierens beitragen.

Für die quantitative Erhebung bezüglich der Wahrnehmung von Anforderung und Können beim Improvisieren wurde zunächst eine qualitative Auswertung von Interviewprotokollen vorgenommen. Die Vokabularien für den Fragebogen konnten im Anschluss daran durch eine quantifizierende Analyse der Protokolle ermittelt werden. Diese noch unsystematischen Äußerungen und Kriterien deuten an, innerhalb welcher Dimensionen sich eine Improvisation abspielt. Die Interviewpartner äußerten sich zu emotionalen und seelischen Befindlichkeiten beim Improvisieren; es wurden insbesondere Aspekte wie Freiheit und Spontaneität angesprochen, aber auch kommunikative und interaktive Sachverhalte. Manche Äußerungen betrafen die Bewertung der persönlichen künstlerisch-handwerklichen Gestaltung. Einige der Befragten äußerten sich zu Zweck und Absicht ihrer Improvisationen oder nahmen Stellung zu der von außen an sie gerichteten Erwartungshaltung. Im Vordergrund jedoch standen immer wieder Argumente, die Improvisieren als holistische Tätigkeit als Ganzes erfassen: „*sich im Fluss fühlen*“, „*beim Improvisieren verschmelze ich mit meiner Umgebung*“, „*es ist wie ein Ganzes, das in sich stimmig ist*“ etc.

Um nicht einzelne Argumente aus dem Interviewmaterial herauszugreifen, sie für signifikant zu erklären, sie hermeneutisch auszunutzen und damit zu wenig aussagekräftigen Ergebnissen zu gelangen, empfahl es sich, die Items bezüglich der wahrgenommenen Anforderungen und Kompetenzen beim Improvisieren in Erlebnis-Dimensionen zu bündeln. Dementsprechend wurden die Items in sechs Erlebnis-Dimensionen zusammengefasst:

1. *Freiheit/Authentizität,*
2. *Spontaneität,*
3. *Interaktion/Zusammenspiel,*
4. *Ästhetik/Gestaltung,*
5. *künstlerische/soziokulturelle/individuell-psychologische Intentionen,*
6. *das Improvisieren selbst.*

Jeder Informant konnte anhand vorgegebener Items zum einen die wahrgenommenen Anforderungen, zum anderen das wahrgenommene Können einschätzen. Wie bei den Erlebniselementen mussten die einzelnen Items danach eingestuft werden, ob sie „*immer*“, „*oft*“, „*manchmal*“, „*selten*“ oder „*nie*“ vorhanden sind. Um zu gewährleisten, dass die Einstufung von Anforderung und Können sich auf denselben Sachverhalt bezieht und die Items vergleichbar sind, entspricht jedem Anforderungs-Item ein Kompetenz-Item.²⁴³ An der ermittelten Differenz (Diff.), dem „*Diskrepanzwert*“, lässt sich dann das Verhältnis zwischen Anforderung und Kompetenz von zwei sich jeweils entsprechenden Items ablesen.

Der Diskrepanzwert ist die Differenz zwischen den Mittelwerten von Anforderung und Kompetenz aller Fälle einer bestimmten Gruppe. Innerhalb der Gruppe können die Unterschiede dennoch so groß sein, dass der Mittelwert nicht den realen Einstufungen entspricht. Deshalb ist die Standardabweichung bei der Auswertung zu berücksichtigen. Liegt ihr Wert über 1,000, so gelten die Mittelwerte als solche nicht für aussagekräftig. Bei einem Diskrepanzwert, der deutlich im positiven Bereich liegt (bis max. $5 - 1 = 4$), ist davon auszugehen, dass die Anforderungen der jeweiligen Improvisationen im Durchschnitt innerhalb der jeweiligen Gruppe höher eingeschätzt wurden als die eigenen Improvisationskompetenzen. Das heißt je höher dieser Wert ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass sich der Proband überfordert fühlte. Je nach Bedeutung des jeweiligen Items für die Improvisation könnte nach Csikszentmihalyi damit Angst beim Improvisieren gefördert werden, was dem Einsetzen eines „Flow“-Gefühls im Wege stehen würde, möglicherweise auch einhergehend mit dem Gefühl des Misslingens. Liegt dieser Wert in der Nähe des Nullpunkts, so ist bei einer niedrigen Standardabweichung ($>1,000$) von einer übereinstimmenden Einschätzung wahrgenommener Anforderungen und Kompetenzen, also von einem ausgeglichenen Verhältnis, das ein „Flow“-

²⁴³ Bei zwei Items erwies sich ein Vergleich auf Grund unterschiedlicher Formulierung als problematisch. Sie wurden deshalb von der Auswertung ausgeschlossen. Das eine Item betrifft den Aspekt „*Freiheit*“. Dort wird bei den Anforderungen nach dem „*Einbringen persönlicher Erfahrungen*“ gefragt, beim Können jedoch nach dem „*Agieren aus eigenem Willen*“. Des Weiteren unterscheidet sich ein Item des Aspekts „*Mitspieler/Interaktion*“ dahingehend, dass bezüglich der Anforderung von einem „*genügend gegebenen Spielraum*“ gesprochen wird, während es bei der Kompetenz um die Gleichberechtigung der Mitspieler geht.

Gefühl begünstigen würde, auszugehen. In Anlehnung an das Modell Csikszentmihalyis (Teil 2, Kapitel 3.2.1, S. 394) wird von der Annahme ausgegangen, dass die Befragten bei einer insgesamt gleichwertigen Einstufung der korrelierenden Items Freude an ihrer Improvisation hatten und damit die Voraussetzung gegeben war, dass eine solche Improvisation als eine gelungene empfunden wird.

Je deutlicher der Diskrepanzwert im negativen Bereich liegt (bis max. $1 - 5 = -4$), desto höher wurden die eigenen Kompetenzen gegenüber den Anforderungen auf der Fünf-Punkte-Skala eingestuft. Das heißt, die durch den Mittelwert eines Items zusammengefasste Informanten-Gruppe fühlt sich im Durchschnitt in diesem Punkt unterfordert. Nach Csikszentmihalyi könnte Unterforderung Langeweile oder Angst fördern. Es könnten sich entsprechend Gefühle der Unzufriedenheit einstellen, die den Eindruck hinterlassen, die Improvisation sei weniger gelungen oder eben langweilig. Ob eine Improvisation als gelungen oder als weniger befriedigend empfunden wurde, kommt also über den Diskrepanz-Wert zum Ausdruck. Dazu wurde in beiden Stichproben ermittelt, in welchen Bereichen es zu den größten bzw. geringsten Diskrepanzen kommt (Anhang 6, *Verhältnis von Anforderung und Können beim Improvisieren*, Tabellen 24-38).

In drei verschiedenen Datenanalysen wurden diejenigen Faktoren ermittelt, die im Wesentlichen eine Improvisation zu einer positiven künstlerisch-ästhetischen Erfahrung werden lassen, die zum Gelingen bzw. zum Misslingen einer Improvisation beitragen: 1. Differenzen zwischen Anforderung und Können, 2. das Anforderungs-/Kompetenzverhältnis in Abhängigkeit von Faktoren der Improvisationserfahrung und der Komplexität einer Improvisation und 3. die sechs Erlebnis-Dimensionen der Improvisation und ihre Bedeutung für das Gelingen.

5.1 DIFFERENZEN ZWISCHEN ANFORDERUNG UND KÖNNEN

Auf Grund der vorliegenden Daten werden im Diagramm III.12 die Mittelwerte von Anforderung und Kompetenz miteinander verglichen. Die Items wurden dabei entsprechend der Höhe ihrer durchschnittlichen Einstufung in eine Rangfolge gebracht. Die Grundhypothese betrifft zum einen die Validierung der Motivationen. Ist das Modell richtig, so werden die Anforderungen der Items, die den wichtigsten Motivationen entsprechen, hoch eingestuft. Zum anderen lässt sich aus einem Gleichgewicht von wahrgenommenen Anforderungen und Fähigkeiten mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit auf die Bedeutung des jeweiligen Items für das Gelingen von Improvisation schließen. Bei Items mit starker Abweichung zwischen Anforderung und Kompetenz wird davon ausgegangen, dass diese Elemente hinsichtlich des Gelingens von Improvisation problematisch sind und möglicherweise von bestimmten Faktoren wie Improvisationserfahrung oder Komplexität des Improvisationsereignisses (Dauer, Anzahl der Spieler, Eindeutigkeit der Aufgabenstellung etc.) abhängen.

Bei der Analyse der Stichprobe A wurde vorausgesetzt, dass die professionellen Künstler auf Grund ihrer künstlerischen Erfahrung ein hohes Maß an Geschick im Umgang mit dem Material besitzen. Das heißt, wenn das Improvisieren geprägt ist von einem geschickten und erfahrenen Umgang mit dem Material, dann – so die Vermutung – treten bei den Items der Dimension *Ästhetik/Gestaltung* keine signifikanten Differenzen bezüglich des Diskrepanzwerts auf. Dennoch wäre es möglich, dass die Items anderer Dimensionen, je nachdem, ob kommunikativ-interaktive oder subjektiv-individuelle Komponenten beim Improvisieren stärker im Vordergrund stehen, unterschiedlich gewichtet werden. In der Stichprobe B wird von der Annahme ausgegangen, dass bei den Informanten mit geringer Improvisationserfahrung weniger die Dimension *Ästhetik/Gestaltung* von Bedeutung ist, dafür aber andere Faktoren eine größere Gewichtung bekommen. Ist diese Grundannahme richtig, so müssen die Probanden der Gruppe mit mäßig und wenig Erfahrung sich von denjenigen mit viel und sehr viel Improvisationserfahrung dahingehend unterscheiden, dass sie beim Vergleich der Items in der Dimension *Ästhetik/Gestaltung* ein weniger ausgeglichenes Verhältnis aufweisen als der wahrgenommene Gesamteindruck, der sich im Diskrepanzquotienten der 6. Dimension *Das Improvisieren selbst* widerspiegelt.

Das Diagramm III.12 sowie die Zahlen in Tabelle Anhang.24 zeigen deutlich, dass an die Items „Freude und Spaß beim Improvisieren haben“, „spontan sein“, „Körper einbringen (Bewegung, Mimik, Gestik)“, „sich Spielimpulsen von außen öffnen“ und „gleichwertige Anerkennung der Spielpartner“ im Schnitt (Mittelwert >4,00=oft) die höchsten Anforderungen gestellt werden. Im Rang folgen Items wie „den inneren Impulsen folgen“ (MW=3,98), „Einhaltung von Verabredungen und Spielregeln“ (MW=3,94), „kreativ sein“ (MW=3,93), „das Spiel im Fluss halten“ (MW=3,92) etc.

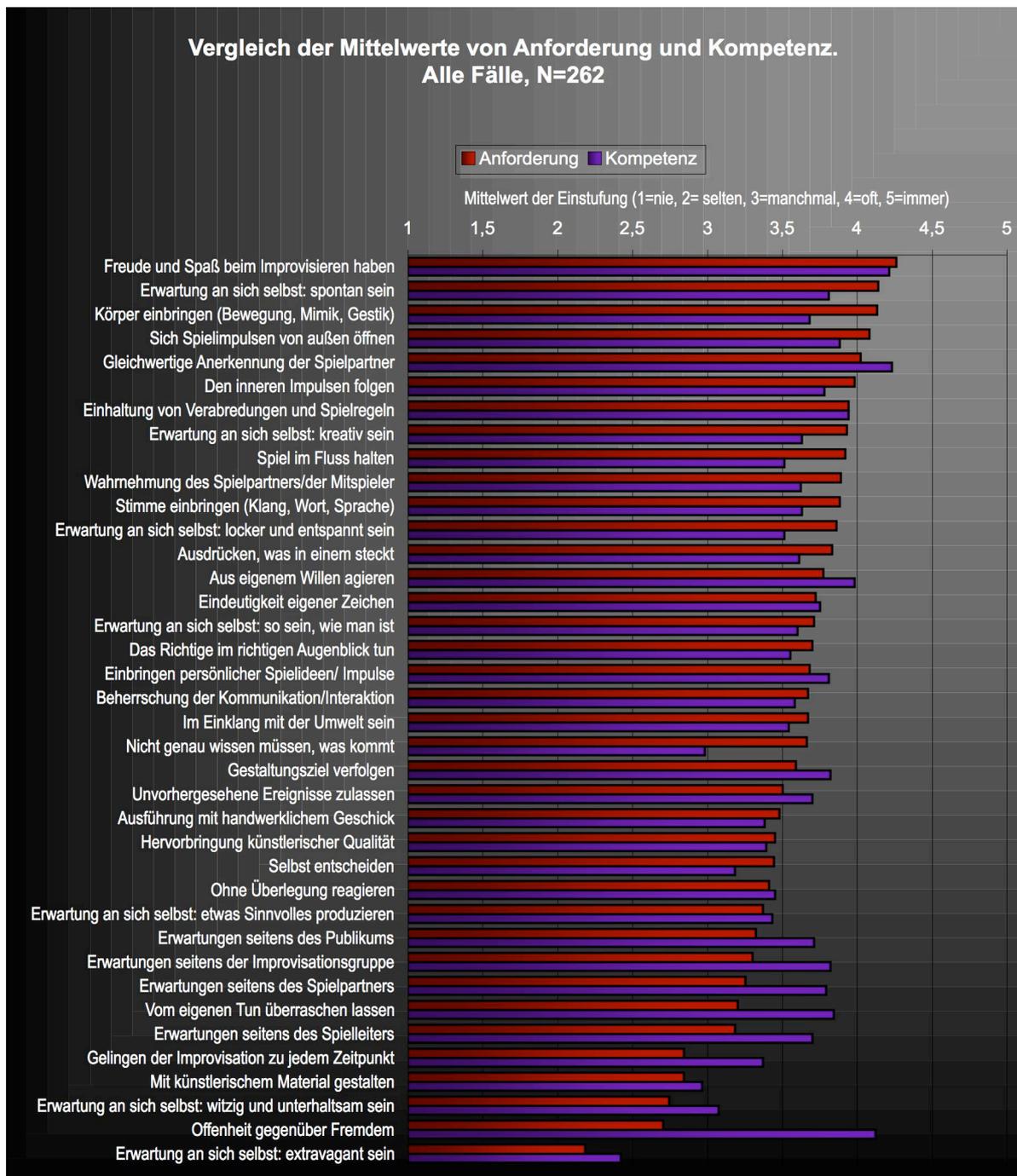


Diagramm III.12

Dass an „Freude und Spaß beim Improvisieren haben“ (MW=4,26) die höchsten Anforderungen gestellt werden, bestätigt die Grundannahme, Improvisation ist intrinsisch motiviert; offensichtlich beruht sie in erster Linie auf Freude und Spontaneität, fordert intensive Beteiligung und Hingabe durch persönliches Einbringen der gesamten Physis, durch Wahrnehmung und Öffnung gegenüber der Außenwelt sowie gleichwertige Anerkennung der Spielpartner. Das Diagramm zeigt auch, dass bei fast allen Items, die über einem Mittelwert von 3,75 liegen, die wahrgenommenen Anforderungen höher eingestuft werden als die wahrgenommenen Fähigkeiten, das heißt, sie weisen einen positiven Diskrepanzwert auf.

Die eine Ausnahme bilden „*Freude und Spaß beim Improvisieren haben*“ und „*Einhaltung von Verabredungen und Spielregeln*“. Bei diesen Items liegen Anforderung und Kompetenz mit einer Differenz von 0,05 bzw. -0,01 quasi gleichauf. Die andere Ausnahme tritt in der Komponente „*gleichwertige Anerkennung der Spielpartner*“ zutage. Hier werden die wahrgenommenen Kompetenzen mit einem Diskrepanzwert von -0,21 etwas höher eingeschätzt als die Anforderungen. Das bedeutet, die Informanten übertreffen im Schnitt die an dieses Item gestellten hohen Anforderungen in der Spielpraxis mit ihrem Können.

Eher geringe Anforderungen („manchmal“) werden an Elemente wie „*Erfüllung von Erwartungshaltungen seitens des Publikums*“ (MW=3,32), „*seitens der Improvisationsgruppe*“ (MW=3,30) und „*seitens des Spielpartners*“ (MW=3,25) ebenso wie an das Item „*sich vom eigenen Tun überraschen lassen*“ (MW=3,20) gestellt. Die geringsten Anforderungen mit einem Wert unter 3,00 (=seltener als „manchmal“) werden an die Items: „*Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt*“ (MW=2,84), „*mit künstlerischem Material gestalten (Töne, Farben, Objekte)*“ (MW=2,84) und „*witzig und unterhaltsam sein*“ (MW=2,74), „*Offenheit gegenüber Fremdem*“ (MW=2,70) und schließlich „*extravagant sein*“ (MW=2,18) gestellt.

Das bedeutet, die Befragten gehen tendenziell mit einer Haltung in eine Improvisation, in der der Anspruch, dass die Improvisation gelingen und mit dem künstlerischen Material gestaltet werden muss, eher eine untergeordnete Rolle spielt. Das künstlerische Material wird also deutlich weniger wichtig genommen als das Einbringen von Körper und Stimme und der persönlichen Spielideen. Am wenigsten Bedeutung wird Elementen wie „*witzig und unterhaltsam sein*“ oder „*extravagant sein*“ beigemessen, die offensichtlich einem authentischen Verhalten entgegenstehen. Denen gegenüber wird der Anspruch an Items, die authentisches Agieren in den Vordergrund rücken, als wesentlich höher eingestuft, etwa: „*ausdrücken, was in einem steckt*“ (MW=3,83), „*aus eigenem Willen agieren*“ (MW=3,77), „*so sein, wie man ist*“ (MW=3,71) oder „*das Richtige im richtigen Augenblick tun*“ (MW=3,70).

Sämtliche Items mit einem Anforderungswert unter 3,35 haben einen Diskrepanzwert, der deutlich im Minusbereich liegt. Das heißt, die Informanten schätzen ihre Kompetenzen in diesen Bereichen höher ein als die an sie gestellten Anforderungen in der Improvisation. Einen Extremfall stellt das Item „*Offenheit gegenüber Fremdem*“ dar. Vergleicht man die niedrige Einstufung dieses Items mit dem hohen Stellenwert von „*sich Spielimpulsen von außen öffnen*“ (MW=4,08), so erscheint dieses Ergebnis auf den ersten Blick paradox. Improvisierende nehmen offensichtlich einen großen Unterschied wahr zwischen Anforderungen des Sich-Öffnens in Richtung Spielwelt und Umwelt. Betrachtet man den Diskrepanzwert zwischen Anforderung und Können, so fällt auf, dass er in Richtung Spielwelt mit 0,21 sehr gering ausfällt, in Richtung Umwelt mit -1,41 jedoch einen eklatanten Unterschied zwischen Anforderung und Können ausweist. Das heißt, es werden selten Anforderungen gestellt, sich gegenüber Fremdem zu öffnen, jedoch haben die Befragten das Gefühl, fremden Impulsen beim Improvisieren gewachsen zu sein.

5.2 FAKTOREN DER BEEINFLUSSUNG DER ANFORDERUNGS-/KÖNNENS-BALANCE

In weiteren Rechenoperationen wurden die Zahlen des Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnisses in Abhängigkeit von folgenden fünf Faktoren untersucht, die als Variable veränderbar erscheinen und auf die möglicherweise bei der Improvisationsvorbereitung im Sinne des Gelingens Einfluss genommen werden kann: in Abhängigkeit 1. von der Größe an Improvisationserfahrung, 2. von der Anzahl der Spieler, 3. von der Improvisationsdauer, 4. von der wahrgenommenen Verständlichkeit der Aufgabenstellung und schließlich 5. von der wahrgenommenen Freiheit bzw. Bindung an Spielvorgaben (Tabelle Anhang.26 bis Tabelle Anhang.34). Der Anschaulichkeit wegen werden Items mit deutlichen Tendenzen in Abhängigkeit von diesen Faktoren in Diagramm III.13 bis Diagramm III.15 dargestellt.

1. Tabelle Anhang.26 gibt Werte der Diskrepanz (Mittelwert der Differenz) zwischen Anforderung und Kompetenz in Abhängigkeit von der Improvisationserfahrung der Theaterspielenden (Stichprobe B). Für die Analyse der Erfahrungswerte schien die Stichprobe B deshalb geeignet, weil der Umgang mit gleichem künstlerischem Material (Körper/Stimme) eine relative konstante Größe darstellt. Um bei den Operationen mit der Variable „Improvisationserfahrung“ von möglichst gleichen Werten hinsichtlich der Komplexität einer Improvisation ausgehen zu können, bildeten nur Daten von Informanten mit annähernd gleichen Komplexitätswerten die Grundlage der Berechnungen. Es wurden nur Daten berücksichtigt, bei denen der Grad an Komplexität innerhalb der Erfahrungsquartile nicht signifikant vom Mittelwert abwich, deshalb kann von etwa gleichen Komplexitäts-Voraussetzungen ausgegangen werden. Die Stichprobe wurde anschließend in vier Quartile nach der Höhe der Improvisationserfahrung klassifiziert. Von dieser Analyse wurde erwartet, dass sie Rückschlüsse darüber zulässt, inwiefern der Improvisationserfahrung besondere Bedeutung hinsichtlich des Gelingens einer Improvisation beigemessen werden muss. Dabei wurde von der Annahme ausgegangen: Wenn das Gelingen von der Höhe an Improvisationserfahrung abhängt, dann ist das Gefühl, eine holistische, künstlerische Aktivität auszuführen, bei Improvisierenden mit viel Erfahrung wahrscheinlicher.

Diejenigen Items, deren Zahlen im Vergleich der Erfahrungsquartile eindeutig eine Tendenz erkennen ließen, waren die folgenden: „Ausdrücken, was in einem steckt“, „sich Spielimpulsen von außen öffnen“, „unvorhergesehene Ereignisse zulassen“, „ohne Überlegung reagieren“, „Einhaltung von Verabredungen/Spielregeln“, „Körper einbringen (Bewegung, Mimik, Gestik)“ sowie die persönlichen Erwartungshaltungen „kreativ sein“ und „spontan sein“ und schließlich die beiden Items „das Richtige im richtigen Augenblick tun“ und „Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt“ (Diagramm III.13). Mit Ausnahme der beiden Items „unvorhergesehene Ereignisse zulassen“ und „Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt“, deren Differenzwert von Anforderung zu Können mit zunehmendem Erfahrungsquartil deutlich in den Minusbereich hinein tendiert, wird bei den anderen Items die Distanz vom optimalen Verhältnis – mit einem Differenzwert um (Diff.) +/-0 –

von Quartil zu Quartil, mit zunehmenden Erfahrungswerten, geringer. Das heißt, wer Improvisation schon lange, intensiv und/oder häufig betreibt, findet bei diesen Komponenten eine bessere Entsprechung zwischen seinem Können und den Handlungsgelegenheiten als die weniger Improvisationserfahrenen.

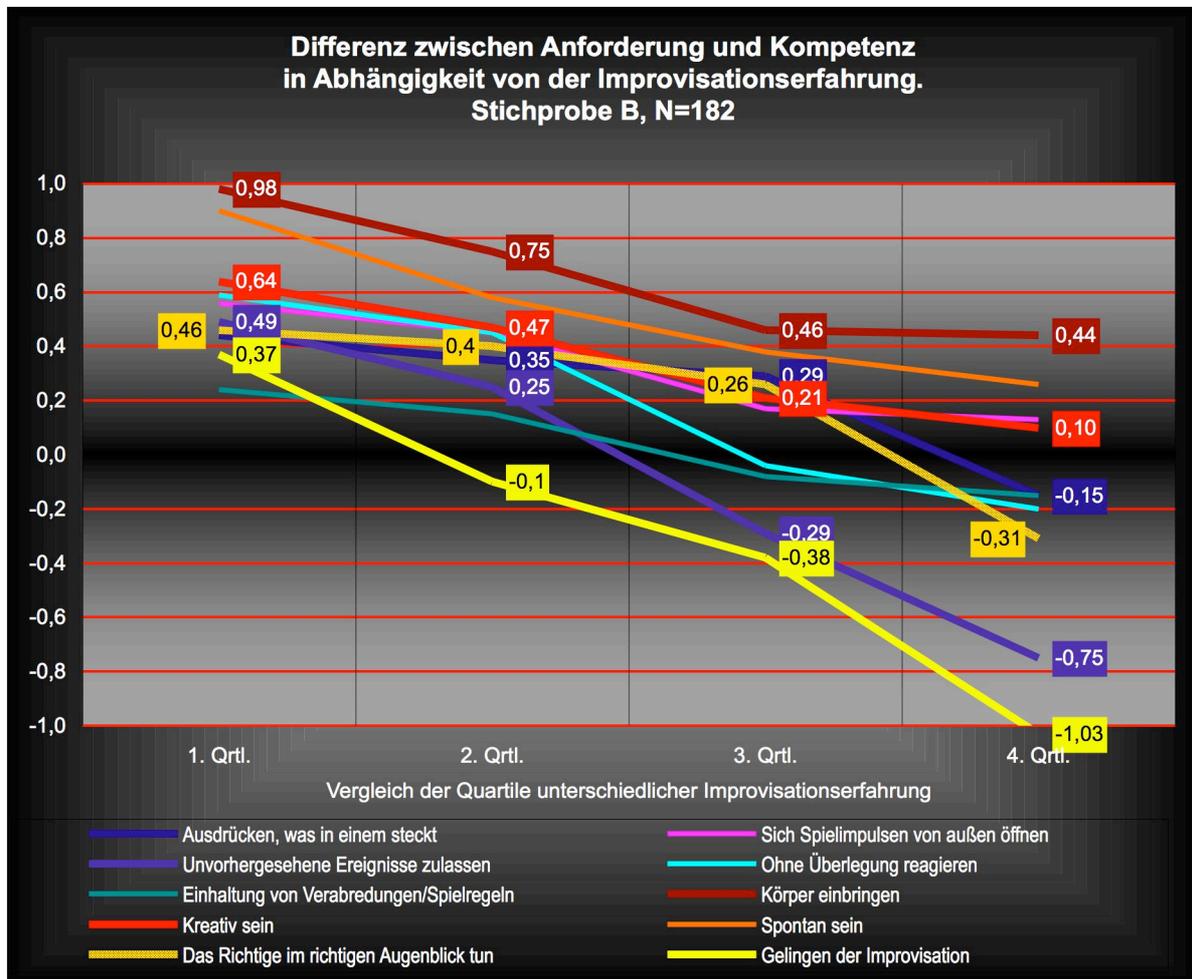


Diagramm III.13

Die Analyse der vier folgenden Faktoren wird für Stichprobe A und B und vergleichsweise für alle Befragten vorgenommen. Damit soll gewährleistet sein, dass die Berechnungen im Wesentlichen von der Variable „Komplexität“ abhängig sind. Alle Fälle werden entsprechend in vier Quartile nach Höhe der Komplexität des jeweiligen Faktors klassifiziert. Es wird erwartet, dass offen gelegt werden kann, welche Rolle jeweils die Höhe der Komplexität einer Improvisation hinsichtlich ihres Gelingens spielt. Ausgangspunkt ist die These: Wenn das Gelingen vom Grad der Komplexität einer Improvisation abhängt, dann ist das Gefühl, eine holistische künstlerische Aktivität auszuführen, bei weniger komplexen Ereignissen wahrscheinlicher.

2. Die Zahlen des Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnis in Abhängigkeit von der Anzahl der Spieler sind in Tabelle Anhang.27 und Tabelle Anhang.28 niedergelegt. Lediglich beim Item „locker und entspannt sein“ konnte eine eindeutige Tendenz in beiden Stichproben nachgewiesen werden (s. Tabelle Anhang.36).

Daraus geht hervor, dass diejenigen, die alleine oder zu zweit improvisieren, im Schnitt ihrem Anspruch, dabei locker und entspannt zu sein, eindeutig gerechter werden, als diejenigen, die in einer Gruppe mit zehn oder mehr Spielern improvisieren.

3. Tabelle Anhang.29 und Tabelle Anhang.30 geben das Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnis in Abhängigkeit von der Improvisationsdauer. Tabelle Anhang.37 zeigt die Durchschnittswerte aller Fälle von drei Items, die in sehr unterschiedlicher Weise Tendenzen in der Distanz vom optimalen Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnis in Abhängigkeit von der Dauer einer Improvisation aufweisen (Diagramm III.14).

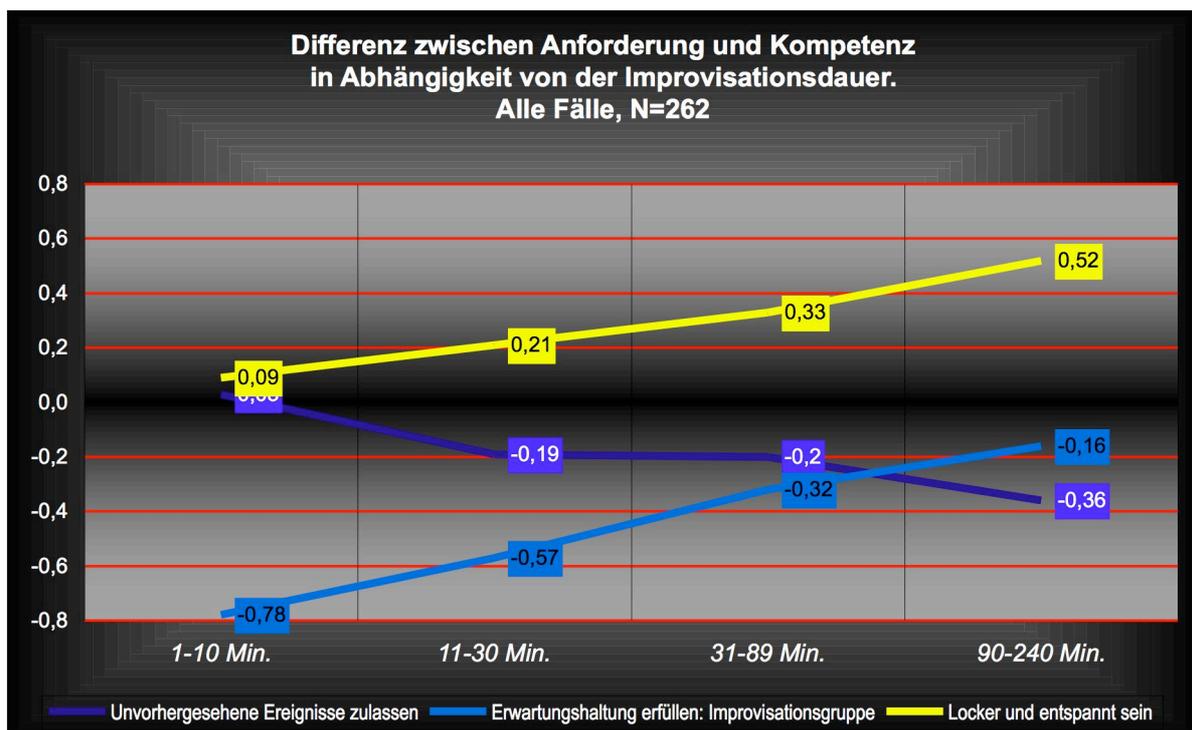


Diagramm III.14

Während bei einer Improvisationsdauer von bis zu zehn Minuten die Informanten im Schnitt das Gefühl hatten, die Forderung, unvorhergesehene Ereignisse zuzulassen entspricht auch ihrem Vermögen, so haben diejenigen, die länger als 90 Minuten improvisieren, häufiger den Eindruck, ihre Fertigkeiten im Umgang mit dem Unvorhergesehenen übersteigen die an sie gestellten Anforderungen. Umgekehrt verhält es sich offensichtlich damit, die Erwartungshaltungen der Improvisationsgruppe erfüllen zu können. Informanten, die bis zu zehn Minuten improvisierten, gaben an, dass sie im Schnitt viel besser die von der Improvisationsgruppe an sie gerichteten Erwartungen erfüllen konnten als verlangt wurde. Bei denjenigen, die länger als 90 Minuten improvisierten, entsprach das Können in etwa den Erwartungen. Das Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnis bei der auf den Improvisierenden selbst gerichteten Erwartungshaltung „*locker und entspannt sein*“ entspricht immer weniger einem optimalen Verhältnis, je länger eine Improvisation dauert – ähnlich dem Abhängigkeitsverhältnis von der Anzahl der Improvisierenden.

4. Für den Vergleich des Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnisses in Abhängigkeit von der wahrgenommenen Verständlichkeit der Aufgabenstellung (s. Tabelle Anhang.30 und Tabelle Anhang.31) musste die Verständlichkeit auf einer fünf-stufigen Skala von „sehr schwer“ bis „sehr leicht verständlich“ eingestuft werden. Auf Grund der geringen Anzahl an Informanten, denen ihre Improvisationsaufgabe überhaupt „sehr schwer verständlich“ (N=2) oder „schwer verständlich“ (N=6) vorkam (s. Tabelle Anhang.37), wurden bei der Auswertung nur die Stufen „normal“, „leicht“ und „sehr leicht“ berücksichtigt. Die Zahlen geben sechs Items, bei denen Tendenzen in Bezug zum optimalen Verhältnis ersichtlich sind, mit jedoch relativ geringer Ausprägung (Diagramm III.15).

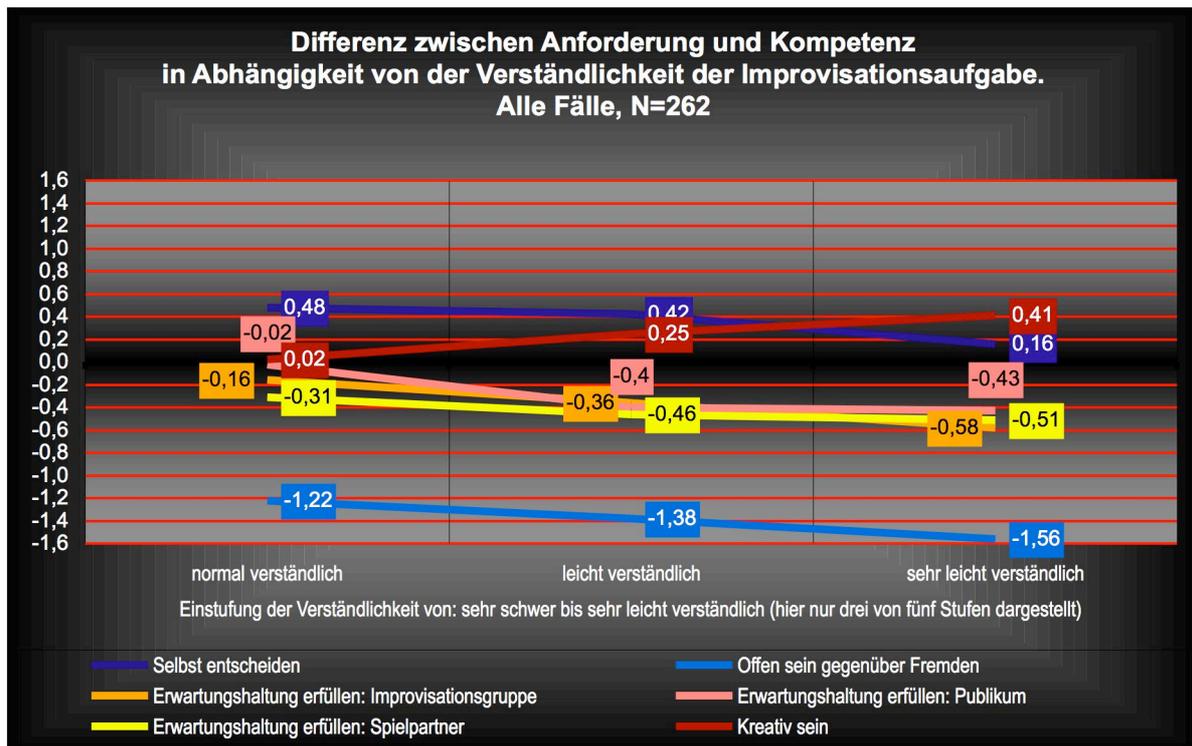


Diagramm III.15

Während tendenziell die Einschätzung des Könnens bei den Items „selbst entscheiden“ und „Offenheit gegenüber Fremdem“, aber auch „Erfüllung von Erwartungshaltungen“ „der Improvisationsgruppe“, „des Publikums“ sowie „des Spielpartners“ gegenüber den Anforderungen dann größer wird, wenn die Spielaufgaben sehr leicht verständlich sind, entsprechen bei der persönlichen Erwartungshaltung „kreativ sein“ am häufigsten „normal“ verständliche Spielaufgaben einem optimalen Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnis. Wird die Verständlichkeit der Spielaufgabe als „sehr leicht“ eingeschätzt, haben die meisten Probanden sogar das Gefühl, dass die Anforderungen an das Kreativ-Sein ihre Kompetenzen übersteigen. Diese Tendenz wird auch von den acht Informanten bestätigt, die ihre Improvisationsaufgabe als „schwer verständlich“ bzw. „sehr schwer verständlich“ einstufen. Das legt die Vermutung nahe, dass das Moment des Kreativen erst dann richtig zum Einsatz kommt, wenn die Improvisationsaufgabe gewissermaßen zur persönlichen Herausforderung wird. Dieses Phänomen wird im folgenden Kapitel 6 unter Punkt 5, *Dimension der Intentionen* (s. S. 525), eingehender erörtert.

5. Der Vergleich des Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnisses in Abhängigkeit von der wahrgenommenen Freiheit/Bindung durch Spielvorgaben (Regeln, Raum, Zeit, Material) (s. Tabelle Anhang.33 und Tabelle Anhang.34) erbrachte bei keinem der 38 Items ein Ergebnis, das in dieser Hinsicht eindeutige Tendenzen aufweist. Ob eine Spielvorgabe mehr oder weniger als offene oder bindende wahrgenommen wird, wirkt sich offensichtlich in keine Richtung signifikant auf die Entsprechung von Können und Handlungsanforderung aus.

Im Folgenden werden die Items nach Dimensionen des Erlebens zusammengefasst. Dabei wird mit Blick auf Differenzen im Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnis danach gefragt, welche Bedeutung ihnen hinsichtlich des Gelingens von Improvisation zugesprochen wird.

6 ERLEBNIS-DIMENSIONEN BEIM IMPROVISIEREN UND IHRE BEDEUTUNG FÜR DAS GELINGEN

Um Hinweise darüber zu erhalten, welchen Dimensionen beim Improvisieren eine besondere Bedeutung hinsichtlich des Gelingens von Improvisation zugesprochen wird, werden die Items nach den sechs oben genannten Erlebnis-Kategorien klassifiziert. Anhand der Mittelwerte wahrgenommener Anforderungen und Kompetenzen sowie der Diskrepanzwerte werden die jeweiligen Items analysiert und diskutiert. Nahezu jedes Item enthält aber auch Aspekte anderer Kategorien. Deshalb bleibt bei der Datenauswertung zu berücksichtigen, dass nicht jede Komponente eindeutig einer dieser sechs Kategorien zuzuordnen ist. Gegebenenfalls werden auch Items anderer Kategorien zur Analyse herangezogen.

1. Dimension Freiheit/Authentizität: Wie verwirklicht sich beim Improvisieren das Eigene, das Authentische (im Sinne von gr. *authenticós* echt, glaubwürdig, zuverlässig) und der Gedanke der Freiheit? Die Einstufung wahrgenommener Anforderungen aller unter diesem Aspekt subsumierter Komponenten ergibt einen überdurchschnittlich hohen Mittelwert. Das bestätigt die Ergebnisse der Gesprächsprotokolle. Bereits die Auswertung lenkte die Aufmerksamkeit auf das, was man zusammenfassend mit einer speziellen Haltung der „*Freiwilligkeit*“, „*Eigenwilligkeit*“ und „*Offenheit*“ bezeichnen kann. Auch bei den Fragen zu den Motivationen, worin denn der Reiz liege, sich mit Improvisieren zu befassen, wurde dem Gedanken der Freiheit ein hoher Stellenwert eingeräumt.

Betrachtet man die Diskrepanzwerte der Items „*aus eigenem Willen agieren*“, „*ausdrücken, was in einem steckt*“, „*selbst entscheiden*“, „*den inneren Impulsen folgen*“ und „*sich Spielimpulsen von außen öffnen*“, so fällt auf, dass ihre Durchschnittswerte in der Nähe des optimalen Verhältnisses von Anforderung zu Fähigkeit und bis auf „*aus eigenem Willen agieren*“ leicht im positiven Bereich liegen. Diese kleinen mittleren Differenzen bedeuten, der Aspekt Freiheit/Authentizität findet bei den Handlungsgelegenheiten des Improvisierens eine relativ gute Entsprechung zwischen Anforderung und Können. Die vergleichsweise hohen Standardabweichungen weisen allerdings darauf hin, dass die Differenzen individuell stark variieren. Die Berechnungen (Tabelle Anhang.35 bis Tabelle Anhang.38) ergaben, dass bestimmte Komponenten auch von unterschiedlichen Variablen abhängen. Wer beispielsweise viel Improvisationserfahrung besitzt, kann besser ausdrücken, was in ihm steckt und sich Spielimpulsen von außen eher öffnen, als jemand mit geringen Erfahrungswerten (Diagramm III.13 und Tabelle Anhang.35). Wird die Improvisationsaufgabe als sehr gut verständlich empfunden, so haben die Teilnehmer häufiger den Eindruck, selbst über ihr Handeln entscheiden zu können (Diagramm III.15 und Tabelle Anhang.38).

Tabelle III.4

Mittelwerte der Einstufung wahrgenommener Anforderungen und Kompetenzen und deren Diskrepanzwerte, alle Fälle, N=262

| | | | Anforderung | | Kompetenz | | Diskrepanz | |
|--|----|--|-------------|-------------|------------|-------------|------------|-------------|
| | | | Mittelwert | Stand.-abw. | Mittelwert | Stand.-abw. | Mittelwert | Stand.-abw. |
| Freiheit/ Authentizität | 1 | Aus eigenem Willen agieren | 3,77 | 0,993 | 3,98 | 0,852 | -0,21 | 1,149 |
| | 2 | Ausdrücken, was in einem steckt | 3,83 | 0,832 | 3,61 | 0,860 | 0,22 | 1,010 |
| | 3 | Selbst entscheiden | 3,44 | 1,059 | 3,18 | 1,192 | 0,24 | 1,378 |
| | 4 | Den inneren Impulsen folgen | 3,98 | 0,776 | 3,78 | 0,862 | 0,20 | 0,945 |
| | 5 | Sich Spielimpulsen von außen öffnen | 4,08 | 0,752 | 3,88 | 0,753 | 0,21 | 0,764 |
| Spontaneität | 6 | Unvorhergesehene Ereignisse zulassen | 3,50 | 0,777 | 3,70 | 0,708 | -0,20 | 1,057 |
| | 7 | Vom eigenen Tun überraschen lassen | 3,20 | 0,755 | 3,84 | 0,751 | -0,63 | 0,951 |
| | 8 | Ohne Überlegung reagieren | 3,41 | 0,997 | 3,45 | 0,747 | -0,02 | 1,267 |
| | 9 | Offenheit gegenüber Fremdem | 2,70 | 0,982 | 4,12 | 0,704 | -1,41 | 1,221 |
| Interaktion/ Zusammenspiel | 10 | Einhaltung von Verabredungen und Spielregeln | 3,94 | 0,828 | 3,94 | 0,794 | -0,01 | 0,823 |
| | 11 | Gleichwertige Anerkennung der Spielpartner | 4,02 | 0,697 | 4,23 | 0,754 | -0,21 | 0,821 |
| | 12 | Beherrschung der Kommunikation/Interaktion | 3,67 | 0,977 | 3,58 | 0,812 | 0,11 | 1,233 |
| | 13 | Eindeutigkeit eigener Zeichen | 3,72 | 0,994 | 3,75 | 0,669 | -0,03 | 0,930 |
| | 14 | Wahrnehmung des Spielpartners/der Mitspieler | 3,89 | 1,000 | 3,62 | 0,751 | 0,28 | 0,814 |
| Ästhetik/Gestaltung | 15 | Körper einbringen (Bewegung, Mimik, Gestik) | 4,13 | 1,204 | 3,68 | 0,979 | 0,47 | 1,061 |
| | 16 | Stimme einbringen (Klang, Wort, Sprache) | 3,88 | 1,281 | 3,63 | 0,956 | 0,38 | 0,771 |
| | 17 | Mit künstlerischem Material gestalten (Töne, Farben, Objekte) | 2,84 | 1,325 | 2,96 | 1,229 | -0,07 | 0,855 |
| | 18 | Einbringen persönlicher Spielideen/Impulse | 3,68 | 1,056 | 3,81 | 0,732 | -0,15 | 0,991 |
| | 19 | Hervorbringung künstlerischer Qualität | 3,45 | 1,155 | 3,39 | 0,938 | 0,02 | 1,010 |
| | 20 | Ausführung mit handwerklichem Geschick | 3,48 | 1,353 | 3,38 | 1,029 | 0,15 | 1,227 |
| Künstlerische/soziokulturelle/ individuell-psychologische Intentionen | 21 | Gestaltungsziel verfolgen | 3,59 | 1,001 | 3,82 | 0,641 | -0,08 | 1,009 |
| | 22 | Erfüllung von Erwartungshaltungen seitens des Spielers | 3,18 | 1,227 | 3,70 | 0,642 | -0,46 | 1,354 |
| | 23 | Erfüllung von Erwartungshaltungen seitens der Improvisationsgruppe | 3,30 | 1,154 | 3,82 | 0,681 | -0,46 | 1,361 |
| | 24 | Erfüllung von Erwartungshaltungen seitens des Publikums | 3,32 | 1,073 | 3,71 | 0,754 | -0,32 | 1,180 |
| | 25 | Erfüllung von Erwartungshaltungen seitens des Spielpartners | 3,25 | 1,116 | 3,79 | 0,723 | -0,47 | 1,349 |
| | 26 | Eigene Erwartungshaltung: kreativ sein | 3,93 | 1,060 | 3,63 | 0,841 | 0,28 | 1,156 |
| | 27 | Eigene Erwartungshaltung: so sein, wie man ist | 3,71 | 1,179 | 3,60 | 0,936 | 0,11 | 1,135 |
| | 28 | Eigene Erwartungshaltung: locker und entspannt sein | 3,86 | 1,059 | 3,51 | 0,841 | 0,32 | 1,189 |
| | 29 | Eigene Erwartungshaltung: spontan sein | 4,14 | 0,939 | 3,81 | 0,724 | 0,32 | 1,075 |
| | 30 | Eigene Erwartungshaltung: etwas Sinnvolles produzieren | 3,37 | 1,274 | 3,43 | 0,838 | -0,04 | 1,344 |
| | 31 | Eigene Erwartungshaltung: witzig und unterhaltsam sein | 2,74 | 1,115 | 3,07 | 0,856 | -0,34 | 1,113 |
| | 32 | Eigene Erwartungshaltung: extravagant sein | 2,18 | 1,172 | 2,42 | 1,075 | -0,23 | 0,926 |
| Das Improvisieren selbst | 33 | Das Richtige im richtigen Augenblick tun | 3,70 | 1,038 | 3,55 | 0,730 | 0,18 | 1,069 |
| | 34 | Nicht genau wissen müssen, was kommt | 3,66 | 0,948 | 2,98 | 0,865 | 0,71 | 1,324 |
| | 35 | Im Einklang mit der Umwelt sein | 3,67 | 0,887 | 3,54 | 0,752 | 0,12 | 0,823 |
| | 36 | Spiel im Fluss halten | 3,92 | 0,860 | 3,51 | 0,827 | 0,41 | 0,904 |
| | 37 | Freude und Spaß beim Improvisieren haben | 4,26 | 0,836 | 4,21 | 0,762 | 0,05 | 0,750 |
| | 38 | Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt | 2,84 | 1,111 | 3,37 | 0,878 | -0,52 | 1,406 |

Authentisches, auch freiwilliges Handeln gelingt offensichtlich dann besser, wenn die Entscheidungen während des spontanen Akts eigenständig von innen heraus auf der Basis reichhaltiger Improvisationserfahrung getroffen werden. Ablenkung vom Eigenen, beispielsweise durch weniger verständliche Improvisationsaufgaben, kann authentisches Handeln, einhergehend mit dem Gefühl, frei zu agieren, durchaus beeinträchtigen. Der Improvisation wäre damit die notwendige Grundlage der freien Persönlichkeitsentfaltung entzogen. Auch in der Offenheit kommt der Gedanke der Freiheit zum Ausdruck. Erst durch ein Sich-Öffnen gegenüber den eigenen inneren Impulsen, genauso wie gegenüber äußeren Impulsen kann der Improvisierende frei eigene Handlungsentscheidungen treffen und damit das Gefühl entwickeln, authentisch zu sein. Damit würde sich im Akt des Improvisierens das verwirklichen, was Vilém Flusser eine „*Geste*“ nennt, die „*Ausdruck einer Freiheit*“ ist.

2. *Dimension Spontaneität*: Welche Anforderungen werden beim Improvisieren an die Spontaneität gestellt und in welchem Verhältnis stehen sie zum Können? Die wahrgenommenen Anforderungen der Items, die dieser Kategorie zuzuordnen sind, wie „*unvorhergesehene Ereignisse zulassen*“, „*vom eigenen Tun überraschen lassen*“ und „*ohne Überlegung reagieren*“ werden mit Ausnahme von „*Offenheit gegenüber Fremdem*“ (=selten) am häufigsten mit „manchmal“ oder „oft“ eingestuft. Bezeichnenderweise befinden sich die Zahlen der Differenz von Anforderung zu Können im negativen Bereich. Das bedeutet, die meisten Informanten haben das Gefühl, sie können diese Aspekte spontaner Handlungsgelegenheiten besser einbringen als gefordert. Betrachtet man das Diagramm III.13 (vgl. Tabelle Anhang.35), so wird deutlich: vor allem bei den Improvisationserfahrenen übersteigen die Fähigkeiten im Umgang mit unvorhergesehenen Ereignissen die an die Improvisation gestellten Anforderungen; sie meinten auch, ohne zu überlegen besser reagieren zu können als gefordert. Demgegenüber haben die Informanten des 1. und 2. Quartils, also diejenigen mit den geringeren Erfahrungswerten, häufig das Gefühl, ihre Spontaneität bliebe hinter den Erfordernissen zurück. Diesen Zahlen entspricht auch das Item der persönlichen Erwartungshaltung „*spontan sein*“, das der Kategorie Intentionen zugeordnet wurde. Wer viel improvisiert, so lassen die Zahlen vermuten, kann im Schnitt spontaner handeln.

„*Ausleben von Spontaneität*“ sowie Items, die der Sphäre der Spontaneität zuzurechnen sind – dazu gehören „*Spiel mit dem Zufall*“ oder „*ausdrücken können, was ich fühle*“ und „*Ausleben von Gefühlen*“ – sind ebenfalls häufig genannte Motivationen. Spontaneität heißt etwas freiwillig und sofort zum Ausdruck bringen. Das Charakteristische dieses spontanen Akts ist eine ihm dabei innewohnende Gestaltungsabsicht. Dieses unmittelbare „*Etwas-zum-Ausdruck-Bringen*“ geschieht beim Improvisieren nicht nur um der Spontaneität willen, wenn auch dieses Argument hin und wieder genannt wird, auch nicht auf Grund bewusster Reflexion der Geschehnisse, sondern es wurzelt vielmehr in tief liegenden und vorbewussten Erlebnissen in Form von Erfahrungen; die Gestaltungsabsichten kommen quasi aus der Intuition. Dieser Form werdende Vorgang ist ein künstlerisch-ästhetischer, der aus dem Eigenen schöpft. Damit impliziert Spontaneität beim Improvisieren metaphorische Aussagen über die Innenwelt des Improvisierenden. Äußerungen dieser Art geben dem Improvisierenden vielleicht am ehesten Auskunft darüber, ob in dem spontanen künstlerischen

Akt Besonderheiten zum Bewusstsein gebracht werden, die sich von anderen Erlebnissen unterscheiden, und wie dieses Erleben auf die Innenwelt bezogen werden kann.

Spontaneität hängt dementsprechend nicht nur von der Geschwindigkeit der Reizverarbeitung im Gehirn und den entsprechenden Körperreaktionen ab, sondern auch deutlich von der Größe an Improvisationserfahrung. Man kann davon ausgehen, dass Spontaneität als spezifische und sinnhafte Bezugsgröße der Tätigkeit Improvisieren Spuren hinterlässt, die im Nachhinein wiederum in Form von Erfahrungen verinnerlicht werden. Wird dieser spontane Bezug zwischen Innen- und Außenwelt als stimmig oder als „authentisch“ erlebt, so wird er im Laufe der Zeit beim Improvisierenden Spuren positiver Erfahrung hinterlassen, die Bausteine einer als gelungen zu bezeichnenden Improvisation sein könnten. Bemerkenswert ist auch – das geht aus dem Diagramm III.14 (vgl. Tabelle Anhang.37) hervor –, dass die Improvisierenden das Gefühl hatten, sie können besser auf unvorhergesehene Ereignisse reagieren, je länger eine Improvisation dauert. Das lässt die Vermutung zu, dass möglicherweise auch eine größere Anzahl unmittelbarer Erlebnisse während des Ereignisses selbst spontanes Handeln begünstigt.

3. Dimension Interaktion: Welche Rolle spielt das „Du“, der Mitspielende, und die darin liegende kommunikative und interaktive Komponente? Soloimprovisationen und solche Improvisationen, bei denen jemand für sich alleine improvisiert, beispielsweise um ein bestimmtes künstlerisches Material zu erkunden, blieben bei diesem Untersuchungsaspekt unberücksichtigt. Schenkt man den Bekundungen der Interviewpartner Glauben, so hängt das Gelingen von Gruppenimprovisationen nicht unerheblich von der Art und Weise der Interaktion und des Zusammenspiels ab. Das wird auch durch Musikerbefragungen von Wilson (1999) und Bailey (1996) bestätigt. Welche sozial-kommunikativen Komponenten dabei eine mehr oder weniger bedeutende Rolle spielen, wurde anhand der vorliegenden Daten berechnet.

Der durchschnittliche Anforderungs-Mittelwert der Komponenten, die dieser sozial-interaktiven Dimension zugeschrieben wurden, wurde von den Informanten beider Stichproben als hoch angesehen: „*Einhaltung von Verabredungen und Spielregeln*“ (MW=3,94), „*gleichwertige Anerkennung der Spielpartner*“ (MW=4,02), „*Beherrschung der Kommunikation/Interaktion*“ (MW=3,67), „*Eindeutigkeit eigener Zeichen*“ (MW=3,72) und „*Wahrnehmung des Spielpartners/der Mitspieler*“ (MW=3,89). Tabelle III.4 zeigt bei den Differenzen des Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnisses bei den Items „*Einhaltung von Verabredungen und Spielregeln*“ und „*Beherrschung der Kommunikation/Interaktion*“ so gut wie kein und bei den übrigen Elementen nur geringe Abweichungen vom optimalen Verhältnis. Das Ergebnis bestätigt einerseits die Aussagen vieler Interviewpartner, dass nämlich die Anforderungen an die sozial-interaktive Dimension bei Gruppenimprovisationen außerordentlich hoch eingestuft werden, andererseits entsprechen auch die Fähigkeiten diesen Anforderungen, wie aus den geringen Standardabweichungen des Diskrepanzwertes hervorgeht. Bis auf das Item „*Beherrschung der Kommunikation/Interaktion*“ mit 1,233 liegt der Wert jeweils unter 1,000.

Während bei vier Items dieser Kategorie kein Abhängigkeitsverhältnis von den hier untersuchten Faktoren nachgewiesen werden konnte, schätzten die Teilnehmer der Stichprobe B (Theaterspielende) mit geringer Erfahrung ihr Vermögen hinsichtlich der „*Einhaltung von Verabredungen und Spielregeln*“ geringer ein als die erfahrenen Spieler. Das Diagramm III.13 weist eindeutige Tendenzen der Diskrepanzwerte im Vergleich der Erfahrungsquartile auf: 1. Quartil: Diff.=0,24; 2. Quartil: Diff.=0,15; 3. Quartil: Diff.=-0,08 und 4. Quartil: Diff.=-0,15. Die Unterschiede gehen also auf unterschiedlich große Erfahrung mit dieser Aktivität zurück. Die Fähigkeit, Spielregeln einzuhalten, scheint unter anderem davon abzuhängen, wie erfahren eine Person im Umgang mit dieser spontanen Kunst ist. Es kann also mit gewisser Wahrscheinlichkeit behauptet werden: Improvisationserfahrene können durch Einhaltung der Spielregeln das Spiel besser – möglicherweise auch länger – aufrecht bzw. im Fluss halten. Individuelle Unterschiede bei der Einstufung der übrigen Komponenten zur Bewältigung der sozial-kommunikativen Situation sind vermutlich vorwiegend subjektiver Natur, das heißt sie stehen nicht notwendigerweise im Zusammenhang mit der Situation oder der Tätigkeit des Improvisierens.

Nach dem im Teil II, Kapitel 3.3.2 (s. S. 404) vorgestellten Kommunikations- und Interaktionsmodell werden Zeichen sowohl auf künstlerisch-ästhetischer Ebene als auch im Bereich des Zwischenmenschlichen ausgetauscht. Bezug nehmend auf die Mitspieler fanden sich bei der Frage nach den Motivationen drei Items, welche die Dimension Interaktion/Zusammenspiel berühren: „*gemeinsam etwas erleben*“ (Rang 4), „*Etwas künstlerisch (mit-)gestalten können*“ (Rang 7), „*Zusammensein mit anderen*“ (Rang 16). Die größte Bedeutung wird offensichtlich dem Erlebnisaspekt zugeschrieben, gefolgt vom Gestaltungsaspekt. Dagegen wird weniger Wert gelegt auf das pure Zusammensein. Mit anderen Worten, es geht beim Improvisieren nicht so sehr um zwischenmenschliche Kontakte; im Vordergrund des Gemeinsamen stehen intensives Erleben und künstlerisches Gestalten. Für eine zufrieden stellende Gruppenimprovisation entscheidend sind offensichtlich intakte Kommunikation und Interaktion, die nicht nur die Zeichen verbaler Kommunikation, sondern das gesamte Repertoire des Körpersprachlichen betreffen. So wurden die Anforderungen an die Wahrnehmung der Spielpartner einhergehend mit deren gleichwertiger Anerkennung ebenso wie die Eindeutigkeit eigener Zeichen in Form künstlerischer Objektivationen von allen Informanten als wichtige Voraussetzung des Zusammenspiels hoch eingeschätzt. Wie das Anforderungs-/Kompetenzverhältnis bei der Komponente der gleichwertigen Anerkennung der Spielpartner stark ab vom optimalen Verhältnis, dann wären damit zudem die Dimensionen Freiheit/Authentizität und Spontaneität als Wesensmerkmale der Improvisation in Frage gestellt.

Der Einhaltung von Verabredungen und Spielregeln wird im Zusammenspiel besondere Bedeutung zugeschrieben. Diese Komponente ist zugleich eine tragende Säule für intensives gemeinsames Erleben beim Improvisieren. Sind Spielregeln und Verabredungen eindeutig und für alle Beteiligten nachvollziehbar, so lassen sich möglicherweise die beiden Kommunikationsebenen, die zwischenmenschliche und die künstlerische, während der Improvisation einfacher unterscheiden. Das heißt, Menschen, die über viel Improvisationserfahrung verfügen, können besser auf künstlerisch-ästhetischer Ebene kommunizieren und interagieren. Eine mögliche Erklärung liegt darin, dass die

von den Spielern auf künstlerischer Ebene ausgesandten Zeichen verständlicher sind als bei weniger Erfahrenen, so dass sie von Mitspielern leichter entziffert und entsprechend beantwortet werden können. Einhergehend mit geringerem sozialem Druck auf zwischenmenschlicher Ebene könnte so eine Grundlage für den erfolgreichen künstlerischen Dialog geschaffen werden, der hilft, gemeinsam ins Spiel zu kommen, den Spielfluss zu begünstigen und der möglicherweise ein wichtiger Schlüssel für „Flow“-Erfahrung ist.

4. *Dimension Ästhetik/Gestaltung*: Wann ist Improvisieren Kunst? In welchem Verhältnis stehen die Anforderungen, die an künstlerische, aber auch handwerkliche Qualität gestellt werden, zum Geschick im Umgang mit dem künstlerischen Material? „*Soll/darf man dem Ergebnis anhören, dass es improvisiert (provisorisch?) ist?*“ fragt der Musiker und Improvisator Peter Hoch und stellt fest, „*dass es in diesen Fragen nicht nur eine Antwort gibt, sondern dass auch hier eine Vielfalt besteht, viele Schattierungen und Stile, eine große Anzahl von Möglichkeiten und Praktiken, die alle akzeptiert werden müssen und ihre Gültigkeit haben*“ (Hoch 1995, 9). Bereits oben konnte gezeigt werden, dass einerseits die wahrgenommenen Anforderungen an die Items „*Körper einbringen (Bewegung, Mimik, Gestik)*“ (MW=4,13) und „*Stimme einbringen (Klang, Wort, Sprache)*“ (MW=3,88) besonders hoch gewichtet werden, während andererseits die Komponente „*mit künstlerischem Material gestalten (Töne, Farben, Objekte)*“ (MW=2,84) eine geringe Rolle spielt. Die Differenzen zwischen Anforderung und Fertigkeit geben bei den ersten beiden Items mit Diff.=0,47 und Diff.=0,38 relativ hohe positive Diskrepanzwerte. Das bedeutet, dass die Befragten gegenüber ihrem Können im Schnitt weit höhere Anforderungen wahrnehmen, während die geringeren Anforderungen an den Umgang mit einem bestimmten künstlerischen Material mit Diff.=-0,07 in etwa auch den wahrgenommenen Fähigkeiten entsprechen. Die Analyse in Abhängigkeit vom Erfahrungsquotienten (Tabelle Anhang.35) ergab bei der Komponente „*Körper einbringen (Bewegung, Mimik, Gestik)*“ deutlich eine Annäherung an das optimale Anforderungs-Fähigkeitsverhältnis von Erfahrungsquartil zu Erfahrungsquartil, wie im Diagramm III.13 sichtbar wird. Die Ergebnisse weisen darauf hin, dass mit zunehmender Erfahrung das Können im Umgang mit dem eigenen Körper höher eingeschätzt wird, jedoch nie den wahrgenommenen Anforderungen entspricht.

„*Qualitativ [...] ist die Improvisation von den Fähigkeiten und Fertigkeiten des Spielers abhängig*“, behauptet Peter Hoch (1995, 9). Mit den vorgelegten Zahlen wird eindrucksvoll die Bedeutung der körperlichen Präsenz dokumentiert. Das künstlerische Material selbst aber scheint allen anderen Gestaltungsaspekten untergeordnet zu sein, denn auch an den Intelligenz-Aspekt „*Einbringen persönlicher Spielideen/Impulse*“ (MW=3,68) sowie an die beiden künstlerisch-praktischen Realisierungskomponenten „*Hervorbringung künstlerischer Qualität*“ (MW=3,45) und „*Ausführung mit handwerklichem Geschick*“ (MW=3,48) werden deutlich höhere Anforderungen gestellt. Mit Diskrepanzwerten von Diff.=-0,15, Diff.=0,02 und Diff.=0,15 entsprechen sich in etwa wahrgenommene Anforderungen und Kompetenzen, das heißt die Informanten sahen ihre Fähig- und Fertigkeiten eher im Gleichgewicht mit den Anforderungen. Auch im Vergleich beider Stichproben konnten diesbezüglich keine signifikanten Unterschiede ausgemacht werden (s. Tabelle Anhang.25 und Tabelle Anhang.26).

Die Notwendigkeit geistig-kreativer Präsenz, die im Item „*Einbringen persönlicher Spielideen/Impulse*“ zum Ausdruck kommt, wird auch von Forschungsergebnissen Klaus Mollenhauers gestützt (1996, 41ff.). Mollenhauer untersuchte u.a. die Frage, was Kinder „Kunst“ nennen. Er kommt zu dem Schluss, es kann dann die Rede von etwas Künstlerischem sein, wenn man dem künstlerisch Tätigen eine Auseinandersetzung mit dem Material anmerkt. Das, was künstlerisch Gestalt annimmt, muss einen gewissen Realitätsbezug aufweisen und gegenüber der Umwelt verständlich werden. Für Mollenhauer stellt sich hier ein Bezug zum einen in Richtung Außenwelt, zum andern in Richtung Innenwelt dar (vgl. ebd. 44). Von ihrer Außenwelt müssen die künstlerisch Produzierenden ein Feedback erhalten. Dabei sollte für die Mitspieler, für den Spielleiter oder für ein Publikum eine Gestaltungsabsicht erkennbar sein, welche die Außenstehenden als „*metaphorische Übersetzung*“ zu deuten wissen. Zur Innenwelt gerichtet gibt es zwei „*Feedback-Topoi*“, die nach Mollenhauer von Bedeutung sind: „*Vorstellen und Denken, die kognitive Ordnung also, betrifft den einen Topos; Phantasie, Gefühl, Empfindung u.a. den anderen*“ (Mollenhauer 1996, 45). Die Ergebnisse der Motivationen im Abschnitt 3 untermauern diese Resultate. Dem Gestaltungsaspekt wird auch dort eine besondere Bedeutung beigemessen. „*Kreativ sein*“, „*etwas Neues erfinden, entwerfen, gestalten*“ und „*Verbesserung der künstlerischen Kompetenz*“ etc. rangieren in der Häufigkeit der Nennungen in beiden Stichproben weit oben.

Das künstlerische Moment lässt sich also nicht allein durch die Beschreibung des ästhetisch Hervorgebrachten bestimmen. Es bedarf ebenso eines Feedbacks der emotiven und kognitiven Innenwelt-Komponenten. Bei der Selbsteinschätzung durch die Improvisierenden spielt das Feedback seitens Außen- und Innenwelt eine wichtige Rolle. Das künstlerische Ergebnis, so scheint es, ist nicht unwesentlich dafür ausschlaggebend, ob die Improvisierenden ihr Improvisations-Resultat als interessant, relevant oder gelungen bezeichnen würden. Die Dimension *Ästhetik/Gestaltung* ist dabei offensichtlich eng verzahnt mit den anderen Dimensionen, insbesondere mit *Freiheit/Authentizität* und *Spontaneität*, aber auch mit *Interaktion/Zusammenspiel*. Zu den Wesensmerkmalen des Improvisierens, so lässt sich schlussfolgern, gehört nicht nur die physische Präsenz des Improvisierenden als grundlegende Voraussetzung, sondern auch eine geistig-kreative Präsenz, die künstlerische Qualität und handwerkliches Geschick hervorbringt, und zwar relativ unabhängig vom Material, mit dem improvisiert wird.

5. *Dimension der Intentionen*. Wer Improvisation freiwillig als künstlerische Tätigkeit wählt, verbindet damit automatisch mehr oder weniger bewusst künstlerische, soziale und/oder individuell-psychologische Absichten. Von diesem Fragenkomplex wurde erwartet, etwas darüber zu erfahren, wie Improvisation sowohl künstlerisch als auch sozial und individuell-psychologisch situiert wird. Die hier versammelten Intentionen sind dementsprechend auf drei Ebenen bezogen: a. die Ebene der Gestaltungsabsicht, b. die Ebene der Absichten, die in Verbindung stehen mit den von außen an das Individuum herangetragenen Erwartungen, und schließlich c. die Intentionen, die verknüpft sind mit den Erwartungen des Individuums an sich selbst.

a. Das erste Item „*Gestaltungsziel verfolgen*“ gehört zur Ebene der Gestaltungsabsicht, die direkt mit der Spielwelt verbunden ist. Das Gestaltungsziel kann vom einzelnen bestimmt werden, wenn er alleine improvisiert, um beispielsweise ein bestimmtes Material zu erkunden. Gestaltungsabsichten können genauso gut durch Absprachen bezüglich Inhalt, Spielregeln und/oder zeitlich-räumlicher Spielbedingungen etc. gemeinsam entwickelt und verfolgt werden. Mit einem Mittelwert von 3,59 wurden die wahrgenommenen Anforderungen dieser Komponente am häufigsten zu etwa gleichen Teilen mit „oft“ oder „manchmal“ angegeben (s. Tabelle III.4). Damit liegt die Wichtigkeit der Verfolgung des Gestaltungsziels in Relation zu den anderen Items im Mittelfeld. Aus dem Diskrepanzwert mit einer Differenz von -0,08 geht hervor, dass die Fähigkeiten im Schnitt auch den Handlungsanforderungen entsprechen. Weitere Berechnungen ergaben weder ein Abhängigkeitsverhältnis vom Faktor Improvisationserfahrung noch von den anderen Faktoren Anzahl der Improvisierenden, Improvisationsdauer und Verständlichkeit der Improvisationsaufgabe. Auch im Vergleich beider Stichproben konnten keine signifikanten Unterschiede ausgemacht werden. Das heißt, unabhängig vom Material, mit dem improvisiert wird, und unabhängig von der Improvisationserfahrung wird beim Improvisieren am häufigsten „manchmal“ und „oft“ gefordert, das Gestaltungsziel zu verfolgen, und die Befragten verspüren ebenso häufig, dass sie dazu auch in der Lage sind. Für weitere Interpretationen sind die Zahlen wenig aussagekräftig.

b. Zur sozialen Situierung gehört zunächst die Mittelbarkeit persönlich-individueller und künstlerisch-ästhetischer Erfahrungen, hinsichtlich der Relevanz ihrer Mitteilungsfunktionen, aber auch das intendierte soziale Setting. Dazu zählen der Hintergrund soziokultureller Lebenswelten, Verhaltensgewohnheiten sowie künstlerisch-ästhetischer Sozialisierungen, das heißt die ästhetischen Verhaltensweisen, aber auch die Produktions- und Konsumgepflogenheiten. In diesem Kontext konnten aber nur diejenigen Aspekte berücksichtigt werden, die im unmittelbaren Zusammenhang zum jeweiligen Improvisationsereignis stehen, nicht aber die weiter entfernten Bezüge zum soziokulturellen Umfeld, die zeitlich und räumlich in keinem direkten Zusammenhang mit dem Ereignis stehen.²⁴⁴

In diesem Kontext wurde nach den von außen kommenden Erwartungen gefragt, die von Mitspielenden, also unmittelbar aus der Sphäre der „Spielwelt“, vom Publikum, das im engeren Sinn außerhalb des Spielfeldes liegt, oder von Personen, welche zwischen Spiel- und Umwelt eine vermittelnde Funktion besitzen, an das improvisierende Individuum herangetragen werden. Letztere können beispielsweise Spielleiter (Theater-/Tanzpädagogen/-lehrer, Leiter musikalischer Gruppenimprovisation), Regisseure, Dirigenten, Choreographen, auch Therapeuten etc. sein.

²⁴⁴ Der gesamte Aspekt soziokultureller Situierung ist zum augenblicklichen Zeitpunkt und im Rahmen dieser Untersuchung mit empirischen Methoden schwer fassbar, weil nicht nur unmittelbare Stimuli und Rückmeldungen durch Zuschauer, zuschauende Gruppenmitglieder oder durch den zuschauenden Anleiter der Improvisation als Vertreter eines kulturell-gesellschaftlichen Umfelds eine Rolle spielen, sondern auch langfristige, tagesaktuelle und mittelbare, die außerhalb des Improvisations-Ereignisses liegen und sich als latente Grundstimmung bei dem Improvisierenden verankern. Durch ihre Latenz lassen sie sich schwierig konkretisieren und entsprechend differenziert ermitteln. Im Rahmen dieser Untersuchung erscheint es in diesem Punkt zunächst ausreichend, diejenigen Faktoren, welche unmittelbar mit dem Ereignis selbst einhergehen, in Betracht zu ziehen.

Je nachdem, welche Absicht mit einer Improvisation verfolgt wurde, z.B. ob das Material erkundet werden sollte, Musiker, Tänzer, Schauspieler gemeinsam improvisieren wollten, Ideen für ein neues Stück entwickelt werden sollten oder eine Improvisationsgruppe vor und/oder mit einem Publikum spielt, wurden jeweils die zutreffenden Items von den Informanten hinsichtlich wahrgenommener Anforderungen und Kompetenzen eingeschätzt (siehe Tabelle III.4). Die Mittelwerte der eingeschätzten Anforderungen liegen mit Werten zwischen 3,18 und 3,32 erstaunlich eng beieinander, gleiches gilt für die Diskrepanzwerte des Anforderungs-/Könnensverhältnisses, die Differenzen zwischen -0,32 und -0,47 geben:

Erfüllung von Erwartungshaltungen

- *seitens des Spielleiters* (Anford.-MW=3,18/Diff.=−0,46)
- *seitens der Improvisationsgruppe* (Anford.-MW=3,30/Diff.=−0,46)
- *seitens des Publikums* (Anford.-MW=3,32/Diff.=−0,32)
- *seitens des Spielpartners* (Anford.-MW=3,25/Diff.=−0,47)

Im Schnitt wurden die wahrgenommenen Anforderungen an diese Items am häufigsten mit „normal“ und am zweithäufigsten mit „oft“ eingeschätzt. Bei der Einschätzung wahrgenommener Fähigkeiten dreht sich dieses Verhältnis um, das heißt am häufigsten wurde von den Informanten angegeben, dass sie die Erwartungshaltungen, die von außen an sie herangetragen wurden, „oft“ erfüllen. Die Fähigkeiten werden also gegenüber den Anforderungen höher eingeschätzt.

Weitere Berechnungen ergaben weder eine Abhängigkeit von der Improvisationserfahrung (s. Tabelle Anhang.25, Tabelle Anhang.26) noch von der Anzahl der Improvisierenden (s. Tabelle Anhang.27). Dagegen wurde das Item „*Erwartungshaltung der Improvisationsgruppe erfüllen*“ in Abhängigkeit von der Improvisationsdauer von denjenigen, die bis zu zehn Minuten improvisierten, in einem ausgeglichenen Anforderungs-/Fähigkeitsverhältnis gesehen, während das Können gegenüber den Anforderungen zunehmend höher bewertet wurde, je länger eine Improvisation dauerte (Diagramm III.14). Die Ergebnisse könnten ein Hinweis darauf sein, dass bei längeren Improvisationen die von außen einwirkenden Erwartungshaltungen eine immer geringere Rolle spielen und sich die Informanten möglicherweise immer stärker auf ihr Eigenes sowie die damit verbundenen Intentionen konzentrieren bzw. verlassen müssen.

In Abhängigkeit von der Verständlichkeit der Improvisationsaufgabe, Diagramm III.15, zeigt sich bei den Komponenten „*Erwartungshaltung der Improvisationsgruppe erfüllen*“, „*Erwartungshaltung des Publikums erfüllen*“ und „*Erwartungshaltung des Spielpartners erfüllen*“ ein ähnliches Bild zwischen als „normal verständlich“ und „sehr leicht verständlich“ eingestuften Spielaufgaben, das heißt, je leichter die Aufgabenstellung eingeschätzt wurde, desto häufiger hatten die Befragten beider Stichproben das Gefühl, ihr Können übersteigt die diesbezüglichen Anforderungen (s. Tabelle Anhang.38). Diese Zahlen geben Grund zur Annahme, dass Improvisierende, deren Improvisationsaufgabe sehr leicht verständlich ist, weniger Druck verspüren, bestimmten Erwartungen von außen entsprechen zu müssen, weil sie sich häufiger in der Lage fühlen, diese Erwartungen erfüllen zu können, als diejenigen, deren Aufgabenstellungen nicht so leicht verständlich sind.

c. Mit Bezug auf das Selbst wurden auf der dritten Intentionsebene exemplarisch sieben Verhaltenseigenschaften vorgegeben. Dabei wurde danach gefragt, inwiefern diese Verhaltensmuster vom Improvisierenden „beabsichtigt“ sind. Die vorgegebenen Attribute „*kreativ sein*“, „*so sein, wie man ist*“, „*locker und entspannt sein*“ und „*spontan sein*“ erfassen künstlerisch-ästhetische und individuell-authentische Komponenten; sie richten sich primär an die innere Erfahrungswelt. Die Items „*etwas Sinnvolles produzieren*“ mit ethischem Akzent, „*witzig und unterhaltsam sein*“ mit seinem Unterhaltungsaspekt und „*extravagant sein*“ mit seinem egozentrischen, die persönliche Besonderheit herausstellenden Gesichtspunkt zählen zu den Komponenten, die vorzüglich auf ein Feedback seitens der Außenwelt angewiesen sind.

Die Ergebnisse in Tabelle III.4 zeigen, dass die vier auf die Innenwelt gerichteten Komponenten bezüglich wahrgenommener Anforderungen deutlich höher eingestuft wurden, das heißt, sie erschienen den Informanten beider Stichproben offensichtlich deutlich wichtiger, als die auf die Außenwelt gerichteten. Zugleich weisen sie einen positiven Diskrepanzwert im Verhältnis von Anforderung zu Können auf. Mit anderen Worten, die Befragten stuften im Mittel ihre Kompetenzen bei den Items „*kreativ sein*“ (Anford.-MW=3,93/Diff.=0,28), „*so sein, wie man ist*“ (Anford.-MW=3,71/Diff.=0,11), „*locker und entspannt sein*“ (Anford.-MW=3,86/Diff.=0,32) und „*spontan sein*“ (Anford.-MW=4,14/Diff.=0,32) geringer ein als die an diese Komponenten gerichteten Handlungsanforderungen. Dagegen entsprach bzw. überstieg das wahrgenommene Können bei den stärker auf die Außenwelt gerichteten Komponenten die Anforderungen, die zum Teil sehr gering eingestuft wurden: „*etwas Sinnvolles produzieren*“ (Anford.-MW=3,3 [manchmal/oft]/Diff.=0,04), „*witzig und unterhaltsam sein*“ (Anford.-MW=2,74 [manchmal/selten]/Diff.=0,34) sowie „*extravagant sein*“ (Anford.-MW=2,18 [selten]/Diff.=0,23).

Als erfahrungsabhängig erwiesen sich die Items „*kreativ sein*“ und „*spontan sein*“ (Diagramm III.13). Das heißt, bei denjenigen, die schon lange und/oder häufig improvisieren, entsprechen sowohl die künstlerische Komponente Kreativität als auch die Verhaltens-Komponente Spontaneität immer mehr einem optimalen Anforderungs-/Kompetenzverhältnis. Man könnte behaupten, diese beiden hinsichtlich der an sie gerichteten Anforderungen als äußerst wichtig angesehenen Improvisationsmerkmale können durch häufiges Improvisieren erheblich verbessert werden, was möglicherweise zu größerer Freude und Zufriedenheit führt.

Wie im Kapitel 5.2, *Faktoren der Beeinflussung der Anforderungs-/Könnens-Balance*, unter Punkt 4 gezeigt wurde, ist das Item „*kreativ sein*“ zudem abhängig von der Verständlichkeit der Improvisationsaufgabe und zwar im umgekehrten Verhältnis wie etwa die sozialen Komponenten „*Erfüllung von Erwartungshaltungen*“, „*der Improvisationsgruppe*“, „*des Publikums*“ sowie „*des Spielpartners*“ (Diagramm III.15). Das bedeutet, die meisten Probanden haben das Gefühl, dass die Anforderungen an das Kreativ-Sein ihre Kompetenzen dann übersteigen, wenn die Verständlichkeit der Spielaufgabe als „sehr leicht“ gilt. Ist die Improvisationsaufgabe weniger leicht verständlich, dann leiden jedoch darunter – wie das Diagramm III.15 zeigt – offenbar die Möglichkeiten der Selbstentscheidung genauso wie die Erfüllung von Erwartungen, die von Außen an den Improvisie-

renden herangetragen werden. Eine mögliche Erklärung für dieses scheinbare Paradox könnte sein, dass kreative Prozesse gerade in der Auseinandersetzung zwischen „Selbst“ und dem „Anderen/Fremden“ entstehen. Das bedeutet: Ist die Improvisationsaufgabe zu leicht verständlich, können die Improvisierenden einerseits zwar häufiger selbst entscheiden, was sie tun, auch sich gegenüber Fremden öffnen oder bestimmte an sie herangetragene Erwartungen erfüllen, doch das Gefühl kreativ zu sein tritt weniger häufig auf. Das legt die Vermutung nahe, dass bei zu einfachen Aufgabenstellungen das Moment des Künstlerischen in der Improvisation geringer ausfallen wird. Es kann also angenommen werden, dass Kreativität erst dann verstärkt zur Geltung kommt, wenn die Improvisationsaufgabe gewissermaßen zur persönlichen Herausforderung wird. Das heißt die Aufgabenstellung sollte nicht zu leicht sein, wenn beabsichtigt wird, die kreative Kompetenz der Improvisierenden verstärkt einzubringen.

Bereits im Kapitel 5.2, Punkt 2 und 3, ergaben die Zahlen, dass beim Item „*locker und entspannt sein*“ sowohl zum Faktor „Anzahl der Improvisierenden“ als auch „Improvisationsdauer“ ein Abhängigkeitsverhältnis zu konstatieren ist (s. Tabelle Anhang.36 und Tabelle Anhang.37). Das bedeutet, nicht nur diejenigen, die alleine oder zu zweit improvisieren, fühlen sich lockerer und entspannter, als diejenigen mit zehn oder mehr Spielern in einer Gruppe, sondern auch, wer lange am Stück improvisiert, fühlt sich häufig angespannter als jemand, der weniger als zehn Minuten improvisiert. Daraus lässt sich ableiten: Wollen die Improvisierenden durch Lockerheit und Entspantheit mehr Freude und Spaß an der Sache haben, so sollte weder die Anzahl der Teilnehmer zu hoch, noch die Improvisationsdauer zu lang sein.

Bei den Komponenten der Dimension der Intentionen wurde deutlich: persönliche individuelle Ansprüche, aber auch von außen herangetragene Erwartungshaltungen hängen miteinander zusammen und beeinflussen qualitativ den Improvisationsprozess. Ob eine soziale Situierung dieser spontanen künstlerischen Tätigkeit „Improvisation“ erfolgreich ist, hängt u.a. davon ab, inwiefern Gestaltungsziele verfolgt werden können und dem Anspruch an die eigenen Absichten ebenso entsprochen werden kann, wie auch dem Druck vermuteter Erwartungshaltung von außen. Die Anforderungen an Absichten, die in Verbindung stehen mit den von außen an das Individuum herangetragenen Erwartungen, wurden als weniger wichtig eingestuft im Vergleich mit Ansprüchen an diejenigen individuellen Intentionen, die sich auf die innere Erfahrungswelt des Spielers richten; diese wurden hoch eingestuft. Die an die Außenwelt gerichteten individuellen Intentionen wurden jedoch eklatant niedriger bewertet. Die Zahlen einiger Items zeigten: Verschiedene Faktoren können zu einem optimalen Anforderungs-/Kompetenzverhältnis führen.

Ein ausgeglichenes Verhältnis zwischen Anspruch und Können im Umgang mit den eigenen Intentionen und den Erwartungen von außen verbessert somit die Möglichkeiten der sozialen Situierung künstlerischer Prozesse durch Improvisation. Das deckt sich mit Untersuchungsergebnissen Csikszentmihalyis von Rocktänczern. Dabei ging der Verhaltensforscher der Frage nach, was weniger am Tanz Beteiligte von denjenigen unterscheidet, bei denen sich häufig ein „Flow“-Gefühl einstellt. Eine weniger beteiligte Informantin betonte in ihrem Interview, es liege vor allem am Druck der

sozialen Situation, dass sie sich nicht völlig in den Rock-Tanz hineinleben könne. Sie sagte: „*Ich muss mich schon wirklich gut mit den Leuten verstehen, um mit ihnen tanzen zu können, und leider ist dies bei den meisten Partys hier nicht der Fall*“ (Csikszentmihalyi 1985, 154).

Um sich verstärkt auf die in der Improvisation auszuhandelnde (künstlerische) Sache zu konzentrieren, sollte einerseits der von außen herangetragenene Erwartungsdruck nicht so hoch sein, dass er das Können übersteigt, zum anderen sollten beispielsweise Improvisationsaufgaben nicht zu einfach sein, so dass der Improvisierende gehalten ist – das zeigte sich beim Item „*kreativ sein*“ –, sich mit der künstlerisch-inhaltlichen Sache wirklich auseinanderzusetzen. Es lassen sich also Bezüge herstellen zwischen sozialer Situierung und der Qualität einer Improvisation: Je weniger Energie für die Erfüllung sozialer Anforderungen aufgewendet werden muss, für Belange also, die von einer notwendigen Konzentration auf die Spielwelt ablenken, umso mehr Möglichkeiten stehen zur Verfügung, sich künstlerisch-kreativen und spontanen Intentionen zu widmen.

6. *Dimension Das Improvisieren selbst*: Wann wird eine Improvisation als gelungen bezeichnet? Wann wird Improvisieren als ein ganzheitlicher künstlerischer Akt wahrgenommen? Wann entsteht „Flow“? Das Studium der Interviewprotokolle machte deutlich, dass Improvisationsereignisse bezüglich dieser Fragen sowohl von den Künstlern verschiedener Disziplinen als auch von den Theaterspielenden oft aus einem Gefühl der Ganzheitlichkeit des Aktes eingeschätzt werden. Die Interviewpartner gaben in der Regel erst auf Grund von Nachfragen differenziert Auskunft. So hatten die Befragten irgendwie das Gefühl, „*genau das Richtige zu tun*“, „*in Harmonie mit der Spielwelt*“ zu sein oder sich „*für eine bestimmte Zeit im Fluss*“ zu befinden. Aus vielen Äußerungen geht hervor, dass „*Spaß und Freude*“ bzw. positive Grundgefühle Kriterien sind, die zur holistischen Bemessung des Improvisationserfolgs herangezogen werden. Oftmals sprachen die Interviewpartner auch von einer „*gelungenen*“ oder „*weniger gelungenen*“ Improvisation. Obwohl diese Aussagen kein differenziertes Bild zeichnen, so vermittelten die Interviewpartner doch den Eindruck, mit ihrer holistischen Sichtweise das persönlich erlebte Ereignis eindeutig bewerten und richtig einschätzen zu können. Auch konnte man sich nicht des Eindrucks erwehren, dass sich die Befragten in ihrer qualitativen Beurteilung sehr sicher waren. Die Informanten sollten auf dem Fragebogen dementsprechend Anforderung und Können von sechs Items der *Dimension das Improvisieren selbst* einstufen.

Die höchsten Anforderungen wurden bei einem Mittelwert von 4,26 mit Abstand an „*Freude und Spaß beim Improvisieren haben*“ gestellt (Tabelle III.4). Der Diskrepanzwert, $\text{Diff.}=0,05$ zeigt, dass im Schnitt alle Befragten das Gefühl hatten, ihr Vermögen, Freude und Spaß zu entwickeln, entspricht diesem höchsten Anspruch an eine Improvisation. Weitere Berechnungen ergaben keinerlei Hinweis auf ein Abhängigkeitsverhältnis von anderen Faktoren. Diese Tatsache bestätigt die Ergebnisse der vorangegangenen Untersuchungen zur Motivation.

Die zweithöchsten Anforderungen (MW=3,92) wurden an das Kriterium „*das Spiel im Fluss halten*“ gestellt. Der Diskrepanzwert mit einer Differenz von 0,41 zeigt, dass die Fertigkeiten jedoch selten den Anforderungen zu Genüge gereichen. Auch hier sind keine eindeutigen Abhängigkeiten

von den untersuchten Faktoren zu erkennen. Dieses Resultat weist darauf hin, dass die Befragten beider Stichproben im Allgemeinen äußerst interessiert daran sind, ihre Improvisationen im Fluss zu halten, wenn dieses auch den meisten als schwer zu bewältigendes Unterfangen erscheint. Was die Gesamtaktivität betrifft, nehmen die hier untersuchten Personen in diesem Punkt überwiegend mehr Anforderungen wahr, aber selbst improvisationserfahrene Künstler schreiben sich in diesem Punkt nicht mehr Fertigkeiten zu, wie man vermuten könnte. Eine mögliche Erklärung liegt in der Komplexität und Vielfältigkeit der Anforderungen und Fertigkeiten, die für das Einstellen eines Gefühls, im Fluss zu sein, notwendig ist. Offensichtlich müsste dazu das Anforderungs-/Kompetenzverhältnis in nahezu allen Dimensionen dem optimalen Wert nahe kommen.

Drei weitere Items – die Gesamtaktivität betreffend – liegen mit Anforderungswerten um 3,67 im oberen Mittelfeld. Das heißt ihre Wichtigkeit wurde von den Informanten als relativ hoch angesehen. Während bei den beiden Items „*das Richtige im richtigen Augenblick tun*“ (MW=3,70/Diff.=0,18) und „*im Einklang mit der Umwelt sein*“ (MW=3,67/Diff.=0,12) die Fertigkeiten in etwa den Ansprüchen entsprechen, ergaben die Berechnungen bei der Komponente „*nicht genau wissen müssen, was kommt*“ (MW=3,66/Diff.=0,71) einen ungewöhnlich hohen positiven Diskrepanzwert. Mit anderen Worten: Die Informanten haben zwar häufig den Anspruch, nicht genau wissen zu wollen, was kommt, doch werden sie diesem Vorsatz oftmals nicht gerecht und würden doch gerne wissen, was kommt. Dass man als Improvisierender nicht genau weiß, was als nächstes getan werden sollte, versteht sich von selbst, doch die Ergebnisse deuten an, dass selbst unter erfahrenen Improvisatoren immer wieder der Wunsch besteht, diesen Faktor der Unsicherheit, insbesondere auf der Ebene der Interaktion die sozialen Beziehungen betreffend, einzudämmen.

Obwohl diese Art der Unsicherheit, was genau das Richtige ist, zu jeder sozialen Situation gehört, wissen die meisten Informanten dennoch „oft“ genau, was in jedem Augenblick der Improvisation zu tun ist und können entsprechend handeln. Wie aus dem Diagramm III.13 hervorgeht, ist die Komponente „*das Richtige im richtigen Augenblick tun*“ erfahrungsabhängig. Vom ersten bis zum dritten Quartil gibt es eine allmähliche Annäherung an das optimale Verhältnis, bei den Informanten des vierten Quartils – das sind diejenigen mit sehr großer Improvisationserfahrung – ist ein plötzlicher Anstieg der Kompetenzwerte zu konstatieren, der die entsprechenden Anforderungswerte deutlich übersteigt. Noch eklatanter zeigt sich diese Tendenz in Abhängigkeit von der Improvisationserfahrung bei dem Item „*Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt*“. Von einem Diskrepanzwert von 0,37 im ersten Quartil fällt der Wert nahezu linear im vierten Quartil auf -1,03. Bei einem niedrigen Anforderungs-Mittelwert von 2,84 liegt der durchschnittliche Diskrepanzwert aller Fälle bei einer Differenz von -0,52. In beiden Stichproben wurde einer Anspruchshaltung bezüglich des Gelingens von Improvisation zunächst nur wenig Bedeutung beigemessen. Das heißt die Mehrzahl der Befragten geht mit einer Haltung in das Geschehen, dass die Improvisation nicht zwangsläufig gelingen muss. Doch wird an dieser globalen Bewertung der Gesamtaktivität deutlich: während die Improvisierenden mit wenig Erfahrung überwiegend den Eindruck haben, sie werden ihrem Anspruch an das Gelingen von Improvisation durch ihre Handlungsgelegenheiten nicht gerecht, über-

steigt der Wert der Kompetenzeinschätzung bei den Improvisierenden mit viel und sehr viel Erfahrung denjenigen der wahrgenommenen Anforderungen erheblich.

Improvisierende mit viel Erfahrung fühlen sich also in der Lage, zum Gelingen der Improvisation beitragen zu können. Das heißt auch, sie sind sich der Tatsache bewusst, dass sie mit ihrem Können den Verlauf einer Improvisation positiv beeinflussen und prägen können, dass sie quasi aktiv die zentrale Motivationsquelle, Freude und Spaß an der Aktivität zu haben, zum Sprudeln bringen können. Das mag auch der Grund sein, weshalb auf ganzheitlicher Ebene seitens der Improvisierenden dieser spontane Akt mit relativ sicherem Gefühl richtig eingeschätzt wird. Dazu sind offensichtlich die weniger Erfahrenen noch nicht von sich aus in der Lage.

7 FAZIT – EMPIRISCHE BEFUNDE ZUR IMPROVISATION

Die Analyse des Datenmaterials bezog sich auf die subjektiven psychischen Wahrnehmungen der Innenwelt und Außenwelt von Improvisierenden. Gefragt wurde nach den Beweggründen und Grundgefühlen der Improvisation, nach den Motivationen, warum Menschen improvisieren, außerdem danach, welche Elemente beim Improvisieren besonders intensiv erlebt werden, und schließlich nach dem Verhältnis von wahrgenommenen Anforderungen und wahrgenommenem Können. Dabei galt es zu erforschen, welche Komponenten insbesondere zum Gelingen von Improvisation beitragen. Sie sind im Folgenden zusammengefasst.

Beweggründe und Grundgefühle. Die Ergebnisse deuteten darauf hin, dass diese Tätigkeit in jedem Augenblick autotelisches Handeln voraussetzt, das intrinsisch motiviert sein muss. Menschen entscheiden sich für diese spezifische Aktivität, weil sie Spaß und Freude an der Sache haben und weil sie unter Respektierung ihrer Besonderheiten und Eigentümlichkeiten in Freiheit und Würde etwas gestalten können. So improvisieren alle Befragten nahezu ausnahmslos mit Freude, während Angst und Langeweile beim Improvisieren eher selten auftreten. Das bereitet offenbar „Vergnügen“, das diese Aktivität lohnend macht. Es veranlasst beispielsweise Künstler dazu, sich dieser ephemeren Kunst hinzugeben, selbst auf die Gefahr hin, nichts Fertiges, kein Werk zu schaffen, welches im kulturell-gesellschaftlichen Kontext höhere Anerkennung erwarten ließe.

Motivationen. Die Mehrzahl der Befragten empfindet in erster Linie das *spontane* und das *kreative Moment*, aber auch das *Ausdrücken des Eigenen* sowie den *Umgang mit dem Zufall* als besonders motivierend. Sehr häufig damit verbunden ist nicht nur, ein *Gefühl von Freiheit* zu erleben, sondern die *künstlerische Kompetenz* zu erweitern. Sich dabei gleichzeitig *dem Ungeahnten zu öffnen*, das jenseits der engen Grenzen des Rationalen, des Kognitiven und des Planbaren liegt, macht offensichtlich den Reiz am Improvisieren aus. Freiwilliges und authentisches Verhalten besitzen somit im Schnitt einen hohen Stellenwert. Das Gefühl der Freiheit, das Ausdrücken des Eigenen und Kreativität sind möglicherweise jedem künstlerischen Akt eigen, doch in Kombination mit Spontaneität kennzeichnen diese Komponenten ausdrücklich die Aktivität „Improvisieren“. Mit anderen Worten, die Dimensionen *Spontaneität*, *Freiheit/Authentizität* und *Ästhetik/Gestaltung* sind in der Improvisation direkt miteinander verwoben und zählen ebenso wie das *Hervorbringen persönlicher Fähigkeiten* zu den wichtigsten Motiven, sich dieser Aktivität zu widmen. Für angeleitete Improvisation – beispielsweise beim Theaterspielen – bedeutet das: Der Improvisierende muss dementsprechend selbstständig und frei darüber bestimmen können, wie er das Material gestaltet und wie er auf eine Aktion seiner Mitspielenden antwortet.

Erlebniselemente beim Improvisieren. Die Intensität des Erlebens wird insbesondere bei künstlerisch-handwerklichen Faktoren – bei solchen der *(Selbst-)Wahrnehmung* und der *Konzentration auf die Sache* – hoch eingestuft. Hemmende oder ablenkende Faktoren – innere psychische sowie äußere innerhalb und außerhalb des Spielfelds – spielen im Schnitt eine nur geringe Rolle. Improvisation ist – im Gegensatz zu alltäglichen Spontanhandlungen – ein außergewöhnliches und künstlerisch

verdichtetes Ereignis. Die meisten Probanden investieren offensichtlich deshalb viel Energie in diese ephemere Kunst, weil sie einen besonderen Reiz darin sehen, für bestimmte Zeit im Fluss zu sein.

Csikszentmihalyi kommt in seinen Studien zu ähnlichen Ergebnissen. *„Im flow-Zustand folgt Handlung auf Handlung, und zwar nach einer inneren Logik, welche kein bewusstes Eingreifen von Seiten des Handelnden zu erfordern scheint. Er erlebt den Prozess als einheitliches ‚Fließen‘ von einem Augenblick zum nächsten, wobei er Meister seines Handelns ist und kaum eine Trennung zwischen sich und der Umwelt, zwischen Stimulus und Reaktion, oder zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verspürt“* (Csikszentmihalyi 1985, 59). Wenn das Improvisieren der Vorstellung *„eines Im-Hier-und-Jetzt-Seins, das in seiner absichtslosen Fokussierung auf den Augenblick zum ungebrochenen Bezeugen des Da-Seins und So-Seins gerät,“* gerecht werden soll (Wilson 1999, 31), dann lässt solche holistische Wahrnehmung während der Tätigkeit *„keinen analytischen Blick“* zu. Auch der Musiker Edwin Prévost verwendet die Metapher des Fließens in ähnlichem Sinne: *„Improvisation ist eine praktische und säkulare Methode, um mit dem Fluß der Existenz in Berührung zu kommen“* (Prévost 1995, 107). Und an anderer Stelle heißt es: *„Das ganze Wesen des Musikers ist involviert; unfreiwillige Reaktionen verbinden sich mit äußerer Technik; der Geist bemüht sich vergebens, mit dem Unbewussten Schritt zu halten. Wenn er Glück hat, wird der Musiker zu einem Betrachter reduziert, während die Musik fließt. Er kann nur zusehen, wie sich Hände über Tasten/Bünde/Felle bewegen. Er ist besessen“* (ebd. 127). Prévost beschreibt hier gewissermaßen einen kaum oder nur äußerst schwer erreichbaren Idealzustand der Improvisation, der einem „Flow“-Gefühl oder „Communitas“-Erlebnis entspräche (s. Teil 2, Kapitel 3.2.1 und 3.2.3).

Viele Aspekte – die *Hingabe*, mit der improvisiert wird, das *Gefühl der Harmonie*, die *Interaktion*, der *geschickte Umgang mit dem künstlerischen Material* etc.– wurden zum einen vor dem Hintergrund der Größe der Improvisationserfahrung, zum anderen hinsichtlich des Grads an Komplexität von Improvisationsvorgaben und -bedingungen analysiert. Die Resultate lassen vermuten, dass bei zu hoher Komplexität der Improvisation die Intensität des Erlebens leidet. So machen die Ergebnisse von Theaterspielenden mit geringer Improvisationserfahrung – etwa von Schülern – deutlich: Sie erleben intensiver, wenn die Komplexität nicht zu groß ist. Zudem garantieren viel Improvisationserfahrung und künstlerisches Geschick in besonderem Maße intensive Improvisationserlebnisse. Hinsichtlich der Anleitung von Improvisation im Theater, im Tanz oder in der Musik sollten diese Erkenntnisse dementsprechend methodische und didaktische Berücksichtigung finden.

Das Anforderungs-/Kompetenzverhältnis. Das Gefühl, freiwillig und eigenständig handeln zu können, hängt vor allem davon ab, dass das Verhältnis von Handlungsanforderungen und persönlichen Fähigkeiten als ein ausgeglichenes wahrgenommen wird. Um die optimalen Bedingungen im Anforderungs-/Kompetenzverhältnis zu erlangen, sind Improvisierende mit geringer Erfahrung oftmals auf Hilfe von außen angewiesen, das heißt, sie brauchen eine qualifizierte Anleitung mit dem Ziel, dass intensives Erleben als Basis für Improvisationserfahrung ermöglicht wird. Während des Improvisierens muss der Spieler aber grundsätzlich selbstständig und aus freiem Willen über seinen Gestaltungsakt bestimmen können. Denn letztlich kann nur auf Basis intrinsischer Motivati-

on ein derartig intensives Erleben bis hin zum „Flow“-Gefühl oder „Communitas-Erlebnis“ entstehen.

Im Gegensatz dazu wird der in einer Improvisation Unterforderte – so die Analyse der Daten – von sich aus nach schwierigeren Anforderungen suchen, um sich nicht der Gefahr der Langeweile auszusetzen. Das hätte die Konsequenz, dass er die Lust an der Sache zunehmend verlieren würde. Das bestätigt die Annahme, dass professionelle Künstler ihre Aktivitäten auf Grund reichhaltiger Improvisationserfahrung häufig intuitiv so komplex gestalten, dass sie einerseits die Lust nicht verlieren und andererseits ihre Neugier und Spannung (im Sinne von Risiko) erhalten.

Erlebnis-Dimensionen. Die in den Dimensionen 1. *Freiheit/Authentizität*, 2. *Spontaneität*, 3. *Interaktion/Zusammenspiel*, 4. *Ästhetik/Gestaltung*, 5. *Intentionen* und 6. *Das Improvisieren selbst* zusammengefassten Items des Anforderungs-/Kompetenzverhältnisses zeigen das breite Spektrum der Komponenten und Merkmale, die diese Aktivität auszeichnen. Sie spiegeln die Buntheit dieser spezifischen Tätigkeit wider. Anhand der empirischen Befunde konnte die theoretische Annahme bestätigt werden, dass beim Improvisieren nicht nur individuell-psychische, -physische und -intellektuelle Fertigkeiten ins Spiel kommen wie Spontaneität, Kreativität etc., sondern im Umgang mit Spielpartnern und/oder Publikum ebenso interaktiv-kommunikative. Dabei müssen zum Teil auch komplexe soziale Situationen bewältigt werden.

Das Gefühl, eine Improvisation sei gelungen, ist also nicht das Resultat einzelner gelungener Aspekte, etwa Spontaneität, Kreativität oder künstlerische Qualität etc., sondern es vermittelt sich durch eine holistische Wahrnehmung der Gesamtaktivität, bei der die betreffende Person entweder den Eindruck hat, Anforderungen und Können entsprechen sich oder das Können übersteigt sogar die Anforderungen. Im letzten Fall ist davon auszugehen, dass die Anforderungen für eine folgende Improvisation erhöht werden können, ohne dass dabei Lust und Freude an der Aktivität verloren gehen. Der Impuls kann vom Improvisierenden selbst oder von einer anleitenden Person kommen. Das Gefühl, die Geschicke einer Improvisation selbst in die Hand nehmen zu können, scheint um so ausgeprägter zu sein, je mehr und intensiver sich die Improvisierenden mit dieser Aktivität befassen und je stärker sie in ihr aufgehen; das ergab die Analyse in Abhängigkeit von der Improvisationserfahrung bei dem Item *Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt*.

Gelingendes Improvisieren. Die Ergebnisse zeigen, je geschickter der Umgang mit einem bestimmten Material ist, desto größer ist auch die Chance, das Eigene spontan und intuitiv zu einem künstlerischen Ausdruck zu bringen. Dabei scheint das Gefühl, die Geschicke selbst in die Hand nehmen zu können, um so ausgeprägter zu sein, je mehr und intensiver sich die Improvisierenden mit dieser Aktivität befassen und je stärker sie in ihr aufgehen; das ergab die Analyse in Abhängigkeit von der Improvisationserfahrung bei dem Item *Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt*. Bestimmt im umgekehrten Fall das Material den Gestaltungsprozess, weil der Umgang mit ihm nicht beherrscht wird, so kann sich nur schwer das Gefühl einstellen, frei und aus eigenem Willen zu improvisieren. Damit würde die wichtigste Motivationsquelle, die der Freiwilligkeit, versiegen.

Aus der weiteren Analyse des Datenmaterials geht hervor, dass es dennoch Möglichkeiten gibt, den freien und „echten“ spontanen Ausdruck zu erreichen. Bei geringem handwerklichem Geschick kann der gestaltende Umgang mit künstlerischem Material auf ein Minimum reduziert werden, so dass sich auf dieser Ebene Können und Anforderung die Balance halten. Damit würden automatisch die performativen Anteile einer Improvisation stärker in den Vordergrund treten.

Improvisation in der Gruppe, mit und vor anderen – so die Erkenntnis – ist und bleibt durch die Dimensionen *Interaktion/Zusammenspiel* und die *künstlerischen, sozialen und individuell-psychologischen Intentionen* eine stark soziale Aktivität; sie ist zugleich ein Prozess der sozialen Situierung. Das bedeutet, die Anforderungen und Fertigkeiten lassen sich in keiner Weise „objektiv“ darstellen oder als Standards formulieren. Da es zum Wesen der Improvisation gehört, dass keine spezifischen Verhaltensformen, Bewegungs- oder Handlungsmuster vorgeschrieben sind, lässt sie sich nicht objektiv messen. Um intrinsisch lohnend zu werden, muss Improvisation sehr genau auf die Fähigkeiten der Personen unter Beachtung der physischen, intellektuellen, emotionalen und sozialen Aspekte abgestimmt sein. Eine solche individuelle Abstimmung steht in antithetischem Verhältnis zu Alltäglichem und Gewohnheitsmäßigem. Mit Blick auf Problemfelder, von denen Gelingen oder Misslingen von Improvisation abhängt, ergeben sich vier verschiedene Perspektiven. Sie finden ihre Entsprechung im *Systemischen Modell der Improvisation* (S. 462ff.) und wurden hier um die Dimension Intersubjektivität erweitert:

a. Kunst. Hier geht es um die Frage, inwieweit die gestellten Anforderungen im Umgang mit dem künstlerischen Material den Handlungskompetenzen des Improvisierenden entsprechen. Das Ziel, dass Anforderung und Kompetenz im ausgeglichenen Verhältnis zueinander stehen, lässt sich zum einen durch Material-Reduktion und/oder -Konzentration erreichen, zum anderen durch die Erweiterung des künstlerisch-handwerklichen Geschicks. Zur Vorbereitung von Improvisation gehören deshalb der spielerisch explorative Umgang mit dem künstlerischen Material, auch künstlerisch-handwerkliches Training und entsprechende Übungen.

b. Subjekt. Unter psychologisch selbstbezüglichem Blickwinkel wird der Improvisierende selbst mit seinen ganz spezifischen Besonderheiten und Eigentümlichkeiten fokussiert. Dem Improvisierenden muss genügend „Frei-Raum“ für autotelisches Handeln zur Verfügung stehen. Um intrinsisch lohnend zu sein, muss eine Improvisation sehr genau auf die Fähigkeiten der Beteiligten unter Beachtung der physischen, intellektuellen, emotionalen und sozialen Eigentümlichkeiten abgestimmt werden.

Damit eine Improvisation intrinsisch motiviert ist und sich das Gefühl der Freiwilligkeit einstellt, ist es notwendig, den Improvisierenden an der Vorbereitung teilhaben zu lassen, das heißt, dass Vereinbarungen mit und keinesfalls gegen den Willen der Betroffenen zu treffen sind.

Während der Improvisation sollte der Improvisierende Gelegenheit haben, für eine bestimmte Zeit ganz in die Sphäre des Ereignisses einzutauchen, um authentisch, aus sich heraus handeln zu können. Dafür ist es notwendig, dass zum einen alle Beteiligten gleichwertig an der Improvisation teil-

haben und dass zum anderen für die vereinbarte Zeit die Improvisation weder von außen gelenkt noch unterbrochen wird.

Um aus einer Improvisation persönliche Erkenntnisse zu gewinnen und individuelle Lern- und Entwicklungsprozesse zu fördern, sollte den Improvisierenden nach dem Ereignis Gelegenheit zur Äußerung und zur Reflexion (untereinander und/oder mit einem Publikum, einem Spielleiter etc.) gegeben werden.

c. Intersubjektivität. Aus sozial-kommunikativem Blickwinkel mit Blick auf die Improvisationsgruppe stellen sich Fragen hinsichtlich der Art und Weise der Interaktion und deren Komplexität. Beim Improvisieren findet Interaktion auf der Basis von Intersubjektivität statt. Mit anderen Worten: Es ist notwendig, dass sich die Improvisierenden gegenseitig als Persönlichkeiten (unter Respektierung der Differenz zum anderen) anerkennen und sich über ihr künstlerisches Material inhaltlich und thematisch auseinandersetzen. Soll sich kollektive Kreativität entfalten können, dann müssen Vereinbarungen und Spielregeln auf gleichwertiger Ebene getroffen werden, auch dann, wenn Kompetenzen und Funktionen der Beteiligten sehr unterschiedlich sind.

Interaktion findet immer sowohl auf der Sachebene als auch auf der persönlichen Ebene statt (s. Teil II, Kapitel 3.3.2, S. 404). Je nach Beschaffenheit des künstlerischen Materials und seiner Abstraktionsmöglichkeiten lässt sich Persönliches von künstlerischer Objektivation mehr oder weniger trennen. Vermischen sich beide Ebenen, wird die Interaktion hoch komplex, was zur Überforderung der Agierenden führen kann. Musik und Tanz beispielsweise sind abstrakter als das fiktive Theaterspiel. Aus diesem Grund können im Normalfall mehr Personen an einer musikalischen Improvisation teilnehmen als beispielsweise an einer szenischen, wo die Interaktion zwischen mehr als vier Spielern oftmals eine Überforderung darstellt. Derartige Komplexität ließe sich bereits im Vorfeld der Improvisation z.B. durch die Reduzierung der Anzahl an Spielern vermeiden.

d. Kultur/Gesellschaft. In Richtung des unmittelbaren soziokulturellen Umfelds geht es um das Spannungsverhältnis zwischen künstlerischer Gebundenheit und individueller Beliebigkeit bzw. zwischen Formel- oder Klischeehaftigkeit und dem Ausdruck persönlicher Befindlichkeiten. Entscheidend hierbei ist die Entwicklung von Kommunikationskompetenz einhergehend mit einer Haltung, die geprägt ist von Selbstbewusstsein, Offenheit gegenüber Unvorhergesehenem und Fremdem. Improvisation als Dialog zwischen Improvisierenden und ihrem soziokulturellem Umfeld sollte dabei verstanden werden als ein Prozess der Auseinandersetzung und Verständigung. Dafür ist es insbesondere notwendig, den Spielern Gelegenheit zu geben, ihr intuitives Handeln nach der Improvisation zusammen mit Außenstehenden zu reflektieren, um auf kognitiver Ebene ein Bewusstsein für das in der Improvisation Erlebte zu schaffen, welches zur Erkenntnis persönlicher Wirkungsweisen in Bezug zum Umfeld und damit zur soziokulturellen Situierung beiträgt. Improvisation vor oder mit anderen, vor oder mit einem Publikum ist eine stark soziale Aktivität; mit ihr gehen Prozesse soziokultureller Situierung einher. Da es zum Wesen der Improvisation gehört, dass keine spezifischen Verhaltensformen, Bewegungs- oder Handlungsmuster vorgeschrieben sind,

lässt sie sich nicht objektiv messen. Deshalb lassen sich die individuellen Anforderungen und Fertigkeiten in keiner Weise „objektiv“ darstellen oder als Standards formulieren.

Mit dieser empirischen Studie wurde ein Schritt in Richtung einer konkreten Beschreibung dieses flüchtigen und schwer fassbaren Phänomens unternommen. Die Ergebnisse zeigen, dass sich das im Teil 2, Kapitel II.5 entwickelte *Systemische Modell der Improvisation* empirisch stützen lässt, und sie validieren die aus jener Theorie abgeleitete Hypothese. Es ist nun möglich, die hier vorgelegten Methoden für weitere Überprüfungen des Modells in verschiedenen anderen Rahmen und mit größeren Stichproben zu verwenden, bis schließlich ein einigermaßen zuverlässiges Urteil über dessen Gültigkeit gefällt werden kann. Es können auch weitere Analysen der bereits vorhandenen Daten vorgenommen werden, die beispielsweise Unterschiede zwischen verschiedenen Gruppen in der Art zu improvisieren aufdecken oder Abhängigkeiten von anderen Faktoren aufzeigen. Auch mag ein Vergleich weiblicher und männlicher Teilnehmer bedeutsame Erkenntnisse liefern.

Weiterhin konnten einige begriffliche Differenzierungen und methodische Hinweise bereitgestellt werden, mit deren Hilfe zielgerichtet Improvisation angeleitet werden kann, was möglicherweise Freude und persönliches Wachstum fördert. Um beispielsweise abzuklären, welche spezifischen Anforderungen und Fertigkeiten beim Improvisieren eine Rolle spielen, könnten auf der Basis dieser quantitativen (noch sehr globalen) Forschungsergebnisse spezifische – auch auf Einzelfälle bezogene – Studien betrieben werden, in denen nicht nur die Liste der Dimensionen des Anforderungs-Kompetenzverhältnisses spezifiziert werden müsste, sondern auch die individuellen Wirkungsweisen von Improvisation in Richtung Innenwelt und Außenwelt genauer zu erschließen wären.

Teil IV SCHLUSS

Der Weg der Erforschung des Phänomens Improvisation als flüchtige Kunst mag gelegentlich labyrinthisch erschienen sein, doch bleibt die Hoffnung, dass ein roter Faden noch erkennbar blieb. Dafür stand die Vorstellung von Improvisation als eine spezifische Verhaltens- und Tätigkeitsweise des Menschen vor Augen, die ein intensives künstlerisch-kreatives Erlebnis darstellt und in der spontanen Art der Auseinandersetzung zwischen Eigenem und ästhetischen Symbolen nicht nur zu besonderen (Lebens-)Erfahrungen, sondern auch zu einer besonderen Lebenspraxis führt. Sie unterscheidet sich von anderen Kultur-Techniken in ihrer Bedeutung und Sinnhaftigkeit.

Ausgangspunkt war eine universale historische Betrachtung des Phänomens. Improvisation baut – das wurde an der neuzeitlichen Kulturgeschichte gezeigt – eine Brücke zwischen „*Lebenswelt*“ und „*System*“ (Habermas 1981), das heißt zwischen kultureller systemischer Syntax und semantischer Individualität. Das konnte auch auf der Untersuchungsebene von *Improvisation als individuelles Phänomen* nachgewiesen werden. Improvisation als flüchtige künstlerische Tätigkeit liegt in der ihr eigentümlichen Weise zwischen syntaktischen und formellen Vorgaben von Gesellschaft und Kunst sowie den „*semantisch-subjektiven Erfahrungsgewißheiten*“ (Mollenhauer 1996, 260) der Individuen. Als solche Zwischenereignisse vermitteln Improvisationen zwischen den historisch-kulturellen Standarderwartungen und den zum Teil schwer fassbaren individuellen Impulsen.

Improvisation im Sinne der hier vorliegenden Arbeit ist nicht eine spontan dahinentäußerte Ausdruckshandlung, sondern ein kreativ-gestaltender Akt, der den Anforderungen entsprechend ein bestimmtes Maß an kreativer Intelligenz erfordert, um nicht nur Selbstbezüge, gleichsam nach innen hin zu konturieren, sondern auch „*Wahrnehmungscharakteristiken*“, „*Erinnerungsspuren*“ und „*Mitteilungsgesten*“ (Mollenhauer 1991, 105ff.), verbunden mit künstlerisch-handwerklichem Geschick. Damit diese „*Ausdrucksgesten*“ (Flusser 1993) zum Vorschein kommen können, ist es notwendig, sich mit einem bestimmten Gestaltungsmaterial auseinanderzusetzen; das können Klänge, Farben, Bewegungen, Wörter etc. sein. Im Umgang mit diesem Material entstehen dann Objektivationen, die etwas symbolisieren. Durch die im spontanen Akt notwendige körperliche Präsenz liegen Subjekt und künstlerische Objektivation nahe beieinander, die das individuell eigentümliche Verhältnis zwischen dem Improvisierenden und der Welt sichtbar machen.

Als Element eines sinn- und bedeutungsvoll behaupteten systemischen Ganzen behauptet oder entwickelt Improvisation über diese Ausdrucksgesten einen Eigensinn. Solche symbolhaften Ausdrucksgesten sind deshalb immer auch Zwischenereignisse zwischen dem Vorbegrifflichen und Begrifflichen als Ausgangspunkt kultureller Neuerungen und Entwicklungen. Wie die empirischen Befunde nahe legen, eröffnet Improvisation intensive Erlebniswelten, die weder in systemischen Kontexten noch in den gewöhnlichen Selbsterfahrungsprozessen zu verorten sind, sondern in einem Balanceakt zwischen Anforderung und Können die Eigentümlichkeit individueller Erfahrungen hervorheben. Diese intensiven Empfindungen sind anders, als sonst empfunden wird.

Letztlich ist die Frage, ob und wie weit eine Improvisation gelungen ist, auch das Ergebnis einer Auseinandersetzung aller Beteiligten bzw. mit dem direkten Lebens-Umfeld. Dementsprechend resümiert der Improvisator und Musikpädagoge Matthias Schwabe: „*Das, was den Wert von Improvisation und speziell von Gruppenimprovisation ausmacht, liegt darin begründet, dass eine gelungene Improvisation [...] nicht nur eine besondere konzentrierte Form des Lebens ist, sondern dabei an eine Vielfalt von existentiellen Themen des menschlichen alltäglichen Lebens anknüpft*“ (Schwabe 2001, 19).

In den abschließenden Erörterungen geht es im ersten Abschnitt, *Das Gelingen von Improvisation*, zunächst darum, welche Faktoren zum Gelingen einer Improvisation beitragen und wie diese Erkenntnisse im Allgemeinen den unterschiedlichsten Improvisationspraktiken zugänglich gemacht werden können. Exemplarisch werden in einem weiteren Abschnitt, *Folgen für die Theaterpädagogik*, Möglichkeiten der gezielten Förderung von Improvisationskompetenzen Nicht-Professioneller abschließend im Bereich Theater aufgezeigt.

1 DAS GELINGEN VON IMPROVISATION

Wenn wir Menschen beobachten, die voller Hin- und Preisgabe improvisieren, stellt sich die Frage, warum dieses Spiel mit dem Zufall und dieses Sich-in-etwas-Unbekanntes-Stürzen – das die meisten Leute umgehen und vor dem sich manchmal auch Improvisierende fürchten – plötzlich zur inneren Motivationsquelle werden kann.

Als ich in meinen Improvisations-Seminaren²⁴⁵ Theaterpädagogik-Studenten beim Improvisieren beobachtete, fiel mir grundsätzlich auf: Obwohl nur wenige wirklich angstfrei in eine Improvisation hineingingen, war das Spiel selbst geprägt von Freude, Spaß und Spiellust, großer Hingabe und dem Willen etwas zu formen, zu gestalten. Das wurde auch durch die verbalen Äußerungen der Spielenden bestätigt. Die Improvisierenden stürzten sich immer wieder in oftmals völlig offene Situationen, ohne sich des Erfolges oder irgendeiner Anerkennung sicher zu sein. Im Mittelpunkt ihres Engagements standen verschiedenste Aspekte wie Neugierde, kognitive Aktivität, z.B. ein fiktives künstlerisches Problem zu lösen, einen Konflikt zu meistern, ein Thema zu definieren, welches dann spielerisch verhandelt wurde, einfach das spontane Umgehen mit dem Material, das Gestalten selbst, das Kombinieren von Formen, die emotionale Erfahrung, im entstehenden „Werk“ sich selbst im Hier und Jetzt zwischen Vergangenheit und Zukunft wiederzuerkennen und schließlich die bloße physische Aktivität, das spontane Reagieren oder im Ganzen das Meistern der Situation.

Aber nicht jede Improvisation führte zu einem befriedigenden Ergebnis und entsprach den Intentionen oder Vorstellungen der Spieler. Beispielsweise geriet der Spielfluss ins Stocken oder jemand fühlte sich „an die Wand gespielt“, weil der Partner „sein eigenes Ding durchzog“. Oder die Improvisierenden kamen „nicht ins Spiel“, weil Regeln und Verabredungen nicht eingehalten wurden bzw. weil Regeln zu kompliziert waren und nicht eingehalten werden konnten. Stimmt aber die Umstände, schienen die Improvisationen zu gelingen, was dann sehr schnell zu einer guten Stimmung bei den Spielern führte. Die Seminarteilnehmer sprachen in anschließenden Reflexionsphasen nicht nur ihr zum Teil komplexes Erleben beim Improvisieren an, indem sie ausführlich ihre Emotionen beschrieben, sondern sie bewerteten oftmals ihre Improvisationen. So wurden viele – wenn auch noch so kleine – Improvisationen als irgendwie „interessant“ beurteilt, etliches davon hatte „spannende Momente“ und z. T. wurde der spontane Akt als „unglaublich dichtes Ereignis“ empfunden. Im Laufe der Zeit konnte ich beobachten, dass die Teilnehmer, je häufiger oder regelmäßiger sie Gelegenheit hatten zu improvisieren und je mehr Elemente des Erlebens sich zu einer positiven Erfahrung summierten, desto öfter das sichere Gefühl äußerten, „die Improvisation sei gelungen“. Doch wann kann eine Improvisation als gelungen oder misslungen bezeichnet werden? Nach welchen Kriterien kann ein Improvisationsereignis überhaupt bewertet werden? Die Problematik der Gelungenheit einer Improvisation wirft zunächst die Frage nach der Qualität dieser spezifischen künstlerischen Tätigkeit auf. Sie soll im Folgenden eingehend erörtert werden.

²⁴⁵ Der Verfasser beruft sich hier auf seine Lehrtätigkeit an der Universität der Künste Berlin (1997 bis 2004).

1.1 IMPROVISATION UND QUALITÄT

Die Frage, was denn Qualität beim Improvisieren sein könnte, „*jagt in gewisser Weise einem Phantom hinterher*“, meint der Musikwissenschaftler Martin Speicher: „*Denn sobald Qualität als das verstanden wird, was der Begriff ursprünglich bezeichnet - nämlich die Eigenschaft oder Beschaffenheit von Etwas - verliert er sofort an Unschärfe, die dem heutigen Gebrauch eigen ist*“ (Speicher 2001, 10). Natürlich haben manche Dinge ganz offensichtlich eine bessere Qualität als andere, und darüber ist sogar ein intersubjektiver Konsens möglich: „*Dieses ist ‚besser‘ als das - darüber können sich viele Menschen einig sein. Aber unter welchen Bedingungen?*“, ist die entscheidende Frage, die Doris Koesterke (2001, 8) in diesem Kontext stellt.

Qualität – „*von lat. qualitas ‚Beschaffenheit‘, Güte, Wert*“ (gr. ποιότης) – verstand Aristoteles als „*Kategorie, im Unterschied zum (gr.) ποιον, lat. quale, dem Bestimmten, eingeführt zur Bezeichnung des abstrakten Merkmals, überhaupt durch etwas bestimmt zu sein.*“²⁴⁶ Zu diesen Merkmalen zählen bei Aristoteles die Haltung, die Veranlagung, die Sinnesqualitäten (Wärme, Härte etc.), die Figürlichkeit bzw. Form. Die antike Unterscheidung zwischen „*Ding-Qualitäten*“ und „*Sinnes-Qualitäten*“ wurde in der neuzeitlichen Erkenntnistheorie neu klassifiziert in ursprüngliche (primäre) und abgeleitete (sekundäre) Qualitäten. Danach gelten Eigenschaften von Dingen als primäre und Sinneswahrnehmungen, die den zu erkennenden Gegenständen zugeschrieben werden, als sekundäre Qualitäten.

Kant jedoch bezeichnete die traditionelle Unterscheidung zwischen Ding- und Wahrnehmungs-Qualität als „*überflüssig*“, da die qualitativen Kategorien nicht der Bestimmung eines Dings an sich, sondern nur der von Erscheinungen dienen können. Die Kriterien „*Realität*“, „*Negation*“ und „*Limitation*“ sind für Kant reine „*Prädikabilien*“, also reine Verstandesbegriffe (Kant, 1787, 108 und Prolegomena §13, Anm. II). Spätere Versuche, die Dingmerkmale auf Sinnes-Qualitäten der Wahrnehmungswelt zurückzuführen (Carnap 1928), führen schließlich bei Hempel (1952) zu Begriffsklassifikationen qualitativer Merkmale. Er unterscheidet qualitativ-klassifikatorische Begriffe, z.B. schwarz und nicht-schwarz, von qualitativ-komparativen, wie höher, schneller, weiter etc., und quantitativ-metrischen. Letzteres führte oftmals irrtümlich zur Auffassung, dass man alle so klassifizierten Qualitäten quantitativ-mathematisch erfassen und ausdrücken und damit qualitative Probleme in quantifizierter Form darstellen könnte.

Demgegenüber stellt Martin Speicher fest: „*Die Erkenntnis von Eigenschaften sitzt den Defiziten unserer Wahrnehmung auf: Wer nimmt wie was wann wahr? Welche Wahrnehmungsbildung hat der einzelne Mensch genossen? Mit welchen Filtern arbeitet diese Wahrnehmung? Wie wird diese Wahrnehmung verarbeitet?*“ (Speicher 2001, 10). Die Fragen, die Speicher hier stellt, beziehen sich auf die individuellen Eigenheiten des Wahrnehmenden. Sie sind in keinem Fall quantifizierbar, das heißt in irgendeiner Weise verallgemeinerbar. Die Ergebnisse einer Tätigkeit, eines

²⁴⁶ Regenbogen/Meyer: Wörterbuch der Philosophischen Begriffe 1998, 538.

künstlerischen Ereignisses beispielsweise werden nicht nur abschließend bewertet, sondern was folgt ist „*zwangsläufig und zuallererst wohl die Diskussion darüber*“ – nicht nur über das Ergebnis, sondern auch über den Prozess des Sich-Ereignenden. „*Wir reden also bei einem Qualitätsurteil immer auch über die Qualität des Qualitätsurteils - und müssen uns sozusagen in einem ständigen, nie abschließbaren Prozess darüber Rechenschaft geben, was alles berücksichtigt und wie gewichtet wurde*“ (ebd.).

Als weiteres Problem nennt Speicher die temporäre Gültigkeit eines Qualitätsurteils. „*Die Verschiebungen der Wertvorstellungen eines Menschen aber kommen nicht aus sich selbst heraus, sondern durch eine Reihe von Abstoßungs- und Anpassungsvorgängen gegenüber der Welt*“ (ebd.). Hinzuzufügen wäre neben der zeitlich beschränkten Gültigkeit eine örtlich-situative Beschränkung. Ein bestimmtes sozio-kulturelles Umfeld, in dem sich der Bewertende befindet, beeinflusst sein Urteil stärker, als weiter entfernte oder periphere kulturelle Konstellationen. Und auch diese sind ständig in Bewegung und Veränderungen unterworfen. Entsprechend schlussfolgert Speicher: „*Das Urteil über die Güte einer Sache ist im Grunde immer defizitär, unabgeschlossen, vorläufig.*“ Auch „*ästhetischer Konsens gelingt nur vorübergehend, sozusagen mit immer wieder wechselnden Mehrheiten*“ (ebd.).

„*Im Augenblick reiner Qualität sind Subjekt und Objekt identisch. [...] Diese Identität ist Grundlage handwerklichen Könnens in allen technischen Künsten. Und eben diese Qualität ist in den modernen, dualistisch aufgefassten Technologien verlorengegangen*“ (Pirsig 1976, 300 zit. n. Kösterke 2001, 8). Die Aufhebung der Spaltung von Subjekt und Objekt findet im Augenblick reiner Qualität statt. „*Dass Subjekt und Objekt im Ereignis der Qualität in Einklang geraten sind, erkennt man daran, dass man sich ganz spontan freut, so dass eine innere Ruhe, eine heitere Gelassenheit, eine Zufriedenheit sich einstellt*“ (Kösterke 2001, 8). Das deckt sich mit den Forschungsfragen Csikszentmihalyis (1985): „*Seit Jahrhunderten finden Menschen Spaß am Singen, Schach- und Tennisspielen und bei hundert anderen Aktivitäten. Gibt es eine gemeinsame Erlebnisqualität ‚Spaß‘ und ‚Freude‘, welche all diese Tätigkeiten hervorbringen?*“ (Csikszentmihalyis 1985, 46). Csikszentmihalyi kommt bei der weiteren Untersuchung dieser Aktivitäten zu der Erkenntnis:

„*In der Schwebelage zwischen Langeweile und Angst ist das autotelische Erleben eines völligen Aufgehens des Handelnden in seiner Aktivität. Die Aktivität bietet laufend Herausforderungen. Es bleibt keine Zeit für Langeweile oder Sorgen darüber, was möglicherweise eintreffen wird. In einer solchen Situation kann eine Person die jeweils nötigen Fähigkeiten voll ausschöpfen und sie erhält dabei klare Rückmeldungen auf ihre Handlungen. Sie ist daher Teil eines rationalen Systems von Ursache und Wirkung, in dessen Rahmen das, was sie tut, realistische und vorhersehbare Konsequenzen hat*“ (Csikszentmihalyis 1985, 58).

Bei Goodman und Elgin (1993) wird die schwer beantwortbare und „*ontologische Assoziationen suggerierende Frage philosophischer Ästhetik*“ (Mollenhauer 1996), „was“ Kunst sei, durch die einfachere und individuell zu beantwortende ersetzt, „wann“ wir davon sprechen, dass etwas Kunst

genannt werden dürfe. Welche Bedingungen, Umstände und Qualitäten müssen erfüllt sein, damit Improvisierende ihre Aktivität als gelungen bezeichnen?

Die so gestellte Frage geht vom Individuum aus und bezieht dessen soziokulturellen Kontext, seine (Um-)Welt mit ein. Sie kann nicht universalistisch beantwortet werden wie die Frage nach dem „was“. Dafür lässt sie jedoch sowohl historische als auch subkulturelle Varianten zu, das heißt, sie kann zu einer anderen Zeit oder an einem anderen Ort oder in anderen subkulturellen Kontexten jeweils anders beantwortet werden.

Die Qualität eines künstlerischen Ereignisses ist nicht nur ein ästhetisches und erkenntnistheoretisches Problem. *„Ästhetisches muss sich durchaus auch immer die Frage nach der Nützlichkeit (für wen nützlich, wozu nützlich, wann nützlich?) gefallen lassen, sowohl hinsichtlich des innerästhetischen als auch des gesellschaftlichen Sinns“* (Speicher 2001, 11). Dem wäre noch die individuelle Komponente hinzuzufügen. Mit Blick auf die Tätigkeit Improvisieren stellt sich die Frage: Inwiefern nützt das Improvisieren dem Improvisierenden, der von dieser Tätigkeit – wie die empirischen Daten der Motivationen (s. Kapitel 3, S. 489ff.) zeigten – erwartet, dass sie Freude bereitet. *„Die wesentliche Qualität ist, dass sie im Hier und Jetzt entsteht. Ihre Faszination liegt darin, dass jeder im nämlichen Moment, im Idealfall völlig selbstlos und mit ungeteiltem Interesse aus sich selbst heraus, aus dem eigenen Zentrum heraus handelt; im Moment der Improvisation fließt unbewusst alles mit ein, was den Menschen ausmacht, der da improvisiert“* (Kösterke 2001, 9).

Soll die Frage nach der Qualität überhaupt einen Sinn machen, so muss der Handelnde, der in der Aktivität aufgeht, in die Diskussion einbezogen werden. Der emanzipatorische Charakter, die Gestaltungs- und Entscheidungsfreiheit eines jeden, die Anerkennung des Anderen und manchmal des Fremden, die Offenheit für das Neue sind Qualitätsaspekte, die zu berücksichtigen sind. Qualität dreht sich in erster Linie um die Frage: Wie sinnvoll erweist sich diese Tätigkeit für den Improvisierenden? Ist der Improvisierende „zufrieden“, weil er das Gefühl hatte, seine Ideen ausdrücken, künstlerisch umsetzen und auf die Impulse anderer eingehen zu können, weil sich der Improvisierende dem Moment ausliefern konnte, das Erleben etwas Fließendes war und weil das Feedback der anderen Akteure oder der Rezipierenden während und nach der Improvisation ihm das Gefühl vermittelten, verstanden worden zu sein?

Das Besondere am Ereignis des Improvisierens ist: *„Die Wahrheit dieses Moments kann im Nachhinein nicht mehr korrigiert werden. Was ist wird gewesen sein“* (Speicher 2001, 11). Darin unterscheidet sich Improvisieren von anderen künstlerischen Produkten, dem Kunstwerk, einem geplanten, konzipierten und realisierten Gemälde genauso wie einem geschriebenen Theaterstück oder einer notierten Musik. Die Frage nach der ästhetischen Qualität verknüpft sich beim Improvisieren mit den jeweiligen Bedingungen und Bedürfnissen, individuellen Kompetenzen und situativen Anforderungen des Einzelnen und der Gruppe.

Kriterien für Gelungenheit beim Improvisieren. Welchen Kriterien folgen Improvisierende denn genau, wenn sie das Resultat einer Improvisation hinterher als „gelungen“ oder aber „in gewissem Sinn interessant, aber eigentlich nicht wirklich gelungen“ bewerten? Diesbezüglich hat Seel eine Bewertungshierarchie vorgeschlagen, in der ästhetische Ereignisse danach geordnet werden, ob sie als „*interessant*“, „*relevant*“ oder „*gelungen*“ gelten können (vgl. Seel 1985). Sie könnte in erweiterter Form auch für das Improvisieren als Bewertungsorientierung übernommen werden, denn im Unterschied zu rein ästhetischen Produkten zählen beim Improvisieren andere Qualitätskriterien, die Matthias Schwabe in der Fachschrift „*Ringgespräch über Gruppenimprovisation*“ (Juni 2001) zusammenfasst und die nicht nur für die musikalische Improvisation gelten:

„Improvisation

- *ist ‚die Erkundung des Augenblicks‘ (Peter Riley)[...]*
- *gestattet dem Publikum Teilhabe an der Entstehung [...]*
- *ist Umgehen mit dem Unvorhergesehenen und Unkontrollierbaren [...]*
- *ist (bei Gruppenimprovisation) ein Zelebrieren von Interaktion an sich [...]*
- *ist eine ästhetische Haltung des Dialogs*
- *ist eine Form [...], die keines Spezialistentums bedarf, sondern auf jedem ([...] künstlerisch-handwerklichen) Niveau möglich ist [...]*
- *thematisiert das ‚Eigene‘ [...] das macht (das Improvisierte) im hohen Maß authentisch [...]*
- *spielt sich in einer Dreiecksbeziehung zwischen musikalischer [allgemein gesprochen: künstlerischer] Notwendigkeit, Interaktion und individuellem Impuls ab. Die Balance zwischen diesen drei Polen macht sowohl die Spannung als auch die Lebensnähe des Improvisierens aus“ (Schwabe 2001, 19).*

Schwabe stellt hier neben objektiven Kriterien das Moment des Subjektiven heraus. Und darin scheint zunächst der Schlüssel dafür zu liegen, etwas als „gelungen“ zu bezeichnen: im subjektiven Eindruck des Improvisierenden selbst. Nur der Improvisierende selbst kann – wenn überhaupt – drüber befinden, ob denn die für das Improvisieren notwendigen inneren Qualitäten wie Freiheit, Offen-Sein oder sich gleichberechtigt fühlen gegenüber anderen etc. zum Tragen kamen. Nach dem *Systemischen Modell der Improvisation* nimmt der Improvisierende vor, während und nach einer Improvisation in unterschiedlicher Weise Kontakt zur Welt außerhalb der Spielwelt auf. Improvisieren ist die Auseinandersetzung des Individuums mit der Welt, ein künstlerisches Sich-ins-Verhältnis-Setzen zur Welt. Das heißt vor, während und nach dem Improvisieren steht für den Improvisierenden in unterschiedlicher Weise die Frage im Raum: Kann ich mich so ausdrücken, wie es in mir ist, wie die Idee es vorgibt? Und gleichzeitig: Wie kommt es beim Gegenüber an, wie wirkt es, werde ich verstanden? Das kann ein Publikum sein, das können Zuschauende und Zuhörende oder Mitspieler, Spielleiter, Regisseure, Dirigenten, Therapeuten etc. sein. Selbst wenn es keinen Rezipienten gibt, beispielsweise wenn jemand für sich alleine improvisiert, um ein Material zu erkunden, so wird dennoch ständig mitgedacht, wie diese künstlerische Spontanäußerung wohl (in der Welt) ankommt.

Für die Einschätzung der Qualität einer Improvisation ist letztlich der subjektive Eindruck, die persönliche Wahrnehmung des Improvisierenden von Relevanz. Der Improvisierende kann nur selbst darüber befinden, ob ihm dieses besondere Tätig-Sein in der Welt sinnvoll erscheint, weil es ihm gelungen ist, sich mit der (Um-)Welt zu verständigen und sich mit seinen ganz persönlichen Besonderheiten soziokulturell zu situieren. Das bedeutet, nur er kann auch am genauesten Auskunft darüber geben, ob Improvisation hinsichtlich der Motivationen, der Intensität des Erlebens sowie der wahrgenommenen Anforderung und des wahrgenommenen Könnens als tief befriedigend, freudvoll, kreativ etc. erfahren wird oder eben als weniger angenehme künstlerisch-ästhetische Erfahrung ihre Spuren hinterlässt.

1.2 WANN IST IMPROVISATION GELUNGEN?

Letztlich ist die Frage, ob und wie weit eine Improvisation gelungen ist, auch das Ergebnis einer Auseinandersetzung mit allen Beteiligten, mit den Akteuren und den Rezipienten. In einer solchen reflektierenden Bewertung könnten die Interessen und Vorstellungen aller Beteiligten artikuliert werden unter Berücksichtigung individueller und gruppenspezifischer Besonderheiten, so dass möglicherweise die Vielfältigkeit von dem, was gelungen ist, zum Vorschein kommen kann. Qualität beim Improvisieren kann nur im Dialog und durch Verständigung aller Beteiligten abgewogen werden in Anerkennung der Eigentümlichkeiten und Besonderheiten eines jeden einzelnen. *„Das, was den Wert von Improvisation und speziell von Gruppenimprovisation ausmacht, liegt darin begründet, dass eine gelungene Improvisation [...] nicht nur eine besondere konzentrierte Form des Lebens ist, sondern dabei an eine Vielfalt von existentiellen Themen des menschlichen alltäglichen Lebens anknüpft“* (Schwabe 2001, 19).

Als Improvisator und Leiter verschiedener Improvisationsgruppen beschäftigte den Musiker, Komponist und Improvisator Peter Hoch immer wieder die Frage: *„Wie übt man Improvisation - was ist eine gute, gelungene Improvisation?“* (Hoch 1995, 9). Nach den Überlegungen zur Qualität beim Improvisieren erscheinen die so gestellten Fragen jedoch die falschen zu sein, denn sie provozieren wieder die Trennung zwischen Objekt und Subjekt und stellen den improvisierenden Menschen Gegenständliches, gleich einem fassbarem Ergebnis, gegenüber. Das, worauf es beim Improvisieren und ganz allgemein bei kreativen Prozessen ankommt, das „In-der-Welt-Sein“ als nicht unterscheidbare Subjekt-Objekt-Einheit, wird dabei übersehen. Das bedeutet auch: *„Handwerkliches ist eine Voraussetzung, nicht mehr und nicht weniger. Ein handwerklich schlecht gemachtes Stück kann durch keine noch so gute stilistische Absicht gerettet werden. Entscheidend dafür, ob ein Stück wirklich überzeugt, ist jedoch, ob ich als Musiker überhaupt etwas zu sagen habe, ob ich diese Aussage überzeugend umsetzen kann – und ob das, was ich zu sagen habe, auch für andere Menschen relevant ist“* (Schwabe 2001, 23). Neben den künstlerisch-ästhetischen Aspekten wird hier die innere Haltung, *„etwas zu sagen haben“*, dann das Vermögen, dies auch auszudrücken, und schließlich der nicht unerhebliche Aspekt der Relevanz für die Umwelt, von anderen verstanden zu werden, angesprochen.

Und darin liegt die Besonderheit der Qualitätsfrage beim Improvisieren: Es ist das Zusammenwirken der künstlerischen und der allgemeinen Lebenserfahrung in einer spezifischen Situation zur bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort mit bestimmten Menschen. Fragen bezüglich des Gelingens von Improvisation werden je nach Eigentümlichkeit und/oder Besonderheit der Situation, der bestimmten Zeit, des bestimmten Ortes sowie je nach Art und Weise des Dialogs bzw. der künstlerischen Auseinandersetzung mit bestimmten Menschen immer wieder neu und anders zu beantworten sein. Eindeutige Antworten sind dabei jedoch nicht zu erwarten. So kann eine spannende Interaktion von einer weniger befriedigenden künstlerischen Umsetzung ablenken. Umgekehrt kann beispielsweise „*handwerklich gut gemachte Musik über mangelnde Spontaneität hinwegtrösten*“ (Schwabe 2001, 19).

„Qualität ist nicht einfach nur das Ergebnis einer gegenseitigen Berührung von Subjekt und Objekt. Die Existenz von Subjekt und Objekt wird überhaupt erst aus dem Qualitätsereignis abgeleitet. Das Qualitätsereignis ist die Ursache der Subjekte und Objekte, die dann fälschlicherweise für die Ursache der Qualität gehalten werden“ (Pirsig 1976, 247).

Erst wenn die Faktoren der sechs Erlebnis-Dimensionen – *Freiheit/Authentizität, Spontaneität, Interaktion/Zusammenspiel, Ästhetik/Gestaltung, Intention* und *Das Improvisieren selbst* (s. Teil III, Kapitel 6, S. 519) – gewissermaßen in Einklang stehen, das heißt wenn die Anforderungen mit den Kompetenzen übereinstimmen, die der Improvisierende selbst, aber auch die Gruppe während des Ereignisses vorzuweisen hat, kann von einer gelungenen Improvisation die Rede sein.

Damit Improvisation für pädagogische und therapeutische Arbeit nutzbar gemacht werden kann, müssen diese Dimensionen trotz vieler Überschneidungen auf analytischer Ebene differenziert befragt werden. Äußerungen von Improvisierenden bringen Kriterien dafür zur Sprache, was das Besondere und die Qualität eines bestimmten Improvisationsereignisses ausmacht, um sagen zu können, es sei gelungen. Dass zunächst kaum differenzierende Qualitätsaussagen über eine Improvisation gemacht werden können, liegt offensichtlich am ganzheitlichen Modus des Improvisierens als künstlerisch-ästhetischer Akt, in dem die verschiedenen Dimensionen gleichzeitig in Erscheinung treten, als Einheit wahrgenommen werden und kaum voneinander zu trennen sind. Wenn über einen solchen künstlerischen Vorgang geredet wird, so handelt es sich nach Seel um einen „*entspezialisierten Diskurs*“, in dessen „*zeitlicher Erläuterung der Sichtweise, aus der das ästhetische Objekt als gelungen oder mißlungen erscheint*“, auch theoretische und ethische Ansprüche geltend gemacht werden. Das geschieht aber so, dass „*keine der nicht-ästhetischen Geltungsdimensionen die Oberhand gewinnt*“ (Seel 1985, 292). Das „*wahrnehmende Individuum*“ handelt hier in der Regel „*mit allen Momenten seiner Stellung zur Welt und zur Wirklichkeit*“ (Mukarowski; zit. n. Seel 1985, 293). Diese holistische und gleichgewichtige Wahrnehmung von Welt und Wirklichkeit in künstlerischer Tätigkeit entspricht auch Bättschmanns kunsthermeneutischen Argumenten bezogen auf die Herstellung von Bildern. Die kognitive Leistung des „*Zusammenhaltens*“ und die gleichgewichtige Berücksichtigung der verschiedenen Dimensionen sind verbunden mit der Einsicht, sich die „*Teilhabe an der Tradition*“ zum Bewusstsein zu bringen sowie die verstehende künstlerisch-

ästhetische Tätigkeit als „*Einrücken in ein Überlieferungsgeschehen*“ zu denken (Bätschmann 1988, 7). Dieser kognitive Akt setzt allerdings einen Bewusstseinszustand und die Fähigkeit der Perspektivübernahme voraus, Bedingungen also, die zumindest während des Improvisierens so nicht unbedingt gegeben sind.

Offensichtlich verbirgt sich in dieser Tätigkeit aber ein höchst komplizierter Sachverhalt. Dass während des spontanen Akts selbst Eindrücke und Wahrnehmungen in erster Linie auf einer vorbewussten, intuitiven Ebenen vorliegen, steht außer Zweifel. Beim Improvisieren können derartige Überlegungen primär in einer Reflexionsphase nach dem Ereignis ins Bewusstsein gelangen. Nach Aussagen der Informanten werden sie aber nicht im Einzelnen analytisch bewusst, sondern vielmehr als ein Ganzes wahrgenommen. Anhand des Fragebogens konnte gezeigt werden, dass die Probanden aller Alters- und Erfahrungsgruppen neben Äußerungen, die ganzheitlich die Gesamtaktivität betreffen, ihr Improvisationserlebnis auch analytisch, differenzierend bewerten und einschätzen konnten.

Daraus ließen sich möglicherweise methodische Hinweise ableiten, die für das Anleiten zur Improvisation zu berücksichtigen sind. In Gruppen, die zur Improvisation angeleitet werden, treten immer wieder Hindernisse auf, die in unterschiedlicher Weise bestimmte Wesensmerkmale der Improvisation beeinträchtigen. Eine Analyse könnte hilfreich sein, diejenigen Komponenten oder Dimensionen zu bestimmen, in denen es zu gravierenden Diskrepanzen zwischen Anforderung und Können kommt. Dafür ist die Phase der Reflexion über das Ereignis von besonderer Bedeutung, denn hier können die Spieler ihr Erlebtes in Worte fassen, die auf entsprechende Problematiken hinweisen. Solche Handicaps sind nicht so leicht auszuräumen, dennoch kann – das hat die Untersuchung gezeigt – auf wichtige Faktoren nicht nur hingewiesen, sondern auch Einfluss genommen werden, die es ermöglichen, die notwendigen Kompetenzen zu fördern und zu entwickeln. Beispielsweise könnten kleinschrittig Stück für Stück positive Improvisationserfahrungen gesammelt werden in Form von Improvisationen kurzer Dauer und geringer Komplexität, die immer neu dem optimalen Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnis entsprechend angepasst werden müssten.

Aus den Erkenntnissen dieser Untersuchung werden abschließend drei Thesen formuliert, die als Hinweise zu verstehen sind, wie Improvisation als flüchtige Kunst zu einem nachhaltig gelungenen Ereignis gemacht werden kann:

1. Soll Improvisation auch bei weniger erfahrenen Spielern gelingen, so bedarf sie einer entsprechenden Vorbereitung auf das Ereignis, die gewährleistet, dass Anforderungen und Können der Spieler in einem angemessenen Verhältnis stehen.
2. Soll Improvisation intensiv und als ein Akt der freien Wahl erlebt werden, dann muss gewährleistet sein, dass der Improvisierende für eine gewisse (verabredete) Zeit und innerhalb des gemeinsam verabredeten Rahmens spontan, eigenständig und ohne Fremdbestimmung agieren und reagieren kann.
3. Soll Improvisation als flüchtige Kunst zu einem verwertbaren Erfahrungs- und Erkenntniszuwachs führen, dann braucht sie die Phase der Reflexion.

Intensives Erleben beim Improvisieren bedeutet herauszutreten aus dem Gewöhnlichen. Ob solche Ereignisse befreiend wirken, ob sie persönliche und soziale Veränderungen nach sich ziehen, hängt von vielen inneren und äußeren Faktoren ab. Es scheint dabei nicht abwegig, den im Improvisationsereignis vorgefundenen Geisteszustand einhergehend mit verbesserter körperlicher Präsenz und Handlungskompetenz als Bedingung für die Weiterentwicklung kultureller Formen zu nutzen. Das, was man beim Improvisieren lernen kann, ist aber nicht unmittelbar in konkreten sozialen Veränderungsprozessen anwendbar.

2 FOLGEN FÜR DIE THEATERPÄDAGOGIK

Vor dem Hintergrund der theoretischen und empirischen Erkenntnisse werden abschließend exemplarisch und skizzenhaft Konsequenzen für den Bereich der Theaterpädagogik gezogen. Es geht dabei um Fragen der pädagogischen Umsetzbarkeit, nach Möglichkeiten und Voraussetzungen zur Förderung von Improvisation als künstlerische Verhaltensform im Kontext ästhetischer Bildung, welche Maßnahmen zum Gelingen von Improvisation und damit zur Förderung von divergentem Denken beitragen, um somit durch Improvisation künstlerisch-ästhetische Erfahrungen sammeln zu können.

Im Zuge der gegenwärtigen Diskussion zur kulturellen Bildungsbedeutung beim Theaterspielen stellt sich die Frage, welchen Beitrag das Improvisieren als eine spezifische Form produktiven künstlerischen Gestaltens zur Selbstbildung leisten kann. Ihre besondere Qualität bekommt dabei die künstlerisch-ästhetische Erfahrung beim Improvisieren mit theatralischen Mitteln durch „*die Unablösbarkeit des produzierenden Subjekts vom Produkt seiner Gestaltung*“ (Hentschel 1996, 244). Angeleitetes Improvisieren gehört zur zentralen Tätigkeit theaterpädagogischer Praxis, das bedeutet, es handelt sich immer um eine Begegnung zwischen Spielleiter und Spielgruppe. Um zu verstehen, wodurch in der Improvisation ästhetische Bildungsprozesse in Gang gesetzt oder auch verhindert werden, müssen die Ambiguität der Improvisationssituation und das besondere Spieler-Spielleiter-Verhältnis berücksichtigt werden.

Die spezifische Situation des Theaterspielenden unterscheidet sich von anderen künstlerischen Gestaltungsfeldern, das wurde in dieser Arbeit gezeigt, maßgeblich durch das ambivalente Verhältnis Spieler und Rolle – Realität und Fiktion. Im Gegensatz zu den anderen Künsten gewinnt das künstlerisch Hervorgebrachte beim Theaterspielen keine von der Person unabhängige Gestalt. Die Objektivierung des subjektiven Ausdrucks findet dabei in der Entwicklung und der Art der Gestaltung von Figuren entsprechend Bentleys handlicher Formel „*A impersonates B while C looks on*“ (Bentley 1964, 150) ihren Platz. Es geht entsprechend um die Balance zwischen dem Selbst des Spielers und der gestalteten Figur (vgl. Schechner 1990). Dem Spieler sind unzählige Integrationsaufgaben, -leistungen und -wünsche aufgetragen. Wir sprechen dabei legitimerweise von „*multiplen Identitäten*“ (Nickel 1996-1, 20), so dass wir soziale und personale Identität, das private und das öffentliche Ich, unterscheiden müssen.

2.1 ANGELEITETES IMPROVISIEREN IN DER THEATERARBEIT MIT NICHT-PROFESSIONELLEN SPIELERN

Vor dem Hintergrund, dass der nicht-professionelle Spieler sich theaterhandwerklich und evtl. auch psychologisch im Stadium der Entwicklung befindet, möglicherweise sogar mit körperlichen oder geistigen Handicaps umzugehen hat, wird das Spiel, entsprechend der besonderen Voraussetzungen, angesiedelt sein zwischen den Polen Präsenz und Repräsentation. Annika Vogt²⁴⁷ und Susanne Harkort²⁴⁸ erarbeiteten 2001 am Institut für Spiel- und Theaterpädagogik, Universität der Künste Berlin, theoretisch fundierte praxisbezogene Methoden, die sie von den derzeitigen Ansätzen des Performativen im professionellen Theater ableiteten. Sie beziehen sich eingehend auf Kirbys Analyse-Modell für die „Performance-Art“ (Kapitel II.2.3, *Performen: Der Spieler zwischen acting und not-acting*). Besonders für das Theaterspielen, das Improvisieren mit nicht-professionellen Schauspielern ist Kirbys Analyse wertvoll, „weil sie über die technischen Unterscheidungen hinaus das Terrain ‚unterhalb‘ des klassischen Schauspielers erst hervortreten lässt“ (Lehmann 1999-1, 242). Um die Möglichkeiten dieser performativen Ansätze zugänglich zu machen, geht Susanne Harkort davon aus, dass mit *simple acting* eine Form des Schauspiels beschrieben ist, bei dem sich das Darstellen auf eine oder wenige Dimensionen der Wirklichkeit beschränkt. *Simple acting* nimmt innerhalb der Spannbreite von Realität zu Fiktion eine performative Schwerpunktsetzung vor.

„[Das heißt], dass auf den restlichen Ebenen nichts extra dargestellt wird, nicht der Eindruck vermittelt wird ‚als ob‘. Die persönlichen Anteile der Spieler am Spiel nehmen zu. Wird Präsenz mit Repräsentation gleichgesetzt, geht es im stärkeren Maße um Mitteilung persönlicher Erfahrung. Der Interpretation von Wirklichkeit durch den Spieler wird gegenüber deren Darstellung ein größerer Spielraum eingeräumt (Harkort 2001, 10).

Somit kann die Entwicklung von Bühnensituationen, Handlungen, Bildern „an der Individualität des Spielers, seines Körpers, seiner Sprache, seiner individuellen Wahrnehmung und seines Erlebens der Welt angesetzt werden“ (Vogt 2001, 50). Der nicht-professionelle Spieler – bzw. der Spiel-leiter mit ihm zusammen – kann eine Wahl für eine entsprechend den Anlagen, Fähigkeiten und Anliegen adäquate Improvisationsform treffen. Theaterpädagogik vor dem Hintergrund der ästhetischen Bildung zeichnet sich dadurch aus, dass sie künstlerische Prozesse gestaltet mit Menschen, die keine oder nur partielle Erfahrungen mit Schauspiel besitzen. Es geht darum, den Boden zu eb- nen für ein Herauslocken des schöpferischen Potentials der Spielenden und diesem Ausdruck zu verleihen in Form theatraler Gestaltung (vgl. Vaßen 1999, 62). Die konventionellen Improvisations- formen auf dem Theater zeichnen sich durch ihre Komplexität aus, die immer den ganzen Men-

²⁴⁷ Vogt: Performative Ansätze im Kontext theaterpädagogischer Arbeit. Alternative künstlerische Ausdrucksformen in der Theaterarbeit mit nicht-professionellen Spielern. Abschlussarbeit am Institut für Spiel- und Theaterpädagogik, Universität der Künste Berlin, Berlin 2001.

²⁴⁸ Harkort: Simple acting als eine mögliche Form künstlerischer Auseinandersetzung. Abschlussarbeit am Institut für Spiel- und Theaterpädagogik, Universität der Künste Berlin, Berlin 2001.

schen herausfordert, nicht-professionelle Spieler jedoch schnell überfordert und oftmals zu einem wenig befriedigenden Resultat bezüglich des Gelingens führt.

Alternative Ansätze in der Theaterarbeit mit nicht-professionellen Spielern gehen von der Integration der persönlichen Kompetenzen und Qualitäten des Spielenden aus, unterscheiden sich jedoch durch ihre Form bzw. durch die Fokussierung bestimmter Aspekte oder durch Konzentration auf eine spezifische Dimension des kirbyschen Modells. Im Folgenden werden sechs Komponenten beschrieben, die für performative Ansätze in der Theaterpädagogik von Relevanz sein können.

PERFORMATIVE ANSÄTZE IM KONTEXT THEATERPÄDAGOGISCHER ARBEIT

1. Das Spiel als „Nicht-Spiel“. Durch veränderte Darstellungskonventionen besitzt der Spieler innerhalb eines gesetzten Rahmens die Möglichkeit, auf der Bühne in seiner Person zu agieren, ohne einen anderen Menschen zu verkörpern.

„Das Spiel als ‚Nicht-Spiel‘, in dem die Präsenz des Spielers fokussiert wird, bietet eine Konzentration auf die besondere Gestalt des Körpers und seine Ausstrahlung, auf die Intensität und Energie, wie eine Bewegung vollzogen wird etc. [...] Es können Aktionen entwickelt werden, die ausgefüllt sind mit dem Gestalten und Umgestalten von Objekten, mit sinnlichen Qualitäten (wie eine hohe Intensität einer Bewegung, ein bestimmter Einsatz der Stimme etc.), die für den Spieler eine Bedeutung haben, und dem Zuschauer aber als ein Angebot für affektive und psychische Reaktionen und eigenen Bedeutungszuweisungen dargeboten werden“ (Vogt 2001, 50f.).

2. Schwerpunktsetzung oder Einfachheit als ästhetisches Prinzip. Das Besinnen auf Einfachheit im ästhetischen Sinne zeigt sich in verschiedenen Dimensionen und kann sich in der Arbeit mit nicht-erfahrenen Spielern als eine *„Alternative zur Figurenarbeit erweisen“* (ebd., 51). Das verweist auf reduzierte einfache Spiel-Handlungen. Durch die performative Schwerpunktsetzung besteht beim Einsatz von ‚simple acting‘ eine bessere Zugänglichkeit für den Spieler. Die Skala von Kirby bietet dafür ein breites Spektrum von Spielmöglichkeiten. Der Spieler kann sich ausdrücken, ohne dass von vornherein eine hohe Virtuosität verlangt wird. *„Durch implizite Beschränkung auf eine oder wenige darzustellende Dimensionen der Fiktion, ermöglicht ‚simple acting‘ eine Konzentration, eine intensive Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Aspekt“* (ebd., Harkort 2001, 12).

Für das Improvisieren mit nicht-professionellen Spielern bedeutet das, der Fokus kann je nach Vorgaben, Bedingungen und Kompetenz auf einige wenige Darstellungsdimensionen gerichtet werden. Durch die Reduktion der fiktiven Komponenten finden wesentliche Aspekte Berücksichtigung, die kennzeichnend fürs Improvisieren sind: Die Unmittelbarkeit der Aktionen, der persönliche Anteil in der Darstellung, der direkte Kontakt zu Mitspielenden und Zuschauenden. Damit wird nicht nur das Spiel intensiviert bzw. auf bestimmte Aspekte konzentriert, sondern es macht die Möglichkeit wahrscheinlicher, Improvisieren als ganzheitliches und fließendes Ereignis zu erleben, weil die notwendige Ausgewogenheit zwischen Spiel-Anforderung und -Kompetenz erreichbar wird.

Wird die Spielarbeit auf eine Dimension von „*acting*“ reduziert, so kann zum einen, bezogen auf die Suche nach Ausdrucksformen, der Frage nachgegangen werden, was der Spieler mitteilen möchte und was er für sein Handeln verstärken muss, um ein Anliegen nach außen zu tragen, zum anderen kann die Arbeit aber auch den Bereich von „*simple acting*“ bis „*nonmatrixed representation*“ nutzen.

3. Spiel mit der Doppelschichtigkeit theatraler Kommunikation. Im Bereich von „*simple acting*“ bis „*nonmatrixed representation*“ geht das Improvisieren dann einher mit der Verdichtung nicht-theatraler Zeichen. Das können äußere Zeichen sein:

Das Spieler-Paradox, Privatperson und Gestaltetes gleichzeitig zu sein, erhält, wenn es wie hier zum Thema gemacht wird, eine „*interessante ver-rückte*“ Perspektive: „*Es bietet für nicht-professionelle Spieler die Möglichkeit, die Anstrengung und die Schwierigkeit, die hinter künstlerischen Gestalten steckt, beispielsweise im Wesen der doppelschichtigen Kommunikation, nicht zu verleugnen, sondern als Bestandteil des Theaters in die theatrale Wirklichkeit einzubeziehen. Die Realperson hinter dem Darsteller kann hervortreten und sich äußern*“ (Vogt 2001, 52f.).

4. Kommunizieren statt verkörpern. Lehmann spricht in diesem Zusammenhang davon, dass Theaterspiel sich im Performativen mehr auf der Achse des Kommunizierens als des Verkörperns bewegt. Das Abbilden einer anderen Identität tritt zu Gunsten der Etablierung eines gemeinsamen Sprach- und Wahrnehmungsraums von Spielerpersönlichkeit und Zuschauern zurück, z.B. durch eine Ästhetik des Unentscheidbaren (vgl. Lehmann 1999-1, 254ff.). Improvisieren als ein Dazwischen, als Akt zwischen der Wirklichkeit des Spielers und seiner spielerisch-künstlerisch gestalteten Objektivierung, ist gekennzeichnet durch das Bestreben des Improvisierenden, Erleben im Ereignis und Präsentieren des Gestalteten miteinander verschmelzen zu lassen.

Aus den Äußerungen Improvisierender geht deutlich hervor, dass ein improvisiertes Ereignis dann als gelungen bezeichnet wird, wenn sie diesen zeitlich limitierten Verlauf als etwas „Fließendes“ empfanden, in dem sie sich, künstlerisch ausdrückend, mit ihrer Umgebung, das heißt mit ihren Mitspielern, mit dem Publikum oder in Vertretung mit dem Spielleiter als eine holistische Einheit erfuhren. In diese Richtung weist das von Fischer-Lichte beschriebene „*In-der-Welt-Sein*“, das sich über das Performative herstellt.

So zeigen Aufführungen, in denen die schöpferischen Prozesse der Gestaltung und Umgestaltung in den Vordergrund rücken, eine besondere Art der Wahrnehmung und des Empfindens von Körper, Raum und Zeit, die bei Produzent und Rezipient gleichermaßen ablaufen (vgl. Fischer-Lichte 1999, 21ff.). Die Komplexität dieser Spielform, die das Kommunizieren mit einem Publikum in den Mittelpunkt rückt, wird auf ein Minimum reduziert, je weniger andere Dimensionen des Spiels Berücksichtigung finden.

5. Balanceakte zwischen Theater, Alltag und Medien. Als andere Möglichkeit des Einsatzes äußerer, nicht-theatraler Zeichen nennt Vogt die Aufnahme von Pop als theatrales Phänomen. Interessant daran ist – speziell in der Arbeit mit Jugendlichen –, sich auf den Balanceakt zwischen Thea-

ter, Alltag und Medien einzulassen. „Indem Pop als theatrales Phänomen aufgegriffen wird und in einen ästhetischen Zusammenhang gebracht wird, müssen sich die Jugendlichen nicht hinter der individuellen Art in Form einer fremden Figur verstecken, sondern es bietet die Möglichkeit, genau mit diesem Image zu spielen“ (Vogt 2001, 54). Das Ereignis lebt neben der besonderen Spielweise und der besonderen Situation, in das es eingebettet ist, vom Einsatz anderer Medien, insbesondere Musik. Die gemeinsame experimentierende und improvisierende Erkundung von spezifischen Räumen oder Situationen stellt die Verbindung zur eigenen Wirklichkeit der Spielenden her.

6. Spiel mit anderen, nicht-theaterspezifischen Gestaltungsmitteln. Wird im Kontext performativer Ansätze mit nicht-theaterspezifischen Gestaltungsmitteln gespielt, so ist jedoch immer von der Präsenz des Spielers auszugehen, das heißt, er ist körperlich anwesend. Je nachdem, auf welcher Stufe der kirbyschen Skala zwischen „no acting“ und „acting“ das Spiel angesiedelt ist, kommt es zu einer Begegnung oder gar Konfrontation von künstlerischen Gestaltungsmitteln unterschiedlicher Abstraktionsebenen und entsprechender Spannung zwischen Konkretem und Abstraktem. Das betrifft sowohl den künstlerischen Ausdruck als auch das Verstehen seitens des Rezipienten. Mit anderen Worten: Die Kommunikation steht auf dem Spiel.

Fazit. In der Arbeit mit nicht-professionellen Spielern ist das Improvisieren mit künstlerischen - nicht theaterspezifischen - Elementen hoher Abstraktion um so erfolgversprechender, je weniger das Spiel mit fiktiven theatralen Elementen in Richtung „acting“ einbezogen wird, je deutlicher also das Spiel auf der Skala von Kirby zwischen „nonmatrixed representation“ und „simple acting“ stattfindet. Bei gleichzeitiger Konzentration des Improvisierenden auf nur einen Aspekt des künstlerischen Materials - beispielsweise wird nur mit der Stimme, nur mit Rhythmus, nur mit Farben oder nur mit Objekten improvisiert - werden nicht nur deutlicher Selbstbezüge, nach innen hin, in Form von ästhetischer Erfahrung, sondern gestaltete Mitteilungsgesten, künstlerische Objektivierungen, hergestellt, die einfacher kommunizierbar sind. Denn für den Rezipienten reduzieren sich die Schichten der Kommunikation auf das Wechselspiel zwischen der Präsenz des Spielers und seiner Objektivierung mit nur einem künstlerischen Gestaltungsmedium.

Improvisieren in der Theaterarbeit mit nicht-professionellen Spielern, das keinen fiktiven Rahmen behauptet, in dem alles als Zeichen Bedeutung findet, in dem vielmehr der Vollzug des spontanen Aktes selbst und die Erzeugung von Gegenwart konstitutiv sind, bietet den Boden für eine experimentelle Auseinandersetzung mit der eigenen Persönlichkeit der nicht-professionellen Akteure. Eric Bentleys A/B/C-Formel entspräche in der Arbeit mit nicht-professionellen Spielern – besonders in Unabhängigkeit vom Material, mit dem improvisiert wird – stärker der Situation, die Kirbys Performance-Modell beschreibt, das heißt, die Objektivierung B ist eng verknüpft mit der Identität des Spielers A. Diese A/B-Verschmelzung bezeichnet Mollenhauer, der sich auf Lehnerer beruft, als „ästhetische Empfindungen, die anders sind als sonst empfunden wird“ (Mollenhauer 1996, 261); sie verlangt nach einem sensiblen Umgang mit dem Publikum C, das bei der soziokulturellen Verortung eine ausschlaggebende Rolle spielt. Improvisation im Kontext theaterpädagogischer Praxis muss als ästhetisch bildende Tätigkeit demnach reflektierend sein, im Wechsel zwischen Sinnlich-

keit und Verstandestätigkeit. Die längste Zeit des theatralen Prozesses nimmt die Probenarbeit ein; sie besteht wiederum aus vielfältigen Improvisationsaufgaben. Stellvertretend für das Publikum C stehen in dieser Produktionsphase zuschauende Gruppenmitglieder, jedoch letztlich der Spielleiter/Regisseur. Auf dieses spezifische Spieler-Spielleiter-Verhältnis soll im Folgenden eingegangen werden.

2.2 DAS SPIELER-SPIELLEITER-VERHÄLTNIS

Wie muss das Verhältnis zwischen Spieler und dem das Spiel Anleitenden beschaffen sein, damit Improvisation einerseits Authentisches hervorbringt und andererseits die Gefahr gebannt wird, dass sich der nicht-professionelle Spieler auf Stereotypes und Klischeehaftes zurückzieht oder lediglich durch exhibitionistisches Benehmen auffällt? In der theaterpädagogischen Praxis – das sollte nicht vergessen werden – handelt es sich um angeleitetes Improvisieren. Das bedeutet, der Spielleiter lässt improvisieren. Improvisieren ist aber freiwilliges, intrinsisch motiviertes spontanes Gestalten, bei dem der Gedanke der Freiheit auf dem Spiel steht. Das hat Konsequenzen – insbesondere für den Improvisation Anleitenden (s. Teil III, Kapitel 7, *Fazit – Empirische Befunde zur Improvisation*). Angeleitete Improvisation besteht aus drei Phasen: der Vorbereitung, dem Improvisationsereignis selbst und der abschließenden Reflexion des Geschehens (s. Teil II, Kapitel 5, Abb. II.9 *Das Drei-Phasen-Modell der Improvisation als flüchtige Kunst*).

1. Die Vorbereitungsphase. Improvisation benötigt eine Umgebung, „in der die Erfahrung stattfinden kann, eine Person, die offen für Erfahrung ist, und Aktionen, die Spontaneität herbeiführen“ (Spolin 1993, 18). Das bedeutet, das Verhältnis zwischen Spieler und Spielleiter sollte ein *partnerschaftliches* sein mit klar definierten Funktionen. Nur durch gemeinsame Vereinbarungen von Spielregeln, der räumlich-zeitlichen Rahmenbedingungen und des Themas, das verhandelt werden soll, kann es gelingen, das aus dem Eigenen Hervorgebrachte ins Verhältnis zur Welt zu setzen, damit ästhetische Erfahrungs- und Lernprozesse etabliert werden können. Vor dem Hintergrund, dass der Spielleiter „*seine Spieler nicht wirklich kennt*“ und er sich mit seinen Spielern in einer Situation befindet, die in ihren Gegebenheiten „*nur zum Teil bekannt*“ ist, geht er mit seinen Spielern in eine Improvisation, die sich höchstens vorausahnen, aber nicht im Vorhinein bestimmen lässt (Nickel 1996-1, 23). Vor dem Hintergrund der jeweiligen Improvisationserfahrungen der Spieler (siehe Teil III, Kapitel 5) ist es jedoch Aufgabe des Spielleiters, die Improvisation didaktisch und/oder methodisch angemessen zu reduzieren. Die Reduktion kann unterschiedliche Ebenen betreffen: die des Improvisationsereignisses (Zeit, Raum, Anzahl der Spieler, Verständlichkeit der Aufgabenstellung etc.), die sachlich-künstlerische (Material), die individuell-psychologische (Handlungs-/Kreativitätsanforderung), die interaktiv-soziale (Interaktionsanforderung), die inhaltlich-thematische etc. (s. Teil II, Kapitel 2, *Das Material – die künstlerisch-ästhetische Dimension* und Kapitel 3, *Der Improvisierende – die individuell-subjektive Dimension*).

2. Das Improvisationsereignis. „*Echte Improvisation hat*“, so der Regisseur und Theaterpädagoge Horst Hawemann, „*einen zeitlichen Rahmen, hat Anfang und Ende und ist das unteilbare Eigentum*“ des Darstellers (Hawemann 1981, 153ff.). Während der Spieler für sein Spiel Verantwortung trägt, sich öffnet, etwas von sich preisgibt und sich einlässt, ist es Aufgabe des Spielleiters, Sorge dafür zu tragen, dass der Spielfluss in einem bestimmten Raum für eine gemeinsam bestimmte Zeit aufrecht erhalten bleibt (s. Teil II, Kapitel 3.2.1, „*Flow*“ – *intensives Erleben*). Dementsprechend ist ein Eingriff in die Improvisation als „inszenierender“ Regisseur nicht möglich. Damit dieser labile Zustand des Fließens beim Improvisieren aber für eine gewisse Zeit aufrechterhalten werden kann, ist es auch Aufgabe des Spielleiters, sich einzumischen. „*Als Spieler agiere ich mit Hilfe der Imagination, als Spielleiter reagiere ich auf die aus dem Inneren der Spieler/innen entlockten Impulse, gehe auf sie ein, treibe sie weiter*“ (Naef 1991, 1). Das heißt: Der Spielleiter muss in erster Linie den Spielprozess „*als Zuschauer*“ begleiten, damit er später die Improvisation zusammen mit den Spielern aus der Perspektive des am Spiel nicht beteiligten Zuschauers reflektieren kann (Hawemann 1981, 184). Er sollte sich nur dann einbringen, wenn es notwendig wird, den Spielfluss von außen aufrechtzuerhalten. Derartige Aktivitäten des Spielleiters bedürfen in der Vorbereitungsphase klarer Absprachen zwischen Spieler und Spielleiter. Während des Improvisierens ist also die Funktion des Spielleiters primär die des *Zuschauers*, die des *Einmischers* sollte nur in Ausnahmefällen der Aufrechterhaltung des Spielflusses dienen.

3. Die Reflexionsphase. Angeleitetes Improvisieren braucht die Metaebene, die Selbstevaluation, kurz: den Draufblick, um ästhetische Bildungsprozesse in Gang zu setzen (s. Teil II, Kapitel 3.3.5, *Interaktionskompetenz durch Metakommunikation*). „*Die Aufgabe des Regisseurs an der Improvisation ist die Beratung des Darstellers, die Beratung des Betrachters für den Darsteller. Wenn es zur Veränderung kommt, dann durch den Darsteller. Nur so ist er in der Lage, sich wieder in seinem Freiraum zurechtzufinden. Die Beeinflussung zerstört die besondere Organisation der Improvisation*“ (Hawemann 1981, 156). Darüber hinaus – und das ist für die Spiegelung des Improvisationsergebnisses nicht-professioneller Spieler umso wichtiger – muss der Spielleiter auch prüfen (s. Teil II, Kapitel 3.4, *Improvisationserfahrung als kulturelle Bildung*), „*ob das Material eine tiefere Ebene der Reaktion – den Bereich des Intuitiven – erreicht, in sie eindringt*“ (Spolin 1993, 34).

Hinsichtlich der Funktion des Spielleiters beim Theatermachen differenziert Nickel zwischen den Begriffen Spielleiter und Regisseur, die für die Spiel- und Theaterpädagogik immer noch ein heikles Kapitel sind: „*Macht man einen Unterschied zwischen Spielleiter und Regisseur, so könnte mit Spielleiter der Begleiter von Spielern in Spiele hinein und aus Spielen heraus gemeint sein, ein Helfer über die Schwelle, ein Wegweiser zu neuen Räumen – mit Regisseur derjenige, der eine Aufführung für ein Publikum ordnet und gestaltet; Spielleitung bezieht sich dann auf vielerlei unterschiedliche Spiele, Regie auf Theater*“ (Nickel 1996-1, 2). Der Spielleiter steht grundsätzlich in einem partnerschaftlichen Verhältnis zu den Spielern: gleichwertig, gleichberechtigt, anerkennend, doch nicht ohne konstruktive Kritik. Als professioneller Theaterpädagoge aber muss der Spielleiter Theaterkünstler, erfahrener Improvisator, Theaterwissenschaftler, Spieltheoretiker, Pädagoge, manchmal Therapeut, viel Psychologe etc. in einer Person sein, jedoch ganz besonders Mensch.

3 AUSBLICK

Improvisation als flüchtige Kunst ist Ausdruck einer Freiheit. Sie ist eine Daseinsform, die nicht regellos ist, die sowohl an die Bedingungen eines bestimmten Gestaltungsmaterials gebunden ist, als auch – beim gemeinsamen Improvisieren – an Spielregeln und an die Gegebenheiten des soziokulturellen Umfelds, deren Regeln aber weder mit denen der Erkenntnis noch mit denen der alltäglichen Lebenspraxis identisch sind. Improvisieren ist erlebte Freiheit. Es handelt sich um eine dem Menschen eigentümliche Freiheit, in der das Individuum versucht, der vollkommen Ganzheit von Körper, Geist, Welt und Leben im Hier und Jetzt mit Hilfe des Zufalls nahe zu kommen. Erfolgreiches Improvisieren ist abhängig vom Zusammenwirken der Bereiche Subjekt, Kunst und Gesellschaft und je nach Kontext, Intention und Art der Interaktion in möglicherweise unterschiedlicher Gewichtung. Wie nahe der Mensch dabei einer holistischen Empfindung des In-der-Welt-Seins kommt, hängt jedoch insbesondere von den individuellen Fähigkeiten und Bedingtheiten des Einzelnen und/oder der Gruppe ab.

Warum jemand auf Grund einer bestimmten äußeren Motivationslage oder inneren Gestimmtheit improvisiert, lässt sich möglicherweise anhand nachvollziehbarer Kausalitäten aufzeigen und vielleicht unter Einbeziehung psychologischer, soziologischer oder pädagogischer Erkenntnisse begründen. Z.B. improvisiere ich, weil ich während der Theateraufführung meinen Text vergessen habe, weil der Saxophonist mich zu einer musikalischen Antwort herausfordert oder weil mir beim Kochen einige Zutaten für das Gericht fehlen. Obwohl ich also das improvisatorische Ereignis aus diesem oder jenem Grund absichtsvoll initiiere, sind von solchen kausalen Begründungszusammenhängen keine zufriedenstellenden Antworten zu erwarten. Denn letztlich improvisiere ich nur deshalb, weil es mir Spaß und Freude bereitet und ich es will. Genauso gut würde ich mich gegen alle noch so einsichtigen Gründe nicht auf diesen spontanen Akt einlassen, wenn ich es nicht wollte. Ich kann mich entscheiden zwischen Improvisieren, Nichtstun oder geplantem Handeln. Ich kann mich sogar der Situation entziehen. Ich habe die Freiheit zu improvisieren, mich ins Ungewisse zu stürzen, offen zu sein für das Unvorhergesehene. Im Sinne des Philosophen Vilém Flusser wäre eine derart intrinsisch motivierte Improvisation eine „Geste“²⁴⁹, „eine Bewegung des Körpers oder eines mit ihm verbundenen Werkzeugs, für die es keine zufriedenstellende kausale Erklärung gibt“ (Flusser 1994, 8). Das Spezifische an einer Improvisation ist „Ausdruck einer Innerlichkeit zu sein, die man gezwungen ist, ‚Freiheit‘ zu nennen“ (ebd., 220).

Durchs Improvisieren, so die Schlussfolgerung, kommt diese dem Menschen eigentümliche Freiheit zum Ausdruck, die nicht beliebig sein kann, sondern die auch in Verantwortung steht zu den

²⁴⁹ Flusser erläutert seine Definition der ‚Geste‘ als eine „Bewegung, durch die sich eine Freiheit ausdrückt“ an einem Beispiel: „Wenn ich meinen Arm hebe und jemand erklärt mir, dies sei das Resultat physikalischer, physiologischer, psychologischer, sozialer, ökonomischer, kultureller oder sonstiger Ursachen, werde ich seine Erklärung akzeptieren. Aber ich werde nicht damit zufrieden sein. Denn ich bin davon überzeugt, dass ich meinen Arm hebe, weil ich es will, und dass ich ihn trotz aller unzweifelhaft realen Ursachen nicht heben würde, wenn ich es nicht wollte. Darum ist das Heben meines Armes eine Geste.“ (Flusser 1994, 220).

anderen Individuen und zur Umgebung, eingebettet in die Gesetzmäßigkeiten der Natur und das akzeptierend, was wir oftmals nur als "zufällig" wahrnehmen können, und schließlich in Anerkennung dessen, dass wir physisch und zeitlich begrenzt sind, aber glücklicherweise auch die Kompetenz besitzen, diese Grenzen durch die dem Menschen spezifische Lernfähigkeit nach außen zu verschieben. Das macht uns neugierig, offen Anderem und Fremdem gegenüber, und es setzte uns im Laufe der Evolution in den Stand, nicht nur improvisieren zu müssen, sondern bewusst das Improvisieren zu nutzen, um neue und im Gehirn nicht vorausplanbare Kombinationen zu entdecken, die zur Bewusstseinsweiterung beitragen. Der Mensch muss beim Improvisieren nicht kapitulieren, weil es an bestimmtem Material, an Geräten oder Vorausgeplantem mangelt, er kann vielmehr mit dem, was augenblicklich ihm zugänglich ist, kreativ gestaltend tätig werden. Darin liegt auch die Chance für Zukünftiges. In diesem Sinne muss dem Gitarristen und Improvisator Derek Bailey Recht gegeben werden, wenn er behauptet: *"Wenn eine Spezies nicht improvisieren kann, stirbt sie aus"*. Als Methode menschlichen Lernens, die sich nährt von den individuellen Fähigkeiten des Menschen, jedoch in Interaktion zur Umwelt tretend, ist Improvisieren ein elementarer Bestandteil kultureller Entwicklungen.

PS: ACHTUNG UTOPIE!!

Um die Entwicklungsmöglichkeiten von Improvisation im Kontext des Theaterpädagogischen als Utopie zu formulieren: Der Improvisationsakt nicht-professionell Theaterspielender verstünde sich nicht nur als künstlerische Interaktion, sondern als promptes Sich-mit-der-Welt-Auseinandersetzen, was mehr ist als Sich-zur-Welt-ins-Verhältnis-Setzen. Es bedeutet künstlerisch seiend mitten im Leben zu stehen. Improvisieren wäre nicht mehr eine Zwischenform, zwischen Leben und Kunst, auf dem Weg von der Idee zur Form oder zum Werk, Improvisieren wäre nicht mehr, sich mit anderen vor anderen mit künstlerischem Geschick zu beweisen. Improvisieren wäre, mit anderen gemeinsam Welt künstlerisch gestaltend zu (er)leben und in diesem künstlerischen Akt gemeinsam künstlerisches Leben/Welt zu verändern. Diese Haltung könnte das alltägliche Leben infizieren. Improvisieren wäre dann zu verstehen als eine beständige Veränderung, als eine Bewegung im Leben, von der man nicht weiß, wohin sie letztlich führt, aber sie bleibt gestaltend, künstlerisch-sinnlich, vielleicht auch spirituell. Insofern wäre Vilém Flusser Recht zu geben, wenn er behauptet, *„dass es eine ästhetische Daseinsform gibt, das künstlerische Leben“* (Flusser 1994, 169). Das künstlerische Leben aber bereitet – im Sinne Flussers - *„Vergnügen, nicht aus diesen oder jenen speziellen Ursachen und nicht trotz diesen oder jenen spezifischen Gegengründen, sondern weil es eine Geste ist [im Sinne einer bewussten freiwilligen Bewegung, die etwas ausdrückt], in der man sich ‚auslebt‘“* (ebd., 172).

Angeleitetes Improvisieren in der Theaterpädagogik müsste dann dialektisch verstanden werden. Durch das Anleiten erübrigte sich der Theaterpädagoge selbst dahingehend, dass er nicht mehr gebraucht würde, denn die anderen, ein *„künstlerisches Leben“* führenden Mitmenschen wären ja präsent, sie könnten ihn ersetzen. Die Angeleiteten würden also begleitet, zunächst hin zu einem selbst initiierten Improvisieren, das sich in jeder Phase, an jedem Punkt des Prozesses und der Prä-

sensation aus einer inneren Haltung von Neugier, Offenheit und Freiheit nährte, wie sie beim Improvisieren notwendig ist. Später würde diese improvisatorische Grundhaltung in ein künstlerisches Leben überführt, das keinen Spielleiter kennt und in dem man sich nie sicher, aber dennoch wohlfühlen kann. Es wäre eine Bewegung des Körpers und des Geistes in der Welt: echt, wahr, frei, vergnügt und sinnvoll. Der Theaterpädagoge in dieser Utopie wäre wichtig, damit er sich unwichtig macht.

ANHANG

MESSUNGEN UND ERMITTLUNGEN

Nachdem die Interviews durchgeführt und die Fragebögen ausgefüllt waren, wurden mit Hilfe des Statistikprogramms SPSS, Version 11.0.1, sowie unter Anleitung von Prof. Dr. Hans Grüner, Referat Weiterbildung der Freien Universität Berlin, die Daten aufbereitet. Weitere Prozeduren waren die Erzeugung neuer Informationen (z.B. die Improvisationserfahrung aus der Anzahl an Jahren, in denen improvisiert wurde, und der Häufigkeit der Improvisationsausübung pro Jahr) und die Auswahl von Untersuchungseinheiten (z.B. die befragten Theaterpädagogen, Musiker etc.). Das so aufbereitete Material wurde schließlich zur deskriptiven Datenanalyse herangezogen und für die Analyse in Tabellen und z.T. in Graphiken dargestellt. Das im Folgenden dokumentierte Datenmaterial ist nach Kapiteln und innerhalb der Kapitel nach Maßgabe der jeweiligen Auswertungskategorien geordnet. Die Tabellen enthalten alle im Text besprochenen Daten der empirischen Studie. Darüber hinaus wurde zahlreiches weiteres Datenmaterial in die Dokumentation aufgenommen, um die Reichweite der Auswertungskategorien zu belegen.

1 VERTEILUNGEN IN DEN STICHPROBEN

Insgesamt nahmen 266 Personen an der quantitativen Erhebung teil und füllten den neunseitigen Fragebogen mehr oder minder vollständig aus. Die Probanden wurden auf zwei Stichproben verteilt (Tabelle Anhang.1). Stichprobe A setzt sich aus 135 professionellen Künstlern zusammen: 54 Theaterkünstler/Schauspieler, 23 Tänzer, 42 Musiker, 4 Literaten und 10 Bildende Künstler. Stichprobe B rekrutiert sich aus 184 professionell und nicht-professionell Theaterspielenden: 39 jugendliche Amateure, 63 erwachsene Amateure, 20 Theaterpädagogik-Studenten, 4 Theaterpädagogen, 52 Schauspieler²⁵⁰ und 4 Personen anderer Tätigkeitsfelder. Während in der Stichprobe A mit 78/55 Personen die männlichen Informanten überwiegen, fällt dieses Verhältnis in der Stichprobe B mit 68/114 zugunsten der weiblichen Informanten aus. Im gemittelten Durchschnittsalter unterscheiden sich beide Stichproben um etwa 10 Jahre. Mit 16 Jahren ist eine Tänzerin der Palucca-Schule, Dresden, die Jüngste, die angab, professionelle Künstlerin zu sein, ein Bildender Künstler ist mit 74 der Älteste. Die Alterspanne der Theaterspielenden reicht von 15 bis 57 Jahren.

²⁵⁰ Die Gruppe der Schauspieler der Stichprobe B ist identisch mit 52 Theaterkünstlern/Schauspielern aus der Stichprobe A, zwei von ihnen wurden in der Stichprobe B jedoch den Theaterpädagogen zugeordnet, weil sie sowohl professionell künstlerisch als auch pädagogisch tätig sind.

Tabelle Anhang.1

Häufigkeitsverteilung nach Sozial-/Berufsgruppen

| | | Geschlecht | | | Alter | | | |
|---|-------------------------------|------------|----------|----------|---------|------------|---------|--------------------|
| | | männlich | weiblich | Gesamt N | Minimum | Mittelwert | Maximum | Standardabweichung |
| Stichprobe A, professionelle Künstler Gültig: N = 133 Fehlend: N = 2 Gesamt: N = 135 | Theaterkünstler/ Schauspieler | 30 | 24 | 54 | 26 | 34,98 | 62 | 6,609 |
| | Tänzer | 6 | 17 | 23 | 16 | 35,70 | 63 | 15,405 |
| | Musiker | 30 | 12 | 42 | 28 | 43,93 | 74 | 10,973 |
| | Literaten | 4 | | 4 | 36 | 37,75 | 39 | 1,500 |
| | Bildende Künstler | 8 | 2 | 10 | 42 | 48,50 | 57 | 4,813 |
| Gesamt | | 78 | 55 | 133 | 16 | 39,03 | 74 | 10,920 |
| Stichprobe B, Theaterspielende Gültig: N = 182 Fehlend: N = 2 Gesamt: N = 184 | Jugendliche Amateure | 8 | 31 | 39 | 15 | 16,77 | 19 | 0,986 |
| | Erwachsene Amateure | 20 | 43 | 63 | 21 | 33,41 | 56 | 7,523 |
| | Theaterpädagogik-Studenten | 10 | 10 | 20 | 20 | 29,40 | 42 | 5,030 |
| | Theaterpädagogen | | 4 | 4 | 32 | 35,50 | 39 | 4,041 |
| | Schauspieler | 30 | 22 | 52 | 26 | 35,31 | 57 | 7,006 |
| | Sonstige | | 4 | 4 | 17 | 18,00 | 20 | 1,414 |
| Gesamt | | 68 | 114 | 182 | 15 | 29,65 | 57 | 9,488 |

Stichprobe A, professionelle Künstler. Die soziale Situierung der professionellen Künstler ist sehr unterschiedlich (siehe Tabelle Anhang.2). Der Großteil der Befragten hat den Schulabschluss der Hochschulreife. Einige improvisierende Theaterkünstler bestreiten ihren Lebensunterhalt mit Improvisationen vor Publikum, jedoch nehmen sie das Risiko auf sich, mit einem Minimum an Mitteln ihre Lebensgrundlage zu sichern.

- Unter den 54 professionellen Theaterkünstlern/Schauspielern zählen 42 Spieler zum Improvisationstheater, die mehrmals wöchentlich vor einem Publikum improvisieren. Etliche von ihnen wurden während des zweiten internationalen Improvisations-Festivals im März 2002 in Berlin befragt. Sie kommen aus Europa und Nordamerika: Deutschland (9), Österreich (5), Frankreich (4), England (3), Litauen (4), Niederlande (5), USA (7) und Kanada (5). Die übrigen 12 Schauspieler improvisieren vornehmlich, um entweder eine Rolle zu erarbeiten oder um Material für eine Szene oder für ein Stück zu entdecken.
- Elf der 23 befragten Tänzer und 14 der 42 Musiker bestreiten ihre Existenzgrundlage überwiegend durch ihre künstlerische Produktivität, viele sichern sich ihren Unterhalt durch künstlerisch-pädagogische und andere Tätigkeiten. Die TänzerInnen leben u.a. in Berlin, Dresden, England und in den USA. Nahezu alle von ihnen gaben an, die Improvisation zur Ideensammlung bzw. zur Entwicklung von Choreographien zu nutzen, drei von ihnen improvisieren auch vor Publikum. Unter den 42 Musikern gibt es 33 Kontaktpersonen, für die improvisierte Musik und musikalische Gruppenimprovisation im Vordergrund ihrer künstlerischen Arbeit steht, neun Personen gaben an, durch Improvisation Stück-Ideen (z.B. in der Rockgruppe) gemeinsam zu entwickeln oder Material für Kompositionen zu sammeln.
- Drei der vier Literaten versuchen von ihrer Kunst zu leben. Bei keinem der vier Literaten steht die Improvisation im eigentlichen Sinne im Mittelpunkt ihrer künstlerischen Tätigkeit. Zwei

Personen bezeichnen jedoch das Schreiben selbst als einen improvisatorischen Akt. Für einen fällt die Improvisation auch als Nebenprodukt bei Radiosendungen ab. Dieser Zufall wird von ihm dann „gerne zur Tugend gemacht“. Nach den Angaben zweier Kabarettisten spielt für sie das Improvisieren-Können bei ihren Live-Auftritten eine zentrale und entscheidende Rolle.

- Nur wenige Bildende Künstler nutzen bewusst Improvisation als Methode ihrer künstlerischen Aktivität. Seit den 1960er Jahren, als mit dem Happening, mit Action-Painting und Performances performative Elemente verstärkt den Bereich der Bildenden Kunst durchdrangen, gibt es wieder Künstler, die tatsächlich Improvisation ins Zentrum ihrer künstlerischen Tätigkeit stellten. Etliche von ihnen improvisieren aber nicht nur mit Mitteln der bildenden Kunst, sondern wechseln das Metier etwa als improvisierende Musiker. Für diese Untersuchung jedoch wurden ausschließlich Künstler befragt, die mit den Mitteln der Bildenden Kunst improvisieren. Alle an der Untersuchung teilnehmenden Bildenden Künstler leben mehr oder weniger von ihrer Kunst, von dem Verkauf ihrer Bilder. Sie können allesamt als erfolgreich bezeichnet werden. Acht der insgesamt zehn befragten Künstler improvisieren im Umgang mit Objekten oder setzen ihren Körper als Skulptur im Rahmen von Performances ein. Vier Bildende Künstler befassen sich mit „Live-Malerei“. In diesem Sinne improvisieren beispielsweise die Berliner Künstler Helge Leihberg und Eva Paul mittels Overhead-Projektor ihre „Bühnenbilder“ zusammen mit Tänzern, Schauspielern und Musikern.

Tabelle Anhang.2

Schulabschluss/Beruf – Stichprobe A, professionelle Künstler

| Gültig: N = 133 | | Fehlend: N = 2 | | | | Gesamt: N = 135 | |
|-----------------|--|---------------------------------------|--------|---------|-----------|-------------------|--------|
| | | Stichprobe A, professionelle Künstler | | | | | Gesamt |
| | | Theaterkünstler | Tänzer | Musiker | Literaten | Bildende Künstler | |
| Schulabschluss | Realschule | 2 | 2 | 4 | | 2 | 10 |
| | Abitur/Fachabitur/ Hochschulreife etc. | 49 | 14 | 36 | 4 | 4 | 107 |
| | Ohne Angabe | 3 | 7 | 2 | | 4 | 16 |
| Gesamt | | 54 | 23 | 42 | 4 | 10 | 133 |
| Beruf | Erzieher/Sozialarbeiter | | | 2 | 1 | | 3 |
| | Lehrer/Pädagoge | | 3 | | | | 3 |
| | Akademiker/Mediziner/ Psychologe etc. | 3 | | 8 | | | 11 |
| | Kunst-Pädagoge/ Therapeut & Künstler | 12 | 3 | 16 | | 2 | 33 |
| | Freier Künstler | 37 | 11 | 14 | 3 | 8 | 73 |
| | Sonstiges | 2 | 6 | 2 | | | 10 |
| Gesamt | | 54 | 23 | 42 | 4 | 10 | 133 |

Stichprobe B, Theaterspielende. In dieser Stichprobe werden Improvisierende miteinander verglichen, die zwar mit dem gleichen Material improvisieren, aber über unterschiedliche Improvisationserfahrungen verfügen (siehe Tabelle Anhang.3). Die soziale Situierung lässt sich nicht einheitlich beschreiben. Der überwiegende Teil der Probanden verfügt aber auch hier über eine höhere Schulbildung bzw. ist im Begriff sie anzustreben.

- Von den 39 Theater spielenden jugendlichen Amateuren im Alter zwischen 15 und 19 Jahren lernten 16 Schüler verschiedene Improvisationsformen im Kurs *Darstellendes Spiel* (10. und 11. Jahrgang der Bettina-von-Arnim-Gesamtschule Berlin-Reinickendorf) kennen, neun sammelten mittels Improvisation Ideen für Spielmaterial und Choreographien im Tanztheater *Lysistrata* des Goethe-Gymnasiums Schwerin (7.-13. Jahrgang). Schließlich wurden 13 Spieler einer Amateurtheatergruppe am Stadttheater Schwerin befragt, die in einer Art Performance vor Publikum improvisierten.
- Ein buntes Spektrum an Berufsgruppen zeigt sich bei den erwachsenen Amateuren. Zu den erwachsenen Amateuren zählen drei Lehrer, die Darstellendes Spiel als drittes Schulfach in Berlin studierten. Eine weitere Untergruppe besteht aus 31 Erwachsenen, die sich überwiegend mit dem Improvisationstheater befassen. Hier sind überwiegend Akademiker vertreten, nicht nur solche, bei denen das Künstlerische eine Rolle spielt, sondern sowohl naturwissenschaftlich als auch geisteswissenschaftlich orientierte Berufsgruppen: Arzt, Ingenieur, Musiktherapeut, Soziologe, Sozialpädagoge, Erziehungswissenschaftler etc. Fünf erwachsene Amateure nahmen aus eigenem Interesse an Improvisationsseminaren an der Universität der Künste Berlin (UdK) teil, darunter auch Studierende der Studiengänge Bildende Kunst und Musik.
- Von den Theaterpädagogik-Studenten studierten 14 an der Universität der Künste Berlin, sechs an der Hogeschool voor de Kunsten in Utrecht. Die Studenten der UdK nahmen an unterschiedlichen Improvisations-Seminaren im Rahmen ihrer Ausbildung teil. Das Spektrum reichte von Improvisationen mit *realistischen Konflikt-Situationen*²⁵¹ (Wermelskirch 1992) über spielerische Ansätze bis hin zu experimentell-performativen Ansätzen unter Einbeziehung tänzerischer, musikalischer, literarischer und bildnerischer Mittel, die der Forscher selbst mit Studierenden der Theaterpädagogik durchführte.²⁵²

²⁵¹ „Im Zentrum meiner Arbeit steht *learning by doing*, eine praktische Erfahrung machen, gesamtpersonales Aneignen durch praktischen Vollzug; ein durch Training schrittweises Aneignen instrumentaler Fertigkeiten, die für die darstellerische, verdichtete Gestaltung zwischenmenschlicher und damit komplexer sozialer Realität unerlässlich sind“ (Wermelskirch: Aus der Informationsschrift zu „Open Door – Einblicke in Acting Training für berufsbegleitend Studierende“, WS 01/02 UdK Berlin).

²⁵² „In diesem Seminar will ich die persönlichen und vielfältigen künstlerischen Fähigkeiten der Teilnehmer im Spiel, in der Improvisation aufeinanderprallen lassen. Dabei werden wir Alltäglichkeiten, nebensächliche Ereignisse, Zeitungsrandnotizen oder das persönliche „Nichts“ mit verschiedenen künstlerischen Mitteln zur Darstellung bringen: Gegenstände, Materialien, Instrumente, Pinsel, Farben, O-H-Projektor, Videokamera, Fernsehmonitore etc. Wir werden also herumvagabundieren, ohne ideologisch festgelegt zu sein, in flüssigen Konstellationen experimentieren und künstlerische ‚Neukombinationen‘ finden, die Sehgewohnheiten, die Blickwinkel und Ansichten in Frage stellen, indem wir neue Zusammenhänge entdecken“ (Karl-A.S. Meyer: Ankündigung des Improvisations-Seminars „Crossover“ WS 99/00, UdK Berlin).

Tabelle Anhang.3

Schulabschluss/Beruf – Stichprobe B, Theaterspielende

| | | Stichprobe B, Theaterspielende | | | | | Gesamt |
|---------------------|---|--------------------------------|------------------------|-------------------------------------|-----------------------|-------------------|--------|
| | | Jugendliche Amateure | Erwachsene Amateure | Theater- pädagogik- Studenten | Theater- pädagogen | Schau- spieler | Gesamt |
| Schul- abschluss | Realschule | 6 | 6 | | | 2 | 14 |
| | Abitur/Fachabitur/ Hoch- schulreife etc. | | 55 | 20 | 4 | 49 | 128 |
| | Ohne Angabe | 33 | 2 | | | 1 | 36 |
| Gesamt | | 39 | 63 | 20 | 4 | 52 | 178 |
| Beruf | Schüler | 33 | | | | | 33 |
| | Handwerker, Techniker etc. | | 4 | | | | 4 |
| | Erzieher/Sozialarbeiter | | 4 | 2 | | | 6 |
| | Lehrer/Pädagoge | | 3 | 11 | | 2 | 16 |
| | Akademiker/Mediziner/ Psychologe etc. | | 24 | | | 4 | 28 |
| | Kunst-Pädagoge/ Therapeut & Künstler | | 4 | | 4 | 8 | 16 |
| | Freier Künstler | | 2 | | | 36 | 38 |
| Sonstiges | 6 | 22 | 7 | | 2 | 37 | |
| Gesamt | | 39 | 63 | 20 | 4 | 52 | 178 |

2 IMPROVISATIONSERFAHRUNG

Erfahrungen im Zusammenhang mit der praktischen Teilnahme an Improvisationen wurden für beide Stichproben nach Länge und Häufigkeit ermittelt. Die Länge an Improvisationserfahrung wurde in der Anzahl an Jahren erfasst, die Häufigkeit in der geschätzten Anzahl an Tagen pro Jahr, an denen improvisiert wurde. Anhand der Daten dieser beiden Variablen konnte ein dritter Erfahrungswert, der *Erfahrungsquotient* ($EQ = \text{Anzahl an Jahren} \times \text{geschätzte Anzahl an Tagen} / 365$) ermittelt werden, welcher erlaubt, ein Maß für die Größe an Erfahrung im Umgang mit Improvisieren anzugeben (Tabelle Anhang.4).

In Tabelle Anhang.5 werden die fünf Künstlergruppen der Stichprobe A hinsichtlich dieser drei gemittelten Erfahrungswerte miteinander verglichen. Dabei weisen Tänzer mit 10,8 EQ und Musiker mit 10,7 EQ gegenüber Bildenden Künstlern mit 4,6 EQ und Theaterkünstlern mit 3,7 EQ signifikant höhere Erfahrungswerte auf. Der niedrige Wert der Literaten spiegelt den Umstand wider, dass für die Befragten dieser Gruppe Improvisation nicht zur selbstverständlichen Methode ihrer künstlerischen Tätigkeit gehört. Mit einem Erfahrungsquotienten von 1,5 EQ gehören die Literaten dennoch zum 3. Erfahrungsquartil aller Fälle, der Gruppe mit viel Erfahrung (0,9 – 4,0 EQ). Allerdings kann die geringe Anzahl von nur vier Befragten nicht als repräsentativ für die Gruppe der Literaten gelten. Ob und inwiefern möglicherweise höhere Erfahrungswerte der Tänzer und Musiker gegenüber Theaterkünstlern und Bildenden Künstlern von der Art des Improvisationsmaterials

abhängen kann an dieser Stelle nicht tiefer ergründet werden. Um auf diese Fragen adäquate Antworten zu bekommen, wäre eine gezielte Befragung einer größeren Stichprobe notwendig.

Für die weiteren Auswertungsoperationen, für die Untersuchung der Motivationen, der Erlebniselemente sowie für den Vergleich von Anforderung und Kompetenz werden zum einen die Stichprobe B, die Theaterspielenden (Tabelle Anhang.6), zum anderen die Gesamtheit aller Fälle beider Stichproben (Tabelle Anhang.7) in Erfahrungsquartile etwa gleich großer Gruppen unterteilt. Das obere Quartil bildet dabei die Gruppe mit sehr viel Improvisationserfahrung. Von ihr wird angenommen, dass ihre Informanten auf Grund künstlerischer Professionalität herausragende Fertigkeiten im Umgang mit einem bestimmten Material besitzen. Das dritte Quartil setzt sich aus Improvisierenden zusammen, die überdurchschnittlich viel Erfahrung aufweisen. Im zweiten Quartil versammeln sich diejenigen mit unterdurchschnittlichen Erfahrungswerten. Schließlich rekrutiert sich das untere Quartil aus den Improvisierenden mit der geringsten Improvisationserfahrung. Erwartet wird, durch entsprechende Operationen mit diesen Quartilen Hinweise zu erhalten, die auf Zusammenhänge zwischen der Größe an Improvisationserfahrungen auf der einen Seite sowie der Intensität des Erlebens und der Differenz von Anforderungen und Kompetenzen auf der anderen Seite deuten. Bei Analysen mit den Erfahrungsquartilen der Stichprobe B kann beispielsweise das künstlerische Material als konstante Größe vorausgesetzt werden.

Tabelle Anhang.4

Vergleich der Erfahrungswerte beider Stichproben und aller Fälle

| | | Erfahrungswerte | | |
|--|-------------------------|---------------------|---------------------|-------------------|
| | | Stichprobe A 133 | Stichprobe B 182 | Alle Fälle 262 |
| Improvisationserfahrung in Jahren | Minimum | 1,0 | 0,5 | 0,5 |
| | Mittelwert | 16,256 | 5,632 | 10,275 |
| | Maximum | 67,0 | 24,0 | 67,0 |
| | Standard- abweichung | 13,0671 | 5,6704 | 11,6405 |
| Anzahl der Tage / Jahr, an denen improvisiert wurde (geschätzt) | Minimum | 8 | 4 | 4 |
| | Mittelwert | 132,30 | 78,58 | 95,34 |
| | Maximum | 365 | 365 | 365 |
| | Standard- abweichung | 110,413 | 78,900 | 96,071 |
| Erfahrungsquotient (Jahre x Tag / 365) | Minimum | 0,12 | 0,01 | 0,01 |
| | Mittelwert | 7,1330 | 1,6615 | 4,0273 |
| | Maximum | 61,15 | 18,08 | 61,15 |
| | Standard- abweichung | 10,10026 | 2,93471 | 7,94269 |

Tabelle Anhang.5

Verteilung der Erfahrungswerte bezüglich der Künstlergruppen, Stichprobe A

| | | Erfahrungswerte - Stichprobe A, professionelle Künstler | | | | | Insgesamt |
|---|--------------------|---|----------|----------|-----------|-------------------|-----------|
| | | Theaterkünstler | Tänzer | Musiker | Literaten | Bildende Künstler | |
| N | | 53 | 23 | 42 | 5 | 10 | 133 |
| Improvisationserfahrung in Jahren | Minimum | 2,0 | 1,0 | 5,0 | 15,0 | 8,0 | 1,0 |
| | Mittelwert | 9,340 | 26,000 | 19,405 | 16,600 | 17,100 | 16,256 |
| | Maximum | 23,0 | 67,0 | 50,0 | 18,0 | 25,0 | 67,0 |
| | Standardabweichung | 5,5943 | 21,1445 | 11,7350 | 1,3416 | 5,5668 | 13,0671 |
| Anzahl der Tage / Jahr, an denen improvisiert wurde (geschätzt) | Minimum | 17 | 42 | 8 | 10 | 20 | 8 |
| | Mittelwert | 131,87 | 123,65 | 162,38 | 34,00 | 82,27 | 132,30 |
| | Maximum | 365 | 365 | 365 | 50 | 200 | 365 |
| | Standardabweichung | 98,445 | 108,103 | 130,439 | 21,909 | 69,115 | 110,413 |
| Erfahrungsquotient (Jahre x Tag / 365) | Minimum | 0,19 | 0,12 | 0,19 | 0,49 | 0,44 | 0,12 |
| | Mittelwert | 3,6969 | 10,8372 | 10,7147 | 1,4849 | 4,6055 | 7,1330 |
| | Maximum | 18,08 | 61,15 | 37,00 | 2,19 | 10,96 | 61,15 |
| | Standardabweichung | 4,05496 | 14,88683 | 11,94678 | 0,90709 | 4,43280 | 10,10026 |

Tabelle Anhang.6

Verteilung der Erfahrungswerte in Bezug zu den Erfahrungsquartilen, Stichprobe B

| | | Erfahrungswerte - Stichprobe B, Theaterspielende | | | | Insgesamt |
|---|--------------------|--|----------|----------|----------|-----------|
| | | 1. Qrtl. | 2. Qrtl. | 3. Qrtl. | 4. Qrtl. | |
| N | | 45 | 44 | 49 | 44 | 182 |
| Improvisationserfahrung in Jahren | Minimum | 0,5 | 1,0 | 1,0 | 4,0 | 0,5 |
| | Mittelwert | 1,400 | 2,659 | 6,694 | 1,750 | 5,632 |
| | Maximum | 6,0 | 10,0 | 24,0 | 24,0 | 24,0 |
| | Standardabweichung | 1,1511 | 1,8763 | 5,0516 | 5,8831 | 5,6704 |
| Anzahl der Tage / Jahr, an denen improvisiert wurde (geschätzt) | Minimum | 4 | 13 | 20 | 25 | 4 |
| | Mittelwert | 23,13 | 45,59 | 64,78 | 183,64 | 78,58 |
| | Maximum | 50 | 96 | 170 | 365 | 365 |
| | Standardabweichung | 15,341 | 19,619 | 36,929 | 90,633 | 78,900 |
| Erfahrungsquotient (Jahre x Tag / 365) | Minimum | 0,01 | 0,18 | 0,41 | 1,64 | 0,01 |
| | Mittelwert | 0,0800 | 0,2622 | 0,8748 | 5,5545 | 1,6615 |
| | Maximum | 0,16 | 0,36 | 1,40 | 18,08 | 18,08 |
| | Standardabweichung | 0,05332 | 0,05287 | 0,31027 | 3,91224 | 2,93471 |

Tabelle Anhang.7

Verteilung der Erfahrungswerte in Bezug zu den Erfahrungsquartilen, alle Fälle

| | | Erfahrungswerte - alle Fälle | | | | Insgesamt |
|---|-------------------------|------------------------------|----------------|----------------|----------------|-----------|
| | | 1. Qrtl. 67 | 2. Qrtl. 64 | 3. Qrtl. 67 | 4. Qrtl. 64 | |
| | N | | | | | 262 |
| Improvisationserfahrung in Jahren | Minimum | 0,5 | 1,0 | 3,0 | 6,0 | 0,5 |
| | Mittelwert | 1,970 | 5,063 | 11,015 | 23,406 | 10,275 |
| | Maximum | 10,0 | 18,0 | 24,0 | 67,0 | 67,0 |
| | Standard- abweichung | 2,0484 | 4,1800 | 6,7470 | 14,6664 | 11,6405 |
| Anzahl der Tage / Jahr, an denen improvisiert wurde (geschätzt) | Minimum | 4 | 8 | 20 | 50 | 4 |
| | Mittelwert | 27,75 | 46,95 | 82,10 | 228,36 | 95,34 |
| | Maximum | 80 | 150 | 300 | 365 | 365 |
| | Standard- abweichung | 19,037 | 27,937 | 58,326 | 90,080 | 96,071 |
| Erfahrungsquotient (Jahre x Tag / 365) | Minimum | 0,01 | 0,25 | 0,88 | 4,22 | 0,01 |
| | Mittelwert | 0,1150 | 0,4423 | 1,8307 | 14,0075 | 4,0273 |
| | Maximum | 0,22 | 0,82 | 3,95 | 61,15 | 61,15 |
| | Standard- abweichung | 0,06989 | 0,18370 | 0,82317 | 11,17847 | 7,94269 |

Ein Vergleich der Erfahrungsquotienten beider Stichproben zeigt deutlich, dass bei einem mittleren E.Q. von 1,7 der Stichprobe B gegenüber 7,1 der Stichprobe A bei den professionellen Künstlern von einer insgesamt nicht unerheblich größeren Improvisationserfahrung auszugehen ist. In Tabelle Anhang.8 werden die drei Erfahrungswerte aller 266 Fälle – die Anzahl an Jahren, die geschätzte Anzahl an Tagen pro Jahr und der Erfahrungsquotient – jeweils in Quartile untergliedert und entsprechend auf beide Stichproben verteilt, Tabelle Anhang.9 zeigt die Häufigkeitsverteilung innerhalb der jeweiligen Untergruppen. Insgesamt bescheinigen diese Resultate den professionellen Künstlern einen signifikant höheren Grad an Improvisationserfahrung gegenüber den Nicht-professionellen.

Tabelle Anhang.8

Vergleich der Häufigkeitsverteilung an Erfahrungswerten der Improvisation beider Stichproben

| Stichprobe A | N | Gültig | 135 | Fehlend | 0 |
|---|---|------------|---------|------------------|---------------------|
| Stichprobe B | N | Gültig | 184 | Fehlend | 0 |
| Anzahl an Erfahrungswerten, die im 3. und 4. Quartil aller Fälle (N=266) mit viel und sehr viel Improvisationserfahrung liegen* | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
| Stichprobe A | 0 | 9 | 6,7 | 6,7 | 6,7 |
| | 1 | 21 | 15,6 | 15,6 | 22,2 |
| | 2 | 37 | 27,4 | 27,4 | 49,6 |
| | 3 | 68 | 50,4 | 50,4 | 100,0 |
| Gesamt | | 135 | 100,0 | 100,0 | |
| Stichprobe B | 0 | 75 | 40,8 | 40,8 | 40,8 |
| | 1 | 35 | 19,0 | 19,0 | 59,8 |
| | 2 | 33 | 17,9 | 17,9 | 77,7 |
| | 3 | 41 | 22,3 | 22,3 | 100,0 |
| Gesamt | | 184 | 100,0 | 100,0 | |

Tabelle Anhang.9

Häufigkeitsverteilung der Erfahrungswerte der Improvisation auf die Untergruppen der Stichproben

| Anzahl an Erfahrungswerten, die im 3. und 4. Quartil aller Fälle (N=266) mit viel und sehr viel Improvisationserfahrung liegen | | Anzahl an Erfahrungswerten, die im 3. und 4. Quartil mit viel und sehr viel Improvisationserfahrung liegen | | | | Gesamt |
|--|------------------------------|--|-------|-------|-------|--------|
| | | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| Stichprobe A professionelle Künstler | Theaterkünstler | 5 | 4 | 18 | 27 | 54 |
| | Tänzer | 4 | 2 | 6 | 11 | 23 |
| | Musiker | | 10 | 7 | 25 | 42 |
| | Literaten | | 2 | 3 | | 5 |
| | Bildende Künstler | | 3 | 3 | 5 | 11 |
| Gesamt | Anzahl | 9 | 21 | 37 | 68 | 135 |
| | Prozent | 6,7% | 15,6% | 27,4% | 50,4% | 100,0% |
| Stichprobe B Theaterspielende | Jugendliche Amateure/Schüler | 20 | 7 | 5 | 7 | 39 |
| | Erwachsene Amateure | 39 | 14 | 8 | 2 | 63 |
| | Theaterpädagogik-Studenten | 8 | 10 | 2 | 2 | 22 |
| | Theaterpädagogen | | | 4 | | 4 |
| | Theaterkünstler/Schauspieler | 8 | 4 | 14 | 26 | 52 |
| | Sonstige | | | | 4 | 4 |
| Gesamt | Anzahl | 75 | 35 | 33 | 41 | 184 |
| | Prozent | 40,8% | 19,0% | 17,9% | 22,3% | 100,0% |

* Berücksichtigt wurden drei Werte an Improvisationserfahrung:

Improvisationserfahrung in Jahren,

geschätzte Anzahl an Tagen/Jahr, an denen improvisiert wurde,

der Erfahrungsquotient: $\text{Improjahre} \times \text{Improtage} / 365$

Die Werte aller Fälle wurden in Quartile unterteilt. Als Erfahrungswerte wurden jeweils die Werte des dritten und vierten Quartils mit viel und sehr viel Improvisationserfahrung gezählt.

3 BEWEGGRÜNDE UND GRUNDGEFÜHLE DER IMPROVISATION

Tabelle Anhang.10

Beweggründe des Improvisierens

| Stichprobe A | Gültig | 135 | Fehlend | 0 | | |
|--|---|-------------------------------|-------------------------------|---------------------------------|----------------------|------|
| Stichprobe B | Gültig | 182 | Fehlend | 2 | | |
| Angabe der zwei wichtigsten Beweggründe* | Stichprobe A, professionelle Künstler | | | | | |
| | Häufigkeit der Antworten | Rang 1, Fälle mit Angabe in % | Rang 2, Fälle mit Angabe in % | Fälle mit Angabe in % insgesamt | Antworten in Prozent | |
| Beweggründe | Lust und Freude an der Sache | 99 | 60,0 | 13,3 | 73,3 | 36,7 |
| | Berufliche Gründe (weil mich das als Künstler weiterbringt) | 98 | 23,7 | 48,9 | 72,6 | 36,3 |
| | Persönliches Interesse | 49 | 11,9 | 24,4 | 36,3 | 18,1 |
| | Wirtschaftliches Interesse | 14 | 0,0 | 10,4 | 10,4 | 5,2 |
| | Teil der Ausbildung (obligatorisch) | 10 | 4,4 | 3,0 | 7,4 | 3,7 |
| Gesamt | 270 | 100,0 | 100,0 | 200,0 | 100,0 | |
| Stichprobe B, Theaterspielende | | | | | | |
| Beweggründe | Lust und Freude an der Sache | 154 | 63,0 | 20,7 | 83,7 | 43,0 |
| | Persönliches Interesse | 94 | 21,7 | 29,3 | 51,1 | 26,3 |
| | Berufliche Gründe (weil mich das als Künstler weiterbringt) | 70 | 12,0 | 26,1 | 38,0 | 19,6 |
| | Teil der Ausbildung (obligatorisch) | 22 | 2,2 | 9,8 | 12,0 | 6,1 |
| | Wirtschaftliches Interesse | 18 | 1,1 | 8,7 | 9,8 | 5,0 |
| Gesamt | 358 | 100,0 | 94,6 | 194,6 | 100,0 | |

*Frage mit Mehrfachantworten: „Warum improvisierst du?“ Es sollten von den fünf Beweggründen die zwei wichtigsten mit Rangfolge angegeben werden. Bei der Auswertung wurde lediglich die Angabe eines Items berücksichtigt, nicht aber die Rangfolge.

4 MOTIVATIONEN

Tabelle Anhang.11

Motivationen des Improvisierens, Häufigkeitsverteilung

| Stichprobe A | | N | Gültig | 135 | Fehlend | 0 |
|--|--------------|-----------------------|----------------|--------------|-----------------------|----------------|
| Stichprobe B | | N | Gültig | 182 | Fehlend | 2 |
| Angabe der fünf wichtigsten Motivationen* | Stichprobe A | | | Stichprobe B | | |
| | Anzahl | Fälle mit Angabe in % | Antworten in % | Anzahl | Fälle mit Angabe in % | Antworten in % |
| Gefühl der Freiheit | 36 | 26,7 | 5,3 | 34 | 18,7 | 3,7 |
| Ausleben von Spontaneität | 57 | 42,2 | 8,4 | 78 | 42,9 | 8,6 |
| Ausleben von Gefühlen | 14 | 10,4 | 2,1 | 34 | 18,7 | 3,7 |
| Neugier | 30 | 22,2 | 4,4 | 26 | 14,3 | 2,9 |
| Etwas Ungeahntes entdecken | 36 | 26,7 | 5,3 | 47 | 25,8 | 5,2 |
| Spiel mit dem Zufall | 22 | 16,3 | 3,2 | 36 | 19,8 | 4,0 |
| Intensives Erleben | 29 | 21,5 | 4,3 | 26 | 14,3 | 2,9 |
| Im Fluss sein | 55 | 40,7 | 8,1 | 42 | 23,1 | 4,6 |
| Seinen Körper entdecken/erkunden | 12 | 8,9 | 1,8 | 16 | 8,8 | 1,8 |
| Unbegrenzte Möglichkeiten des Handelns | 14 | 10,4 | 2,1 | 39 | 21,4 | 4,3 |
| Nicht wie im alltäglichen Leben verhalten | 12 | 8,9 | 1,8 | 42 | 23,1 | 4,6 |
| Den Alltag vergessen | 6 | 4,4 | 0,9 | 15 | 8,2 | 1,6 |
| Die darin sich eröffnende Welt entdecken | 25 | 18,5 | 3,7 | 30 | 16,5 | 3,3 |
| Zusammensein mit anderen | 16 | 11,9 | 2,4 | 34 | 18,7 | 3,7 |
| Gemeinsam etwas erleben | 40 | 29,6 | 5,9 | 38 | 20,9 | 4,2 |
| Fertigkeiten zur Lösung unerwarteter Probleme erwerben | 6 | 4,4 | 0,9 | 22 | 12,1 | 2,4 |
| Lebenserfahrungen sammeln | 6 | 4,4 | 0,9 | 23 | 12,6 | 2,5 |
| Sich an seinen eigenen Idealen messen | | | 0,0 | 6 | 3,3 | 0,7 |
| Erkenntnisse über sich selbst erhalten | 16 | 11,9 | 2,4 | 36 | 19,8 | 4,0 |
| Gefühle ausdrücken können | 20 | 14,8 | 2,9 | 16 | 8,8 | 1,8 |
| Freude an der Anwendung von Können | 16 | 11,9 | 2,4 | 30 | 16,5 | 3,3 |
| Kreativ sein | 31 | 23,0 | 4,6 | 59 | 32,4 | 6,5 |
| Etwas Neues erfinden/entwerfen/gestalten | 42 | 31,1 | 6,2 | 30 | 16,5 | 3,3 |
| Etwas künstlerisch (mit-)gestalten können | 34 | 25,2 | 5,0 | 31 | 17,0 | 3,4 |
| Entwicklung persönlicher Fertig- und Fähigkeiten | 16 | 11,9 | 2,4 | 37 | 20,3 | 4,1 |
| Verbesserung der künstlerischen Kompetenz | 34 | 25,2 | 5,0 | 43 | 23,6 | 4,7 |
| Wettbewerb/sich mit anderen messen | 2 | 1,5 | 0,3 | 2 | 1,1 | 0,2 |
| Geld verdienen | 24 | 17,8 | 3,5 | 16 | 8,8 | 1,8 |
| Andere in ihrem gewohnten Tun stoppen | 3 | 2,2 | 0,4 | 6 | 3,3 | 0,7 |
| Mit anderen im Fluss sein/etwas entstehen lassen | 16 | 11,9 | 2,4 | 15 | 8,2 | 1,6 |
| Im Moment sein | 8 | 5,9 | 1,2 | 2 | 1,1 | 0,2 |
| Sonstiges | 2 | 1,5 | 0,3 | | | |
| Gesamt | 680 | 503,9 | 100,0 | 911 | 500,6 | 100,0 |

*Fragen mit Mehrfachantworten: „Warum improvisierst du? bzw. Was reizt dich am Improvisieren?“ Es sollten von den 28 Motivationen die fünf wichtigsten angekreuzt und mit Rangfolge versehen werden. Bei der Auswertung wurde lediglich die Angabe eines Items berücksichtigt, nicht aber die Rangfolge.

Tabelle Anhang.12

Rangreihe der Motivationsgründe im Vergleich zu den Erfahrungsquartilen, Stichprobe B, Theaterspielende

| Stichprobe B | N | Gültig | 182 | Fehlend | | | | 2 |
|--------------|---|--|-----|----------|----------|----------|----------|-------|
| | | | | 1. Qrtl. | 2. Qrtl. | 3. Qrtl. | 4. Qrtl. | |
| | | | | N=45 | N=44 | N=49 | N=44 | N=152 |
| 1 | | Ausleben von Spontaneität | | 26,7 | 63,6 | 38,7 | 43,0 | 42,9 |
| 2 | | Kreativ sein | | 26,7 | 40,9 | 34,6 | 27,3 | 32,4 |
| 3 | | Etwas Ungeahntes entdecken | | 33,2 | 22,7 | 28,6 | 18,2 | 25,8 |
| 4 | | Verbesserung der künstlerischen Kompetenz | | 15,4 | 31,8 | 32,7 | 13,6 | 23,6 |
| 5 | | Im Fluss sein | | 8,9 | 22,7 | 24,5 | 36,4 | 23,1 |
| 5 | | Nicht wie im alltäglichen Leben verhalten | | 31,2 | 31,8 | 20,4 | 9,1 | 23,1 |
| 7 | | Unbegrenzte Möglichkeiten des Handelns | | 19,8 | 31,8 | 24,5 | 9,1 | 21,4 |
| 8 | | Gemeinsam etwas erleben | | 35,6 | 13,6 | 12,3 | 22,7 | 20,9 |
| 9 | | Entwicklung persönlicher Fertig- und Fähigkeiten | | 33,2 | 18,2 | 5,9 | 24,8 | 20,3 |
| 10 | | Spiel mit dem Zufall | | 26,7 | 9,1 | 16,4 | 27,3 | 19,8 |
| 10 | | Erkenntnisse über sich selbst erhalten | | 26,7 | 13,6 | 20,4 | 18,2 | 19,8 |
| 12 | | Gefühl der Freiheit | | 8,9 | 27,3 | 20,4 | 18,2 | 18,7 |
| 12 | | Ausleben von Gefühlen | | 28,7 | 22,7 | 16,4 | 6,6 | 18,7 |
| 12 | | Zusammensein mit anderen | | 17,8 | 22,7 | 20,4 | 13,6 | 18,7 |
| 15 | | Etwas künstlerisch (mit-)gestalten können | | 4,5 | 18,2 | 20,4 | 24,8 | 17,0 |
| 16 | | Die darin sich eröffnende Welt entdecken | | 8,9 | 13,6 | 16,4 | 27,3 | 16,5 |
| 16 | | Freude an der Anwendung von Können | | 4,5 | 4,5 | 22,3 | 33,9 | 16,5 |
| 16 | | Etwas Neues erfinden/entwerfen/gestalten | | 13,4 | 22,7 | 12,3 | 18,2 | 16,5 |
| 19 | | Neugier | | 26,7 | 9,1 | 20,4 | 0,0 | 14,3 |
| 19 | | Intensives Erleben | | 22,3 | 9,1 | 20,4 | 4,5 | 14,3 |
| 21 | | Lebenserfahrungen sammeln | | 17,8 | 4,5 | 10,0 | 18,2 | 12,6 |
| 22 | | Fertigkeiten zur Lösung unerwarteter Probleme erwerben | | 8,9 | 18,2 | 8,2 | 13,6 | 12,1 |
| 23 | | Seinen Körper entdecken/erkunden | | 8,9 | 0,0 | 16,4 | 9,1 | 8,8 |
| 24 | | Gefühle ausdrücken können | | 8,9 | 9,1 | 8,2 | 9,1 | 8,8 |
| 24 | | Geld verdienen | | 0,0 | 0,0 | 8,2 | 27,3 | 8,8 |
| 26 | | Den Alltag vergessen | | 13,4 | 4,5 | 4,1 | 11,2 | 8,2 |
| 26 | | Mit anderen im Fluss sein/etwas entstehen lassen | | 0,0 | 11,2 | 12,3 | 9,1 | 8,2 |
| 28 | | Sich an seinen eigenen Idealen messen | | 8,9 | 4,5 | 0,0 | 0,0 | 3,3 |
| 28 | | Andere in ihrem gewohnten Tun stoppen | | 8,9 | 0,0 | 4,1 | 0,0 | 3,3 |
| 30 | | Wettbewerb/sich mit anderen messen | | 4,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,1 |
| 31 | | Im Moment sein | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 4,5 | 1,1 |
| 32 | | Sonstiges | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | |

5 ERLEBNISELEMENTE BEIM IMPROVISIEREN

Tabelle Anhang.13

Mittelwerte der Einstufung von Erlebniselementen auf der Fünf-Punkte-Skala (1=nie, 2=selten, 3=manchmal, 4=oft, 5=immer), Stichprobe A, professionelle Künstler

| | | | Stichprobe A, professionelle Künstler | | | | | Insgesamt |
|---|---|--------------|---------------------------------------|--------|---------|-----------|-------------------|-----------|
| | | | Theaterkünstler | Tänzer | Musiker | Literaten | Bildende Künstler | |
| Konzentration | Wahrnehmung der Umgebung außerhalb des Spielfelds | Mittelwert | 3,00 | 2,74 | 2,74 | 3,40 | 2,82 | 2,88 |
| | | N | 54 | 23 | 38 | 5 | 11 | 131 |
| | | Standardabw. | 0,911 | 1,137 | 0,795 | 0,894 | 0,874 | 0,920 |
| | Wahrnehmung von Zuschauern | Mittelwert | 3,41 | 2,61 | 2,59 | 3,00 | 1,80 | 2,90 |
| | | N | 54 | 23 | 34 | 4 | 10 | 125 |
| | | Standardabw. | 0,942 | 1,234 | 1,048 | 0,000 | 0,789 | 1,113 |
| | Wahrnehmung des Spielleiters | Mittelwert | 2,88 | 2,37 | 2,33 | 4,50 | 3,00 | 2,70 |
| N | | 40 | 19 | 24 | 4 | 4 | 91 | |
| Standardabw. | | 1,244 | 1,342 | 1,129 | 0,577 | 2,309 | 1,329 | |
| Wahrnehmung von nicht mitspielenden Teilnehmern | Mittelwert | 3,27 | 2,62 | 2,50 | 2,40 | 1,60 | 2,82 | |
| | N | 48 | 21 | 28 | 5 | 5 | 107 | |
| | Standardabw. | 1,333 | 1,161 | 1,000 | 0,894 | 1,342 | 1,265 | |
| Gedanken an etwas, was nicht mit dem Spiel in Verbindung steht | Mittelwert | 2,04 | 1,83 | 2,21 | 2,20 | 2,09 | 2,06 | |
| | N | 54 | 23 | 38 | 5 | 11 | 131 | |
| | Standardabw. | 0,846 | 0,388 | 0,704 | 1,095 | 0,944 | 0,762 | |
| Anstrengung, um mit den Gedanken bei der Sache zu bleiben | Mittelwert | 1,81 | 1,43 | 1,89 | 3,00 | 1,73 | 1,81 | |
| | N | 54 | 23 | 38 | 5 | 11 | 131 | |
| | Standardabw. | 0,826 | 0,507 | 1,034 | 1,000 | 0,647 | 0,878 | |
| Ablenkung von außen, z.B. durch Zuschauende | Mittelwert | 2,13 | 1,52 | 1,89 | 2,00 | 1,27 | 1,88 | |
| | N | 54 | 23 | 38 | 5 | 11 | 131 | |
| | Standardabw. | 0,848 | 0,593 | 0,798 | 0,000 | 0,467 | 0,794 | |
| Bewusstsein | Beherrschung von Stimme und Bewegung, Wort und Tat | Mittelwert | 4,10 | 3,96 | 3,88 | 4,00 | 4,50 | 4,03 |
| | | N | 48 | 23 | 34 | 4 | 8 | 117 |
| | | Standardabw. | 0,831 | 0,562 | 0,686 | 0,000 | 0,535 | 0,718 |
| Wahrnehmung des Körpers als Teil des Ganzen | Mittelwert | 3,58 | 4,22 | 3,35 | 3,40 | 4,33 | 3,67 | |
| | N | 52 | 23 | 40 | 5 | 9 | 129 | |
| | Standardabw. | 0,957 | 0,422 | 0,864 | 1,517 | 0,707 | 0,921 | |
| Spiel als geschlossene Welt erleben | Mittelwert | 3,65 | 3,61 | 3,58 | 3,40 | 4,27 | 3,67 | |
| | N | 52 | 23 | 38 | 5 | 11 | 129 | |
| | Standardabw. | 0,968 | 0,891 | 0,948 | 1,517 | 0,647 | 0,955 | |
| Kontrolle | Gefühl, bestimmte Erwartungen erfüllen zu müssen | Mittelwert | 2,85 | 2,09 | 2,55 | 3,50 | 1,50 | 2,55 |
| | | N | 52 | 23 | 40 | 4 | 8 | 127 |
| | | Standardabw. | 1,017 | 0,668 | 1,131 | 0,577 | 0,535 | 1,044 |
| | Genau wissen, was zu tun ist | Mittelwert | 3,33 | 3,70 | 3,42 | 3,00 | 3,55 | 3,43 |
| | | N | 52 | 23 | 38 | 5 | 11 | 129 |
| | | Standardabw. | 0,857 | 1,105 | 0,826 | 1,000 | 0,522 | 0,882 |
| | Gefühl der Unsicherheit | Mittelwert | 2,46 | 2,09 | 2,40 | 3,00 | 2,20 | 2,37 |
| N | | 52 | 23 | 40 | 4 | 10 | 129 | |
| Standardabw. | | 1,056 | 0,793 | 0,928 | 0,000 | 0,422 | 0,928 | |
| Empathie empfinden | Mittelwert | 3,40 | 3,70 | 3,58 | 4,00 | 2,00 | 3,44 | |
| | N | 52 | 23 | 38 | 4 | 8 | 125 | |
| | Standardabw. | 0,955 | 0,559 | 0,826 | 0,000 | 1,069 | 0,928 | |
| Orientierung durch Regeln und Vereinbarungen | Mittelwert | 3,65 | 3,22 | 3,13 | 2,00 | 3,60 | 3,37 | |
| | N | 52 | 23 | 32 | 4 | 10 | 121 | |
| | Standardabw. | 0,789 | 0,736 | 1,238 | 1,155 | 1,075 | 1,001 | |
| Zielvorstellungen haben, sich der Spielintention bewusst sein | Mittelwert | 3,81 | 3,91 | 3,56 | 4,50 | 4,20 | 3,82 | |
| | N | 52 | 23 | 32 | 4 | 10 | 121 | |
| | Standardabw. | 0,687 | 0,996 | 1,014 | 0,577 | 0,789 | 0,866 | |

| | | | Stichprobe A, professionelle Künstler | | | | | |
|---|--|--------------|---------------------------------------|--------|---------|-----------|-------------------|-----------|
| | | | Theaterkünstler | Tänzer | Musiker | Literaten | Bildende Künstler | Insgesamt |
| Zeit | Verlangsamtes Zeitempfinden | Mittelwert | 3,06 | 2,76 | 3,33 | 2,00 | 2,25 | 3,00 |
| | | N | 50 | 21 | 36 | 4 | 8 | 119 |
| | | Standardabw. | 1,316 | 0,944 | 0,828 | 0,000 | 1,389 | 1,142 |
| | Beschleunigtes Zeitempfinden | Mittelwert | 3,76 | 4,09 | 3,47 | 3,60 | 3,64 | 3,72 |
| | | N | 54 | 23 | 38 | 5 | 11 | 131 |
| | | Standardabw. | 0,867 | 0,515 | 0,893 | 1,517 | 1,027 | 0,879 |
| Stimuli/Rückmeldung | Stimulation durch äußere Impulse | Mittelwert | 3,80 | 3,19 | 4,61 | 4,00 | 3,20 | 3,89 |
| | | N | 54 | 21 | 36 | 4 | 10 | 125 |
| | | Standardabw. | 1,016 | 1,030 | 6,813 | 0,000 | 1,398 | 3,759 |
| | Spielhemmungen durch äußere Impulse | Mittelwert | 1,98 | 1,76 | 2,44 | 2,50 | 2,00 | 2,08 |
| | | N | 54 | 21 | 32 | 4 | 10 | 121 |
| | | Standardabw. | 0,789 | 0,625 | 0,716 | 0,577 | 0,943 | 0,781 |
| | Wahrnehmbare Wirkung eigener Impulse | Mittelwert | 3,93 | 3,48 | 3,74 | 4,50 | 4,25 | 3,83 |
| | | N | 54 | 23 | 38 | 4 | 8 | 127 |
| Standardabw. | | 0,820 | 0,900 | 0,640 | 0,580 | 0,890 | 0,810 | |
| Eindeutigkeit der Impulse von außen | Mittelwert | 3,80 | 4,00 | 3,63 | 4,50 | 2,67 | 3,75 | |
| | N | 54 | 23 | 38 | 4 | 6 | 125 | |
| | Standardabw. | 0,626 | 0,426 | 0,819 | 0,577 | 1,366 | 0,758 | |
| Handlungsanforderungen | Bewusstsein für künstlerische Qualität | Mittelwert | 3,63 | 3,35 | 3,63 | 3,20 | 4,18 | 3,61 |
| | | N | 54 | 23 | 38 | 5 | 11 | 131 |
| | | Standardabw. | 0,831 | 0,935 | 0,751 | 0,447 | 0,405 | 0,809 |
| | Angst vor Versagen | Mittelwert | 2,37 | 1,61 | 1,90 | 3,00 | 2,27 | 2,11 |
| | | N | 54 | 23 | 40 | 5 | 11 | 133 |
| | | Standardabw. | 1,121 | 0,656 | 1,057 | 1,000 | 0,786 | 1,049 |
| | Gefühl intuitiven Handelns | Mittelwert | 3,70 | 3,91 | 3,95 | 4,00 | 4,60 | 3,89 |
| | | N | 54 | 23 | 40 | 4 | 10 | 131 |
| | | Standardabw. | 0,768 | 0,668 | 0,504 | 0,000 | 0,516 | 0,682 |
| | Gefühl der Unvereinbarkeit von Handlungsweisen | Mittelwert | 2,81 | 2,78 | 2,39 | 3,40 | 2,64 | 2,69 |
| | | N | 52 | 23 | 36 | 5 | 11 | 127 |
| | | Standardabw. | 1,030 | 1,380 | 0,964 | 0,548 | 1,362 | 1,109 |
| Gefühl der Harmonie zwischen Selbst und Spielwelt | Mittelwert | 3,62 | 4,00 | 3,80 | 3,40 | 3,91 | 3,76 | |
| | N | 52 | 23 | 40 | 5 | 11 | 131 | |
| | Standardabw. | 0,889 | 0,603 | 0,687 | 0,548 | 0,701 | 0,766 | |

Tabelle Anhang.14

Mittelwerte der Einstufung von Erlebniselementen auf der Fünf-Punkte-Skala (1=nie, 2=selten, 3=manchmal, 4=oft, 5=immer) - Stichprobe B, Theaterspielende

| | | Stichprobe B, Theaterspielende | | | | | | | |
|---|--|--------------------------------|---------------------|----------------------------|------------------|--------------|----------|-----------|-------|
| | | Jugendliche Amateure | Erwachsene Amateure | Theaterpädagogik-Studenten | Theaterpädagogen | Schauspieler | Sonstige | Insgesamt | |
| Konzentration | Wahrnehmung der Umgebung außerhalb des Spielfelds | Mittelwert | 3,54 | 2,57 | 2,09 | 3,50 | 2,92 | 1,75 | 2,81 |
| | | N | 37 | 63 | 22 | 4 | 52 | 4 | 182 |
| | | Standardabw. | 1,043 | 1,011 | 0,526 | 0,577 | 0,926 | 0,500 | 1,040 |
| | Wahrnehmung von Zuschauern | Mittelwert | 3,59 | 2,74 | 1,82 | 4,00 | 3,38 | 2,00 | 3,00 |
| | | N | 37 | 61 | 22 | 4 | 52 | 4 | 180 |
| | | Standardabw. | 1,212 | 1,168 | 0,795 | 0,000 | 0,932 | 1,155 | 1,205 |
| | Wahrnehmung des Spielleiters | Mittelwert | 2,57 | 3,10 | 2,55 | 3,00 | 2,89 | 2,50 | 2,84 |
| | | N | 37 | 59 | 22 | 4 | 38 | 4 | 164 |
| | | Standardabw. | 1,094 | 1,109 | 0,963 | 0,000 | 1,311 | 1,000 | 1,135 |
| | Wahrnehmung von nicht mitspielenden Teilnehmern | Mittelwert | 2,84 | 2,48 | 2,05 | 4,00 | 3,13 | 2,00 | 2,71 |
| | | N | 32 | 58 | 21 | 4 | 46 | 3 | 164 |
| | | Standardabw. | 1,221 | 0,941 | 0,805 | 1,155 | 1,310 | 1,000 | 1,167 |
| | Gedanken an etwas, was nicht mit dem Spiel in Verbindung steht | Mittelwert | 2,19 | 1,78 | 1,73 | 2,00 | 2,00 | 1,25 | 1,91 |
| | | N | 37 | 63 | 22 | 4 | 52 | 4 | 182 |
| | | Standardabw. | 0,739 | 0,608 | 0,767 | 0,000 | 0,886 | 0,500 | 0,753 |
| Anstrengung, um mit den Gedanken bei der Sache zu bleiben | Mittelwert | 2,30 | 1,95 | 2,09 | 2,00 | 1,81 | 1,50 | 1,99 | |
| | N | 37 | 61 | 22 | 4 | 52 | 4 | 180 | |
| | Standardabw. | 0,909 | 1,040 | 0,971 | 0,000 | 0,841 | 0,577 | 0,939 | |
| Ablenkung von außen, z.B. durch Zuschauende | Mittelwert | 2,27 | 1,74 | 1,90 | 2,00 | 2,19 | 1,50 | 2,00 | |
| | N | 37 | 62 | 21 | 4 | 52 | 4 | 180 | |
| | Standardabw. | 0,804 | 0,510 | 0,700 | 0,000 | 0,930 | 0,577 | 0,762 | |
| Beherrschung von Stimme und Bewegung, Wort und Tat | Mittelwert | 3,89 | 3,62 | 3,50 | 4,00 | 4,09 | 4,50 | 3,82 | |
| | N | 37 | 61 | 22 | 4 | 46 | 4 | 174 | |
| | Standardabw. | 0,737 | 0,916 | 0,802 | 0,000 | 0,839 | 0,577 | 0,854 | |
| Wahrnehmung des Körpers als Teil des Ganzen | Mittelwert | 3,54 | 3,59 | 3,36 | 3,50 | 3,56 | 3,75 | 3,54 | |
| | N | 37 | 63 | 22 | 4 | 50 | 4 | 180 | |
| | Standardabw. | 0,767 | 0,816 | 1,049 | 0,577 | 0,951 | 0,500 | 0,861 | |
| Spiel als geschlossene Welt erleben | Mittelwert | 3,00 | 3,59 | 3,82 | 3,50 | 3,68 | 3,75 | 3,53 | |
| | N | 35 | 59 | 22 | 4 | 50 | 4 | 174 | |
| | Standardabw. | 1,237 | 0,931 | 0,588 | 0,577 | 0,978 | 1,258 | 1,007 | |
| Gefühl, bestimmte Erwartungen erfüllen zu müssen | Mittelwert | 3,40 | 2,97 | 3,14 | 4,50 | 2,84 | 3,75 | 3,09 | |
| | N | 35 | 63 | 22 | 4 | 50 | 4 | 178 | |
| | Standardabw. | 0,914 | 1,092 | 0,560 | 0,577 | 1,017 | 0,500 | 1,004 | |
| Genau wissen, was zu tun ist | Mittelwert | 3,46 | 3,15 | 3,05 | 3,00 | 3,32 | 3,25 | 3,25 | |
| | N | 37 | 61 | 22 | 4 | 50 | 4 | 178 | |
| | Standardabw. | 0,836 | 0,963 | 0,999 | 1,155 | 0,794 | 0,500 | 0,893 | |
| Gefühl der Unsicherheit | Mittelwert | 2,83 | 2,93 | 2,50 | 3,50 | 2,36 | 2,25 | 2,69 | |
| | N | 35 | 61 | 22 | 4 | 50 | 4 | 176 | |
| | Standardabw. | 0,857 | 1,031 | 0,913 | 0,577 | 1,025 | 0,500 | 0,996 | |
| Empathie empfinden | Mittelwert | 3,32 | 3,48 | 3,41 | 3,00 | 3,44 | 2,50 | 3,39 | |
| | N | 37 | 61 | 22 | 4 | 50 | 4 | 178 | |
| | Standardabw. | 0,818 | 0,721 | 0,908 | 0,000 | 0,951 | 0,577 | 0,832 | |
| Orientierung durch Regeln und Vereinbarungen | Mittelwert | 2,97 | 3,43 | 3,86 | 4,00 | 3,68 | 3,50 | 3,47 | |
| | N | 37 | 61 | 22 | 4 | 50 | 4 | 178 | |
| | Standardabw. | 1,067 | 1,008 | 1,082 | 0,000 | 0,844 | 1,000 | 1,009 | |
| Zielvorstellungen haben, sich der Spielintention bewusst sein | Mittelwert | 3,74 | 3,61 | 3,82 | 3,50 | 3,88 | 3,75 | 3,74 | |
| | N | 35 | 61 | 22 | 4 | 50 | 4 | 176 | |
| | Standardabw. | 0,780 | 0,954 | 1,181 | 0,577 | 0,718 | 1,258 | 0,888 | |

| | | | Stichprobe B, Theaterspielende | | | | | | |
|---|--|--------------|--------------------------------|---------------------|----------------------------|------------------|--------------|----------|-----------|
| | | | Jugendliche Amateure | Erwachsene Amateure | Theaterpädagogik-Studenten | Theaterpädagogen | Schauspieler | Sonstige | Insgesamt |
| Zeit | Verlangsamtes Zeitempfinden | Mittelwert | 2,66 | 2,91 | 2,30 | 4,00 | 2,88 | 2,25 | 2,79 |
| | | N | 35 | 57 | 20 | 4 | 48 | 4 | 168 |
| | | Standardabw. | 1,211 | 1,340 | 0,801 | 0,000 | 1,347 | 1,893 | 1,277 |
| | Beschleunigtes Zeitempfinden | Mittelwert | 3,57 | 3,83 | 3,90 | 2,50 | 3,88 | 3,75 | 3,77 |
| | | N | 35 | 59 | 20 | 4 | 52 | 4 | 174 |
| | | Standardabw. | 0,698 | 1,085 | 0,553 | 0,577 | 0,808 | 1,258 | 0,896 |
| Stimuli/Rückmeldung | Stimulation durch äußere Impulse | Mittelwert | 3,37 | 3,77 | 3,81 | 3,50 | 3,81 | 3,00 | 3,68 |
| | | N | 35 | 60 | 21 | 4 | 52 | 4 | 176 |
| | | Standardabw. | 0,808 | 0,563 | 0,602 | 0,577 | 1,011 | 0,816 | 0,793 |
| | Spielhemmungen durch äußere Impulse | Mittelwert | 2,27 | 2,10 | 2,10 | 1,50 | 2,04 | 2,00 | 2,10 |
| | | N | 37 | 60 | 21 | 4 | 52 | 4 | 178 |
| | | Standardabw. | 0,732 | 0,796 | 0,7 | 0,577 | 0,766 | 0 | 0,752 |
| | Wahrnehmbare Wirkung eigener Impulse | Mittelwert | 3,78 | 3,80 | 4,00 | 3,50 | 3,96 | 3,50 | 3,85 |
| | | N | 37 | 59 | 22 | 4 | 52 | 4 | 178 |
| | | Standardabw. | 0,630 | 0,610 | 0,620 | 0,580 | 0,820 | 0,580 | 0,680 |
| | Eindeutigkeit der Impulse von außen | Mittelwert | 3,62 | 3,72 | 3,82 | 4,00 | 3,77 | 3,75 | 3,73 |
| | | N | 37 | 61 | 22 | 4 | 52 | 4 | 180 |
| | | Standardabw. | 0,924 | 0,686 | 0,588 | 0,000 | 0,645 | 0,957 | 0,714 |
| Handlungsanforderungen | Bewusstsein für künstlerische Qualität | Mittelwert | 3,41 | 2,92 | 3,00 | 4,00 | 3,62 | 4,00 | 3,28 |
| | | N | 37 | 61 | 22 | 4 | 52 | 4 | 180 |
| | | Standardabw. | 0,798 | 0,954 | 1,069 | 0,000 | 0,844 | 0,816 | 0,946 |
| | Angst vor Versagen | Mittelwert | 3,20 | 2,56 | 2,50 | 3,50 | 2,31 | 3,00 | 2,64 |
| | | N | 35 | 59 | 22 | 4 | 52 | 4 | 176 |
| | | Standardabw. | 1,079 | 1,134 | 0,802 | 0,577 | 1,076 | 1,155 | 1,103 |
| | Gefühl intuitiven Handelns | Mittelwert | 3,54 | 3,59 | 3,64 | 3,00 | 3,73 | 4,25 | 3,63 |
| | | N | 37 | 63 | 22 | 4 | 52 | 4 | 182 |
| | | Standardabw. | 0,730 | 0,663 | 0,902 | 0,000 | 0,770 | 0,500 | 0,738 |
| | Gefühl der Unvereinbarkeit von Handlungsweisen | Mittelwert | 2,81 | 2,75 | 2,36 | 4,00 | 2,64 | 2,25 | 2,70 |
| | | N | 37 | 57 | 22 | 4 | 50 | 4 | 174 |
| | | Standardabw. | 0,967 | 0,950 | 0,848 | 1,155 | 0,942 | 0,957 | 0,963 |
| Gefühl der Harmonie zwischen Selbst und Spielwelt | Mittelwert | 3,68 | 3,61 | 3,59 | 4,00 | 3,60 | 3,25 | 3,62 | |
| | N | 37 | 61 | 22 | 4 | 50 | 4 | 178 | |
| | Standardabw. | 0,669 | 0,665 | 0,908 | 0,000 | 0,904 | 0,500 | 0,759 | |

Tabelle Anhang.15

Mittelwerte der Einstufung von Erlebniselementen auf der Fünf-Punkte-Skala (1=nie, 2=selten, 3=manchmal, 4=oft, 5=immer), alle Fälle

| | | | Quartile des Erfahrungsquotienten, alle Fälle | | | | |
|--|--|--------------|---|---------|---------|---------|-----------|
| | | | 1 Qrtl. | 2 Qrtl. | 3 Qrtl. | 4 Qrtl. | Insgesamt |
| Konzentration | Wahrnehmung der Umgebung außerhalb des Spielfelds | Mittelwert | 2,72 | 2,78 | 2,91 | 2,78 | 2,80 |
| | | N | 67 | 60 | 65 | 64 | 256 |
| | | Standardabw. | 0,997 | 1,010 | 1,071 | 0,917 | 0,997 |
| | Wahrnehmung von Zuschauern | Mittelwert | 3,00 | 2,63 | 2,89 | 2,88 | 2,86 |
| | | N | 65 | 60 | 64 | 60 | 249 |
| | | Standardabw. | 1,323 | 1,073 | 1,183 | 1,166 | 1,193 |
| | Wahrnehmung des Spielers | Mittelwert | 2,76 | 2,77 | 2,94 | 2,60 | 2,77 |
| N | | 67 | 56 | 48 | 42 | 213 | |
| Standardabw. | | 1,102 | 1,112 | 1,174 | 1,499 | 1,205 | |
| Wahrnehmung von nicht mitspielenden Teilnehmern | Mittelwert | 2,80 | 1,98 | 2,76 | 3,00 | 2,62 | |
| | N | 61 | 56 | 59 | 44 | 220 | |
| | Standardabw. | 0,872 | 0,981 | 1,194 | 1,294 | 1,142 | |
| Gedanken an etwas, was nicht mit dem Spiel in Verbindung steht | Mittelwert | 1,85 | 1,78 | 2,02 | 2,16 | 1,95 | |
| | N | 67 | 60 | 65 | 64 | 256 | |
| | Standardabw. | 0,702 | 0,691 | 0,739 | 0,781 | 0,739 | |
| Anstrengung, um mit den Gedanken bei der Sache zu bleiben | Mittelwert | 1,87 | 2,10 | 2,05 | 1,70 | 1,93 | |
| | N | 67 | 58 | 65 | 64 | 254 | |
| | Standardabw. | 0,952 | 1,038 | 0,959 | 0,706 | 0,927 | |
| Ablenkung von außen, z.B. durch Zuschauende | Mittelwert | 2,00 | 1,95 | 1,83 | 1,86 | 1,91 | |
| | N | 65 | 60 | 65 | 64 | 254 | |
| | Standardabw. | 0,791 | 0,769 | 0,675 | 0,814 | 0,762 | |
| Bewusstsein | Beherrschung von Stimme und Bewegung, Wort und Tat | Mittelwert | 3,42 | 3,72 | 4,23 | 4,13 | 3,86 |
| | | N | 65 | 58 | 62 | 56 | 241 |
| | | Standardabw. | 0,827 | 0,744 | 0,663 | 0,689 | 0,802 |
| Wahrnehmung des Körpers als Teil des Ganzen | Mittelwert | 3,34 | 3,67 | 3,65 | 3,73 | 3,59 | |
| | N | 67 | 58 | 65 | 64 | 254 | |
| | Standardabw. | 0,808 | 0,886 | 0,799 | 0,963 | 0,874 | |
| Spiel als geschlossene Welt erleben | Mittelwert | 3,28 | 3,68 | 3,65 | 3,69 | 3,58 | |
| | N | 61 | 60 | 65 | 62 | 248 | |
| | Standardabw. | 1,127 | 0,911 | 0,799 | 1,080 | 0,995 | |
| Kontrolle | Gefühl, bestimmte Erwartungen erfüllen zu müssen | Mittelwert | 3,32 | 2,67 | 2,94 | 2,47 | 2,86 |
| | | N | 65 | 58 | 64 | 64 | 251 |
| | | Standardabw. | 1,133 | 0,886 | 0,990 | 1,007 | 1,056 |
| | Genau wissen, was zu tun ist | Mittelwert | 3,09 | 3,32 | 3,27 | 3,65 | 3,33 |
| | | N | 65 | 60 | 67 | 60 | 252 |
| | | Standardabw. | 0,843 | 1,017 | 0,863 | 0,820 | 0,904 |
| | Gefühl der Unsicherheit | Mittelwert | 3,17 | 2,50 | 2,47 | 2,19 | 2,58 |
| | | N | 63 | 60 | 64 | 64 | 251 |
| | | Standardabw. | 0,908 | 1,000 | 0,872 | 0,814 | 0,966 |
| | Empathie empfinden | Mittelwert | 3,25 | 3,60 | 3,45 | 3,36 | 3,41 |
| | | N | 65 | 60 | 66 | 58 | 249 |
| | | Standardabw. | 0,791 | 0,741 | 0,898 | 0,968 | 0,858 |
| Orientierung durch Regeln und Vereinbarungen | Mittelwert | 3,26 | 3,36 | 3,48 | 3,44 | 3,38 | |
| | N | 65 | 56 | 62 | 62 | 245 | |
| | Standardabw. | 0,940 | 1,119 | 1,036 | 1,096 | 1,044 | |
| Zielvorstellungen haben, sich der Spielintention bewusst sein | Mittelwert | 3,60 | 3,64 | 3,95 | 3,89 | 3,77 | |
| | N | 65 | 56 | 62 | 61 | 244 | |
| | Standardabw. | 0,880 | 1,017 | 0,777 | 0,933 | 0,910 | |

| | | | Quartile des Erfahrungsquotienten, alle Fälle | | | | |
|---|--|--------------|---|---------|---------|---------|-----------|
| | | | 1 Qrtl. | 2 Qrtl. | 3 Qrtl. | 4 Qrtl. | Insgesamt |
| Zeit | Verlangsamtes Zeitempfinden | Mittelwert | 2,62 | 2,83 | 3,21 | 2,75 | 2,84 |
| | | N | 65 | 54 | 56 | 60 | 235 |
| | | Standardabw. | 1,295 | 1,161 | 0,986 | 1,284 | 1,207 |
| | Beschleunigtes Zeitempfinden | Mittelwert | 3,87 | 3,50 | 3,60 | 3,97 | 3,74 |
| | | N | 63 | 58 | 63 | 64 | 248 |
| | | Standardabw. | 0,871 | 1,158 | 0,773 | 0,689 | 0,899 |
| Stimuli/Rückmeldung | Stimulation durch äußere Impulse | Mittelwert | 3,67 | 3,47 | 3,55 | 4,37 | 3,76 |
| | | N | 61 | 60 | 64 | 60 | 245 |
| | | Standardabw. | 0,747 | 0,929 | 0,958 | 5,269 | 2,724 |
| | Spielhemmungen durch äußere Impulse | Mittelwert | 2,01 | 2,23 | 2,11 | 2,12 | 2,12 |
| | | N | 63 | 60 | 64 | 56 | 243 |
| | | Standardabw. | 0,718 | 0,789 | 0,779 | 0,74 | 0,757 |
| | Wahrnehmbare Wirkung eigener Impulse | Mittelwert | 3,66 | 3,93 | 3,87 | 3,82 | 3,82 |
| | | N | 65 | 59 | 63 | 62 | 249 |
| | | Standardabw. | 0,644 | 0,831 | 0,642 | 0,741 | 0,724 |
| | Eindeutigkeit der Impulse von außen | Mittelwert | 3,58 | 3,80 | 3,72 | 3,85 | 3,73 |
| | | N | 65 | 59 | 65 | 60 | 249 |
| | | Standardabw. | 0,788 | 0,761 | 0,696 | 0,755 | 0,753 |
| Handlungsanforderungen | Bewusstsein für künstlerische Qualität | Mittelwert | 2,98 | 3,07 | 3,69 | 3,73 | 3,37 |
| | | N | 65 | 60 | 67 | 62 | 254 |
| | | Standardabw. | 0,927 | 0,936 | 0,608 | 0,926 | 0,918 |
| | Angst vor Versagen | Mittelwert | 2,79 | 2,28 | 2,60 | 1,97 | 2,41 |
| | | N | 63 | 58 | 67 | 64 | 252 |
| | | Standardabw. | 1,124 | 1,089 | 1,088 | 0,975 | 1,110 |
| | Gefühl intuitiven Handelns | Mittelwert | 3,40 | 3,75 | 3,74 | 4,09 | 3,74 |
| | | N | 67 | 60 | 66 | 64 | 257 |
| | | Standardabw. | 0,653 | 0,680 | 0,708 | 0,684 | 0,721 |
| | Gefühl der Unvereinbarkeit von Handlungsweisen | Mittelwert | 2,80 | 2,50 | 2,83 | 2,56 | 2,67 |
| N | | 61 | 58 | 63 | 64 | 246 | |
| Standardabw. | | 0,771 | 0,996 | 1,144 | 1,111 | 1,022 | |
| Gefühl der Harmonie zwischen Selbst und Spielwelt | Mittelwert | 3,62 | 3,72 | 3,72 | 3,70 | 3,69 | |
| | N | 65 | 58 | 67 | 64 | 254 | |
| | Standardabw. | 0,784 | 0,643 | 0,572 | 0,903 | 0,734 | |

Tabelle Anhang.16

Mittelwerte der Einstufung von Erlebniselementen auf der Fünf-Punkte-Skala (1=nie, 2=selten, 3=manchmal, 4=oft, 5=immer) - Stichprobe B, Theaterspielende

| | | | Quartile des Erfahrungsquotienten, Stichprobe B | | | | |
|---|--|--------------|---|---------|---------|---------|-----------|
| | | | 1 Qrtl. | 2 Qrtl. | 3 Qrtl. | 4 Qrtl. | Insgesamt |
| Konzentration | Wahrnehmung der Umgebung außerhalb des Spielfelds | Mittelwert | 2,40 | 3,00 | 2,98 | 2,86 | 2,81 |
| | | N | 45 | 42 | 49 | 44 | 180 |
| | | Standardabw. | 0,889 | 1,082 | 1,010 | 1,091 | 1,040 |
| | Wahrnehmung von Zuschauern | Mittelwert | 2,63 | 3,14 | 2,86 | 3,36 | 2,99 |
| | | N | 43 | 42 | 49 | 44 | 178 |
| | | Standardabw. | 1,176 | 1,372 | 1,118 | 1,080 | 1,210 |
| | Wahrnehmung des Spielleiters | Mittelwert | 2,96 | 2,71 | 2,98 | 2,65 | 2,83 |
| | | N | 45 | 42 | 41 | 34 | 162 |
| | | Standardabw. | 1,021 | 0,995 | 1,107 | 1,454 | 1,138 |
| | Wahrnehmung von nicht mitspielenden Teilnehmern | Mittelwert | 2,51 | 2,74 | 2,18 | 3,45 | 2,69 |
| | | N | 41 | 38 | 45 | 38 | 162 |
| | | Standardabw. | 0,746 | 1,131 | 1,173 | 1,179 | 1,160 |
| | Gedanken an etwas, was nicht mit dem Spiel in Verbindung steht | Mittelwert | 1,87 | 1,86 | 1,92 | 1,98 | 1,91 |
| | | N | 45 | 42 | 49 | 44 | 180 |
| | | Standardabw. | 0,757 | 0,718 | 0,702 | 0,849 | 0,753 |
| Anstrengung, um mit den Gedanken bei der Sache zu bleiben | Mittelwert | 1,98 | 1,95 | 2,02 | 1,98 | 1,98 | |
| | N | 45 | 42 | 47 | 44 | 178 | |
| | Standardabw. | 0,965 | 0,909 | 1,073 | 0,762 | 0,930 | |
| Ablenkung von außen, z.B. durch Zuschauende | Mittelwert | 2,00 | 2,15 | 1,69 | 2,20 | 2,00 | |
| | N | 45 | 40 | 49 | 44 | 178 | |
| | Standardabw. | 0,739 | 0,802 | 0,548 | 0,878 | 0,767 | |
| Bewusstsein | Beherrschung von Stimme und Bewegung, Wort und Tat | Mittelwert | 3,44 | 3,48 | 4,02 | 4,34 | 3,81 |
| | | N | 43 | 42 | 49 | 38 | 172 |
| | | Standardabw. | 0,796 | 0,862 | 0,661 | 0,815 | 0,859 |
| | Wahrnehmung des Körpers als Teil des Ganzen | Mittelwert | 3,33 | 3,38 | 3,82 | 3,57 | 3,53 |
| | | N | 45 | 42 | 49 | 42 | 178 |
| | | Standardabw. | 0,769 | 0,854 | 0,808 | 0,941 | 0,858 |
| | Spiel als geschlossene Welt erleben | Mittelwert | 3,22 | 3,40 | 3,88 | 3,55 | 3,53 |
| | | N | 41 | 40 | 49 | 42 | 172 |
| | | Standardabw. | 0,988 | 1,128 | 0,696 | 1,131 | 1,011 |
| Kontrolle | Gefühl, bestimmte Erwartungen erfüllen zu müssen | Mittelwert | 3,24 | 3,20 | 2,86 | 3,02 | 3,07 |
| | | N | 45 | 40 | 49 | 42 | 176 |
| | | Standardabw. | 1,209 | 0,758 | 1,080 | 0,811 | 0,997 |
| | Genau wissen, was zu tun ist | Mittelwert | 2,95 | 3,10 | 3,57 | 3,33 | 3,25 |
| | | N | 43 | 42 | 49 | 42 | 176 |
| | | Standardabw. | 0,785 | 1,078 | 0,816 | 0,786 | 0,898 |
| | Gefühl der Unsicherheit | Mittelwert | 3,16 | 2,85 | 2,45 | 2,38 | 2,70 |
| | | N | 43 | 40 | 49 | 42 | 174 |
| | | Standardabw. | 0,754 | 1,167 | 0,937 | 0,936 | 0,998 |
| | Empathie empfinden | Mittelwert | 3,05 | 3,57 | 3,63 | 3,29 | 3,39 |
| | | N | 43 | 42 | 49 | 42 | 176 |
| | | Standardabw. | 0,785 | 0,590 | 0,809 | 0,995 | 0,835 |
| | Orientierung durch Regeln und Vereinbarungen | Mittelwert | 3,40 | 3,25 | 3,59 | 3,61 | 3,47 |
| | | N | 43 | 40 | 49 | 44 | 176 |
| | | Standardabw. | 0,903 | 1,149 | 0,956 | 1,039 | 1,014 |
| Zielvorstellungen haben, sich der Spielintention bewusst sein | Mittelwert | 3,58 | 3,45 | 4,00 | 3,91 | 3,75 | |
| | N | 43 | 40 | 49 | 43 | 175 | |
| | Standardabw. | 0,932 | 0,932 | 0,866 | 0,684 | 0,881 | |

| | | | Quartile des Erfahrungsquotienten, Stichprobe B | | | | |
|---|--|--------------|---|---------|---------|---------|-----------|
| | | | 1 Qrtl. | 2 Qrtl. | 3 Qrtl. | 4 Qrtl. | Insgesamt |
| Zeit | Verlangsamtes Zeitempfinden | Mittelwert | 2,65 | 2,68 | 2,98 | 2,84 | 2,80 |
| | | N | 43 | 38 | 47 | 38 | 166 |
| | | Standardabw. | 1,289 | 1,317 | 1,170 | 1,386 | 1,282 |
| | Beschleunigtes Zeitempfinden | Mittelwert | 3,76 | 4,00 | 3,43 | 3,93 | 3,77 |
| N | | 41 | 40 | 47 | 44 | 172 | |
| Standardabw. | | 0,943 | 0,847 | 0,972 | 0,728 | 0,901 | |
| Stimuli/Rückmeldung | Stimulation durch äußere Impulse | Mittelwert | 3,67 | 3,63 | 3,63 | 3,77 | 3,68 |
| | | N | 43 | 38 | 49 | 44 | 174 |
| | | Standardabw. | 0,715 | 0,942 | 0,755 | 0,803 | 0,797 |
| | Spielhemmungen durch äußere Impulse | Mittelwert | 2,09 | 2,12 | 2,06 | 2,14 | 2,11 |
| | | N | 43 | 40 | 49 | 44 | 176 |
| | | Standardabw. | 0,75 | 0,778 | 0,775 | 0,734 | 0,753 |
| | Wahrnehmbare Wirkung eigener Impulse | Mittelwert | 3,63 | 4,05 | 3,80 | 3,93 | 3,85 |
| | | N | 43 | 42 | 49 | 42 | 176 |
| Standardabw. | | 0,663 | 0,381 | 0,712 | 0,843 | 0,680 | |
| Eindeutigkeit der Impulse von außen | Mittelwert | 3,51 | 3,86 | 3,78 | 3,82 | 3,74 | |
| | N | 43 | 42 | 49 | 44 | 178 | |
| | Standardabw. | 0,736 | 0,718 | 0,654 | 0,724 | 0,714 | |
| Handlungsanforderungen | Bewusstsein für künstlerische Qualität | Mittelwert | 2,70 | 3,14 | 3,45 | 3,77 | 3,28 |
| | | N | 43 | 42 | 49 | 44 | 178 |
| | | Standardabw. | 0,914 | 0,899 | 0,867 | 0,803 | 0,949 |
| | Angst vor Versagen | Mittelwert | 2,68 | 2,80 | 2,51 | 2,57 | 2,63 |
| | | N | 41 | 40 | 49 | 44 | 174 |
| | | Standardabw. | 1,105 | 1,091 | 1,260 | 0,925 | 1,103 |
| | Gefühl intuitiven Handelns | Mittelwert | 3,29 | 3,62 | 3,67 | 3,91 | 3,62 |
| | | N | 45 | 42 | 49 | 44 | 180 |
| Standardabw. | | 0,695 | 0,661 | 0,718 | 0,772 | 0,741 | |
| Gefühl der Unvereinbarkeit von Handlungsweisen | Mittelwert | 2,76 | 2,76 | 2,77 | 2,52 | 2,70 | |
| | N | 41 | 42 | 47 | 42 | 172 | |
| | Standardabw. | 0,663 | 0,932 | 1,183 | 0,943 | 0,955 | |
| Gefühl der Harmonie zwischen Selbst und Spielwelt | Mittelwert | 3,47 | 3,67 | 3,72 | 3,59 | 3,61 | |
| | N | 43 | 42 | 47 | 44 | 176 | |
| | Standardabw. | 0,797 | 0,721 | 0,452 | 0,972 | 0,755 | |

Tabelle Anhang.17

Häufigkeitsverteilung von Erlebniselementen in Abhängigkeit von der Improvisationserfahrung, Vergleich der Quartile des Erfahrungsquotienten, alle Fälle

| | | Beherrschung von Stimme und Bewegung, Wort und Tat | | | | | |
|----------|---|--|--------|----------|--------|--------|---------|
| | | nie | Selten | manchmal | oft | immer | Gesamt |
| 1. Qrtl. | N | | 10 | 22 | 29 | 4 | 65 |
| | % | | 15,40% | 33,80% | 44,60% | 6,20% | 100,00% |
| 2. Qrtl. | N | | 2 | 20 | 28 | 8 | 58 |
| | % | | 3,40% | 34,50% | 48,30% | 13,80% | 100,00% |
| 3. Qrtl. | N | | | 8 | 32 | 22 | 62 |
| | % | | | 12,90% | 51,60% | 35,50% | 100,00% |
| 4. Qrtl. | N | | 2 | 4 | 35 | 15 | 56 |
| | % | | 3,60% | 7,10% | 62,50% | 26,80% | 100,00% |
| Gesamt | N | | 14 | 54 | 124 | 49 | 241 |
| | % | | 5,80% | 22,40% | 51,50% | 20,30% | 100,00% |
| | | Wahrnehmung des Körpers als Teil des Ganzen | | | | | |
| 1. Qrtl. | N | | 12 | 22 | 31 | 2 | 67 |
| | % | | 17,90% | 32,80% | 46,30% | 3,00% | 100,00% |
| 2. Qrtl. | N | | 6 | 17 | 25 | 10 | 58 |
| | % | | 10,30% | 29,30% | 43,10% | 17,20% | 100,00% |
| 3. Qrtl. | N | | 6 | 18 | 34 | 7 | 65 |
| | % | | 9,20% | 27,70% | 52,30% | 10,80% | 100,00% |
| 4. Qrtl. | N | 4 | | 16 | 33 | 11 | 64 |
| | % | 6,30% | | 25,00% | 51,60% | 17,20% | 100,00% |
| Gesamt | N | 4 | 24 | 73 | 123 | 30 | 254 |
| | % | 1,60% | 9,40% | 28,70% | 48,40% | 11,80% | 100,00% |
| | | Genau wissen, was zu tun ist | | | | | |
| 1. Qrtl. | N | | 16 | 31 | 14 | 4 | 65 |
| | % | | 24,60% | 47,70% | 21,50% | 6,20% | 100,00% |
| 2. Qrtl. | N | 4 | 8 | 17 | 27 | 4 | 60 |
| | % | 6,70% | 13,30% | 28,30% | 45,00% | 6,70% | 100,00% |
| 3. Qrtl. | N | 2 | 10 | 25 | 28 | 2 | 67 |
| | % | 3,00% | 14,90% | 37,30% | 41,80% | 3,00% | 100,00% |
| 4. Qrtl. | N | | 6 | 16 | 31 | 7 | 60 |
| | % | | 10,00% | 26,70% | 51,70% | 11,70% | 100,00% |
| Gesamt | N | 6 | 40 | 89 | 100 | 17 | 252 |
| | % | 2,40% | 15,90% | 35,30% | 39,70% | 6,70% | 100,00% |
| | | Gefühl der Unsicherheit | | | | | |
| 1. Qrtl. | N | | 17 | 22 | 20 | 4 | 63 |
| | % | | 27,00% | 34,90% | 31,70% | 6,30% | 100,00% |
| 2. Qrtl. | N | 10 | 20 | 22 | 6 | 2 | 60 |
| | % | 16,70% | 33,30% | 36,70% | 10,00% | 3,30% | 100,00% |
| 3. Qrtl. | N | 8 | 26 | 22 | 8 | | 64 |
| | % | 12,50% | 40,60% | 34,40% | 12,50% | | 100,00% |
| 4. Qrtl. | N | 14 | 26 | 22 | 2 | | 64 |
| | % | 21,90% | 40,60% | 34,40% | 3,10% | | 100,00% |
| Gesamt | N | 32 | 89 | 88 | 36 | 6 | 251 |
| | % | 12,70% | 35,50% | 35,10% | 14,30% | 2,40% | 100,00% |
| | | Bewusstsein für künstlerische Qualität | | | | | |
| 1. Qrtl. | N | 4 | 14 | 28 | 17 | 2 | 65 |
| | % | 6,20% | 21,50% | 43,10% | 26,20% | 3,10% | 100,00% |
| 2. Qrtl. | N | 4 | 12 | 20 | 24 | | 60 |
| | % | 6,70% | 20,00% | 33,30% | 40,00% | | 100,00% |
| 3. Qrtl. | N | | 2 | 20 | 42 | 3 | 67 |
| | % | | 3,00% | 29,90% | 62,70% | 4,50% | 100,00% |
| 4. Qrtl. | N | | 8 | 13 | 29 | 12 | 62 |
| | % | | 12,90% | 21,00% | 46,80% | 19,40% | 100,00% |
| Gesamt | N | 8 | 36 | 81 | 112 | 17 | 254 |
| | % | 3,10% | 14,20% | 31,90% | 44,10% | 6,70% | 100,00% |

| | | Angst vor Versagen | | | | | |
|----------|---|----------------------------|--------|----------|--------|--------|---------|
| | | nie | Selten | manchmal | oft | immer | Gesamt |
| 1. Qrtl. | N | 6 | 25 | 12 | 16 | 4 | 63 |
| | % | 9,50% | 39,70% | 19,00% | 25,40% | 6,30% | 100,00% |
| 2. Qrtl. | N | 18 | 16 | 14 | 10 | | 58 |
| | % | 31,00% | 27,60% | 24,10% | 17,20% | | 100,00% |
| 3. Qrtl. | N | 9 | 25 | 23 | 4 | 6 | 67 |
| | % | 13,40% | 37,30% | 34,30% | 6,00% | 9,00% | 100,00% |
| 4. Qrtl. | N | 24 | 25 | 8 | 7 | | 64 |
| | % | 37,50% | 39,10% | 12,50% | 10,90% | | 100,00% |
| Gesamt | N | 57 | 91 | 57 | 37 | 10 | 252 |
| | % | 22,60% | 36,10% | 22,60% | 14,70% | 4,00% | 100,00% |
| | | Gefühl intuitiven Handelns | | | | | |
| 1. Qrtl. | N | | 6 | 28 | 33 | | 67 |
| | % | | 9,00% | 41,80% | 49,30% | | 100,00% |
| 2. Qrtl. | N | | 2 | 17 | 35 | 6 | 60 |
| | % | | 3,30% | 28,30% | 58,30% | 10,00% | 100,00% |
| 3. Qrtl. | N | | 4 | 15 | 41 | 6 | 66 |
| | % | | 6,10% | 22,70% | 62,10% | 9,10% | 100,00% |
| 4. Qrtl. | N | | 2 | 6 | 40 | 16 | 64 |
| | % | | 3,10% | 9,40% | 62,50% | 25,00% | 100,00% |
| Gesamt | N | | 14 | 66 | 149 | 28 | 257 |
| | % | | 5,40% | 25,70% | 58,00% | 10,90% | 100,00% |

Tabelle Anhang.18

Häufigkeitsverteilung von Erlebniselementen in Abhängigkeit von der Improvisationserfahrung, Vergleich der Quartile des Erfahrungsquotienten, Stichprobe B

| | | Ablenkung von außen, z.B. durch Zuschauende | | | | | |
|----------|---|--|--------|----------|--------|--------|---------|
| | | nie | Selten | manchmal | oft | immer | Gesamt |
| 1. Qrtl. | N | 10 | 27 | 6 | 2 | | 45 |
| | % | 22,20% | 60,00% | 13,30% | 4,40% | | 100,00% |
| 2. Qrtl. | N | 8 | 20 | 10 | 2 | | 40 |
| | % | 20,00% | 50,00% | 25,00% | 5,00% | | 100,00% |
| 3. Qrtl. | N | 17 | 30 | 2 | | | 49 |
| | % | 34,70% | 61,20% | 4,10% | | | 100,00% |
| 4. Qrtl. | N | 9 | 21 | 10 | 4 | | 44 |
| | % | 20,50% | 47,70% | 22,70% | 9,10% | | 100,00% |
| Gesamt | N | 44 | 98 | 28 | 8 | | 178 |
| | % | 24,70% | 55,10% | 15,70% | 4,50% | | 100,00% |
| | | Beherrschung von Stimme und Bewegung, Wort und Tat | | | | | |
| 1. Qrtl. | N | | 6 | 14 | 21 | 2 | 43 |
| | % | | 14,00% | 32,60% | 48,80% | 4,70% | 100,00% |
| 2. Qrtl. | N | | 4 | 20 | 12 | 6 | 42 |
| | % | | 9,50% | 47,60% | 28,60% | 14,30% | 100,00% |
| 3. Qrtl. | N | | | 10 | 28 | 11 | 49 |
| | % | | | 20,40% | 57,10% | 22,40% | 100,00% |
| 4. Qrtl. | N | | 2 | 2 | 15 | 19 | 38 |
| | % | | 5,30% | 5,30% | 39,50% | 50,00% | 100,00% |
| Gesamt | N | | 12 | 46 | 76 | 38 | 172 |
| | % | | 7,00% | 26,70% | 44,20% | 22,10% | 100,00% |
| | | Wahrnehmung des Körpers als Teil des Ganzen | | | | | |
| 1. Qrtl. | N | | 8 | 14 | 23 | | 45 |
| | % | | 17,80% | 31,10% | 51,10% | | 100,00% |
| 2. Qrtl. | N | | 6 | 18 | 14 | 4 | 42 |
| | % | | 14,30% | 42,90% | 33,30% | 9,50% | 100,00% |
| 3. Qrtl. | N | | 4 | 9 | 28 | 8 | 49 |
| | % | | 8,20% | 18,40% | 57,10% | 16,30% | 100,00% |
| 4. Qrtl. | N | 2 | 2 | 13 | 20 | 5 | 42 |
| | % | 4,80% | 4,80% | 31,00% | 47,60% | 11,90% | 100,00% |
| Gesamt | N | 2 | 20 | 54 | 85 | 17 | 178 |
| | % | 1,10% | 11,20% | 30,30% | 47,80% | 9,60% | 100,00% |

| | | Genau wissen, was zu tun ist | | | | | |
|----------|---|--|--------|----------|--------|--------|---------|
| | | nie | Selten | manchmal | oft | immer | Gesamt |
| 1. Qrtl. | N | | 12 | 23 | 6 | 2 | 43 |
| | % | | 27,90% | 53,50% | 14,00% | 4,70% | 100,00% |
| 2. Qrtl. | N | 4 | 8 | 12 | 16 | 2 | 42 |
| | % | 9,50% | 19,00% | 28,60% | 38,10% | 4,80% | 100,00% |
| 3. Qrtl. | N | | 6 | 13 | 26 | 4 | 49 |
| | % | | 12,20% | 26,50% | 53,10% | 8,20% | 100,00% |
| 4. Qrtl. | N | | 6 | 18 | 16 | 2 | 42 |
| | % | | 14,30% | 42,90% | 38,10% | 4,80% | 100,00% |
| Gesamt | N | 4 | 32 | 66 | 64 | 10 | 176 |
| | % | 2,30% | 18,20% | 37,50% | 36,40% | 5,70% | 100,00% |
| | | Gefühl der Unsicherheit | | | | | |
| 1. Qrtl. | N | | 9 | 18 | 16 | | 43 |
| | % | | 20,90% | 41,90% | 37,20% | | 100,00% |
| 2. Qrtl. | N | 4 | 14 | 10 | 8 | 4 | 40 |
| | % | 10,00% | 35,00% | 25,00% | 20,00% | 10,00% | 100,00% |
| 3. Qrtl. | N | 8 | 18 | 16 | 7 | | 49 |
| | % | 16,30% | 36,70% | 32,70% | 14,30% | | 100,00% |
| 4. Qrtl. | N | 8 | 15 | 14 | 5 | | 42 |
| | % | 19,00% | 35,70% | 33,30% | 11,90% | | 100,00% |
| Gesamt | N | 20 | 56 | 58 | 36 | 4 | 174 |
| | % | 11,50% | 32,20% | 33,30% | 20,70% | 2,30% | 100,00% |
| | | Bewusstsein für künstlerische Qualität | | | | | |
| | | nie | Selten | manchmal | oft | immer | Gesamt |
| 1. Qrtl. | N | 4 | 14 | 16 | 9 | | 43 |
| | % | 9,30% | 32,60% | 37,20% | 20,90% | | 100,00% |
| 2. Qrtl. | N | 2 | 6 | 20 | 12 | 2 | 42 |
| | % | 4,80% | 14,30% | 47,60% | 28,60% | 4,80% | 100,00% |
| 3. Qrtl. | N | 2 | 4 | 15 | 26 | 2 | 49 |
| | % | 4,10% | 8,20% | 30,60% | 53,10% | 4,10% | 100,00% |
| 4. Qrtl. | N | | 4 | 8 | 26 | 6 | 44 |
| | % | | 9,10% | 18,20% | 59,10% | 13,60% | 100,00% |
| Gesamt | N | 8 | 28 | 59 | 73 | 10 | 178 |
| | % | 4,50% | 15,70% | 33,10% | 41,00% | 5,60% | 100,00% |
| | | Angst vor Versagen | | | | | |
| 1. Qrtl. | N | 4 | 19 | 6 | 10 | 2 | 41 |
| | % | 9,80% | 46,30% | 14,60% | 24,40% | 4,90% | 100,00% |
| 2. Qrtl. | N | 6 | 10 | 10 | 14 | | 40 |
| | % | 15,00% | 25,00% | 25,00% | 35,00% | | 100,00% |
| 3. Qrtl. | N | 12 | 14 | 15 | 2 | 6 | 49 |
| | % | 24,50% | 28,60% | 30,60% | 4,10% | 12,20% | 100,00% |
| 4. Qrtl. | N | 4 | 20 | 11 | 9 | | 44 |
| | % | 9,10% | 45,50% | 25,00% | 20,50% | | 100,00% |
| Gesamt | N | 26 | 63 | 42 | 35 | 8 | 174 |
| | % | 14,90% | 36,20% | 24,10% | 20,10% | 4,60% | 100,00% |
| | | Gefühl intuitiven Handelns | | | | | |
| 1. Qrtl. | N | | 6 | 20 | 19 | | 45 |
| | % | | 13,30% | 44,40% | 42,20% | | 100,00% |
| 2. Qrtl. | N | | 2 | 14 | 24 | 2 | 42 |
| | % | | 4,80% | 33,30% | 57,10% | 4,80% | 100,00% |
| 3. Qrtl. | N | | 3 | 14 | 28 | 4 | 49 |
| | % | | 6,10% | 28,60% | 57,10% | 8,20% | 100,00% |
| 4. Qrtl. | N | | 3 | 6 | 27 | 8 | 44 |
| | % | | 6,80% | 13,60% | 61,40% | 18,20% | 100,00% |
| Gesamt | N | | 14 | 54 | 98 | 14 | 180 |
| | % | | 7,80% | 30,00% | 54,40% | 7,80% | 100,00% |

Tabelle Anhang.19

Häufigkeitsverteilung von Erlebniselementen in Abhängigkeit von der Anzahl der Improvisierenden, alle Fälle

| | | Wahrnehmung der Umgebung außerhalb des Spielfelds | | | | | |
|-----------------|---|---|--------|----------|--------|--------|---------|
| | | nie | selten | manchmal | oft | immer | Gesamt |
| 1-2 Spieler | N | 5 | 21 | 20 | 13 | 3 | 62 |
| | % | 8,10% | 33,90% | 32,30% | 21,00% | 4,80% | 100,00% |
| 3 Spieler | N | 2 | 12 | 15 | 4 | 5 | 38 |
| | % | 5,30% | 31,60% | 39,50% | 10,50% | 13,20% | 100,00% |
| 4-6 Spieler | N | 7 | 21 | 17 | 12 | 2 | 59 |
| | % | 11,90% | 35,60% | 28,80% | 20,30% | 3,40% | 100,00% |
| 7-10 Spieler | N | 4 | 12 | 14 | 9 | | 39 |
| | % | 10,30% | 30,80% | 35,90% | 23,10% | | 100,00% |
| über 10 Spieler | N | 3 | 10 | 21 | 13 | 2 | 49 |
| | % | 6,10% | 20,40% | 42,90% | 26,50% | 4,10% | 100,00% |
| Gesamt | N | 21 | 76 | 87 | 51 | 12 | 247 |
| | % | 8,50% | 30,80% | 35,20% | 20,60% | 4,90% | 100,00% |
| | | Anstrengung, um mit den Gedanken bei der Sache zu bleiben | | | | | |
| 1-2 Spieler | N | 27 | 23 | 12 | | | 62 |
| | % | 43,50% | 37,10% | 19,40% | | | 100,00% |
| 3 Spieler | N | 18 | 14 | 4 | 1 | 1 | 38 |
| | % | 47,40% | 36,80% | 10,50% | 2,60% | 2,60% | 100,00% |
| 4-6 Spieler | N | 23 | 20 | 9 | 6 | 1 | 59 |
| | % | 39,00% | 33,90% | 15,30% | 10,20% | 1,70% | 100,00% |
| 7-10 Spieler | N | 8 | 21 | 8 | | | 37 |
| | % | 21,60% | 56,80% | 21,60% | | | 100,00% |
| über 10 Spieler | N | 16 | 21 | 6 | 4 | 2 | 49 |
| | % | 32,70% | 42,90% | 12,20% | 8,20% | 4,10% | 100,00% |
| Gesamt | N | 92 | 99 | 39 | 11 | 4 | 245 |
| | % | 37,60% | 40,40% | 15,90% | 4,50% | 1,60% | 100,00% |
| | | Ablenkung von außen, z.B. durch Zuschauende | | | | | |
| 1-2 Spieler | N | 23 | 29 | 6 | 2 | | 60 |
| | % | 38,30% | 48,30% | 10,00% | 3,30% | | 100,00% |
| 3 Spieler | N | 13 | 20 | 5 | | | 38 |
| | % | 34,20% | 52,60% | 13,20% | | | 100,00% |
| 4-6 Spieler | N | 14 | 34 | 9 | 2 | | 59 |
| | % | 23,70% | 57,60% | 15,30% | 3,40% | | 100,00% |
| 7-10 Spieler | N | 9 | 23 | 3 | 4 | | 39 |
| | % | 23,10% | 59,00% | 7,70% | 10,30% | | 100,00% |
| über 10 Spieler | N | 12 | 25 | 10 | 2 | | 49 |
| | % | 24,50% | 51,00% | 20,40% | 4,10% | | 100,00% |
| Gesamt | N | 71 | 131 | 33 | 10 | | 245 |
| | % | 29,00% | 53,50% | 13,50% | 4,10% | | 100,00% |

Tabelle Anhang.20

Häufigkeitsverteilung von Erlebniselementen im Verhältnis zur Improvisationsdauer in vier Kategorien, alle Fälle

| | | Gedanken an etwas, das nicht mit dem Spiel in Verbindung steht | | | | | Gesamt |
|-------------|---|--|--------|----------|--------|--------|---------|
| | | nie | selten | manchmal | oft | immer | |
| 1-10 Min. | N | 19 | 27 | 14 | | | 60 |
| | % | 31,70% | 45,00% | 23,30% | | | 100,00% |
| 11-30 Min. | N | 18 | 39 | 12 | | | 69 |
| | % | 26,10% | 56,50% | 17,40% | | | 100,00% |
| 31-89 Min. | N | 12 | 24 | 9 | 1 | | 46 |
| | % | 26,10% | 52,20% | 19,60% | 2,20% | | 100,00% |
| 90-240 Min. | N | 17 | 36 | 16 | 3 | | 72 |
| | % | 23,60% | 50,00% | 22,20% | 4,20% | | 100,00% |
| Gesamt | N | 66 | 126 | 51 | 4 | | 247 |
| | % | 26,70% | 51,00% | 20,60% | 1,60% | | 100,00% |
| | | Beherrschung von Stimme und Bewegung, Wort und Tat | | | | | |
| 1-10 Min. | N | | 4 | 10 | 26 | 15 | 55 |
| | % | | 7,30% | 18,20% | 47,30% | 27,30% | 100,00% |
| 11-30 Min. | N | | 2 | 15 | 35 | 12 | 64 |
| | % | | 3,10% | 23,40% | 54,70% | 18,80% | 100,00% |
| 31-89 Min. | N | | 2 | 12 | 22 | 10 | 46 |
| | % | | 4,30% | 26,10% | 47,80% | 21,70% | 100,00% |
| 90-240 Min. | N | | 6 | 14 | 36 | 10 | 66 |
| | % | | 9,10% | 21,20% | 54,50% | 15,20% | 100,00% |
| Gesamt | N | | 14 | 51 | 119 | 47 | 231 |
| | % | | 6,10% | 22,10% | 51,50% | 20,30% | 100,00% |
| | | Bewusstsein für künstlerische Qualität | | | | | |
| 1-10 Min. | N | 2 | 8 | 17 | 26 | 7 | 60 |
| | % | 3,30% | 13,30% | 28,30% | 43,30% | 11,70% | 100,00% |
| 11-30 Min. | N | 2 | 6 | 19 | 40 | 1 | 68 |
| | % | 2,90% | 8,80% | 27,90% | 58,80% | 1,50% | 100,00% |
| 31-89 Min. | N | 1 | 8 | 18 | 15 | 5 | 47 |
| | % | 2,10% | 17,00% | 38,30% | 31,90% | 10,60% | 100,00% |
| 90-240 Min. | N | 2 | 12 | 23 | 28 | 5 | 70 |
| | % | 2,90% | 17,10% | 32,90% | 40,00% | 7,10% | 100,00% |
| Gesamt | N | 7 | 34 | 77 | 109 | 18 | 245 |
| | % | 2,90% | 13,90% | 31,40% | 44,50% | 7,30% | 100,00% |

Tabelle Anhang.21

Häufigkeitsverteilung von Erlebniselementen in Abhängigkeit von der Einstufung der Verständlichkeit der Improvisationsaufgabe (schwer bis leicht verständlich auf einer Skala in fünf Stufen), alle Fälle

| | | Wahrnehmung der Umgebung außerhalb des Spielfelds | | | | | Gesamt |
|--|---|---|---------|----------|---------|--------|---------|
| | | nie | selten | manchmal | oft | immer | |
| sehr schwer verständlich | N | | | 1 | 1 | | 2 |
| | % | | | 50,00% | 50,00% | | 100,00% |
| schwer verständlich | N | | 4 | 1 | 1 | | 6 |
| | % | | 66,70% | 16,70% | 16,70% | | 100,00% |
| normal verständlich | N | 3 | 13 | 19 | 14 | 3 | 52 |
| | % | 5,80% | 25,00% | 36,50% | 26,90% | 5,80% | 100,00% |
| leicht verständlich | N | 2 | 8 | 15 | 8 | 1 | 34 |
| | % | 5,90% | 23,50% | 44,10% | 23,50% | 2,90% | 100,00% |
| sehr leicht verständlich | N | 15 | 51 | 49 | 24 | 8 | 147 |
| | % | 10,20% | 34,70% | 33,30% | 16,30% | 5,40% | 100,00% |
| Gesamt | N | 20 | 76 | 85 | 48 | 12 | 241 |
| | % | 8,30% | 31,50% | 35,30% | 19,90% | 5,00% | 100,00% |
| Wahrnehmung von Zuschauern | | | | | | | |
| sehr schwer verständlich | N | | | | 2 | | 2 |
| | % | | | | 100,00% | | 100,00% |
| schwer verständlich | N | | 3 | 2 | 1 | | 6 |
| | % | | 50,00% | 33,30% | 16,70% | | 100,00% |
| normal verständlich | N | 2 | 14 | 14 | 14 | 6 | 50 |
| | % | 4,00% | 28,00% | 28,00% | 28,00% | 12,00% | 100,00% |
| leicht verständlich | N | 2 | 7 | 12 | 8 | 2 | 31 |
| | % | 6,50% | 22,60% | 38,70% | 25,80% | 6,50% | 100,00% |
| sehr leicht verständlich | N | 35 | 30 | 39 | 29 | 11 | 144 |
| | % | 24,30% | 20,80% | 27,10% | 20,10% | 7,60% | 100,00% |
| Gesamt | N | 39 | 54 | 67 | 54 | 19 | 233 |
| | % | 16,70% | 23,20% | 28,80% | 23,20% | 8,20% | 100,00% |
| Ablenkung von außen, z.B. durch Zuschauende | | | | | | | |
| sehr schwer verständlich | N | | 2 | | | | 2 |
| | % | | 100,00% | | | | 100,00% |
| schwer verständlich | N | 1 | 5 | | | | 6 |
| | % | 16,70% | 83,30% | | | | 100,00% |
| normal verständlich | N | 11 | 27 | 10 | 4 | | 52 |
| | % | 21,20% | 51,90% | 19,20% | 7,70% | | 100,00% |
| leicht verständlich | N | 8 | 16 | 7 | 2 | | 33 |
| | % | 24,20% | 48,50% | 21,20% | 6,10% | | 100,00% |
| sehr leicht verständlich | N | 51 | 77 | 15 | 3 | | 146 |
| | % | 34,90% | 52,70% | 10,30% | 2,10% | | 100,00% |
| Gesamt | N | 71 | 127 | 32 | 9 | | 239 |
| | % | 29,70% | 53,10% | 13,40% | 3,80% | | 100,00% |

Tabelle Anhang.22

Häufigkeitsverteilung von Erlebniselementen in Abhängigkeit von der wahrgenommenen Komplexität von Spielregeln auf einer Skala in fünf Stufen zwischen „sehr großer“ und „ohne“ Komplexität, alle Fälle

| Komplexität: | | Stimulation durch äußere Impulse | | | | | Gesamt |
|---------------|---|----------------------------------|--------|----------|--------|--------|---------|
| | | nie | selten | manchmal | oft | immer | |
| sehr große K. | N | 1 | 2 | 9 | 9 | 6 | 27 |
| | % | 3,70% | 7,40% | 33,30% | 33,30% | 22,20% | 100,00% |
| große K. | N | | | 3 | 3 | | 6 |
| | % | | | 50,00% | 50,00% | | 100,00% |
| mittlere K. | N | 2 | 5 | 15 | 40 | 6 | 68 |
| | % | 2,90% | 7,40% | 22,10% | 58,80% | 8,80% | 100,00% |
| geringe K. | N | 1 | 2 | 5 | 14 | 1 | 23 |
| | % | 4,30% | 8,70% | 21,70% | 60,80% | 4,30% | 100,00% |
| ohne K. | N | 4 | 8 | 33 | 51 | 11 | 107 |
| | % | 3,70% | 7,50% | 30,80% | 47,60% | 10,30% | 100,00% |
| Gesamt | N | 8 | 17 | 65 | 117 | 24 | 231 |
| | % | 3,50% | 7,40% | 28,10% | 50,70% | 10,40% | 100,00% |
| Komplexität: | | Angst vor Versagen | | | | | |
| sehr große K. | N | 3 | 13 | 7 | 5 | 2 | 30 |
| | % | 10,00% | 43,30% | 23,30% | 16,70% | 6,70% | 100,00% |
| große K. | N | | 4 | 2 | | | 6 |
| | % | | 66,70% | 33,30% | | | 100,00% |
| mittlere K. | N | 15 | 24 | 15 | 13 | 4 | 71 |
| | % | 21,10% | 33,80% | 21,10% | 18,30% | 5,60% | 100,00% |
| geringe K. | N | 7 | 9 | 4 | 5 | 1 | 26 |
| | % | 26,90% | 34,60% | 15,40% | 19,20% | 3,80% | 100,00% |
| ohne K. | N | 29 | 37 | 24 | 13 | 3 | 106 |
| | % | 27,40% | 34,90% | 22,60% | 12,30% | 2,80% | 100,00% |
| Gesamt | N | 54 | 87 | 52 | 36 | 10 | 239 |
| | % | 22,60% | 36,40% | 21,80% | 15,10% | 4,20% | 100,00% |

Tabelle Anhang.23

Häufigkeitsverteilung von Erlebniselementen in Abhängigkeit von der wahrgenommenen Freiheit durch die Spielvorgabe auf einer Skala in fünf Stufen zwischen offen und eingrenzend, alle Fälle

| Freiheit | | Gefühl intuitiven Handelns | | | | | Gesamt |
|----------|---|--|--------|----------|--------|--------|---------|
| | | nie | selten | manchmal | oft | immer | |
| alle F. | N | | 4 | 21 | 35 | 8 | 68 |
| | % | | 5,90% | 30,90% | 51,50% | 11,80% | 100,00% |
| viel F. | N | | 1 | 8 | 16 | 3 | 28 |
| | % | | 3,60% | 28,60% | 57,10% | 10,70% | 100,00% |
| mäßig F. | N | | 8 | 19 | 52 | 11 | 90 |
| | % | | 8,90% | 21,10% | 57,80% | 12,20% | 100,00% |
| wenig F. | N | | | 3 | 10 | 1 | 14 |
| | % | | | 21,40% | 71,40% | 7,10% | 100,00% |
| keine F. | N | | | 12 | 27 | 4 | 43 |
| | % | | | 27,90% | 62,80% | 9,30% | 100,00% |
| Gesamt | N | | 13 | 63 | 140 | 27 | 243 |
| | % | | 5,30% | 25,90% | 57,60% | 11,10% | 100,00% |
| Freiheit | | Gefühl der Unvereinbarkeit von Handlungsweisen | | | | | |
| alle F. | N | 6 | 25 | 21 | 10 | 6 | 68 |
| | % | 8,80% | 36,80% | 30,90% | 14,70% | 8,80% | 100,00% |
| viel F. | N | 3 | 10 | 5 | 9 | | 27 |
| | % | 11,10% | 37,00% | 18,50% | 33,30% | | 100,00% |
| mäßig F. | N | 16 | 16 | 41 | 11 | 2 | 86 |
| | % | 18,60% | 18,60% | 47,70% | 12,80% | 2,30% | 100,00% |
| wenig F. | N | 2 | 3 | 6 | 1 | 1 | 13 |
| | % | 15,40% | 23,10% | 46,20% | 7,70% | 7,70% | 100,00% |
| keine F. | N | 6 | 13 | 14 | 5 | 1 | 39 |
| | % | 15,40% | 33,30% | 35,90% | 12,80% | 2,60% | 100,00% |
| Gesamt | N | 33 | 67 | 87 | 36 | 10 | 233 |
| | % | 14,20% | 28,80% | 37,30% | 15,50% | 4,30% | 100,00% |

6 VERHÄLTNIS VON ANFORDERUNG UND KÖNNEN BEIM IMPROVISIEREN

Die Zahlen in Tabelle Anhang.24 bis Tabelle Anhang.38 sind Mittelwerte der Einstufung wahrgenommener Anforderung und Kompetenz auf der Fünf-Punkte-Skala (1=nie, 2=selten, 3=manchmal, 4=oft, 5=immer) und ihre Diskrepanzwerte.

Tabelle Anhang.24

Mittelwerte der Einstufung wahrgenommener Anforderungen und Kompetenzen und deren Diskrepanzwerte, Rangreihe nach Höhe der Anforderungen, alle Fälle

| Alle Fälle | N=266 | | Gütig | | 262 | | Fehlend | | 4 | |
|--|-------------|--------------------|------------|--------------------|------------|--------------------|------------|--------------------|------------|--------------------|
| | Anforderung | | Kompetenz | | Diskrepanz | | | | | |
| | Mittelwert | Standardabweichung | Mittelwert | Standardabweichung | Mittelwert | Standardabweichung | Mittelwert | Standardabweichung | Mittelwert | Standardabweichung |
| Freude und Spaß beim Improvisieren haben | 4,26 | 0,836 | 4,21 | 0,762 | 0,05 | 0,750 | | | | |
| Eigene Erwartungshaltung: spontan sein | 4,14 | 0,939 | 3,81 | 0,724 | 0,32 | 1,075 | | | | |
| Körper einbringen (Bewegung, Mimik, Gestik) | 4,13 | 1,204 | 3,68 | 0,979 | 0,47 | 1,061 | | | | |
| Sich Spielimpulsen von außen öffnen | 4,08 | 0,752 | 3,88 | 0,753 | 0,21 | 0,764 | | | | |
| Gleichwertige Anerkennung der Spielpartner | 4,02 | 0,697 | 4,23 | 0,754 | -0,21 | 0,821 | | | | |
| Den inneren Impulsen folgen | 3,98 | 0,776 | 3,78 | 0,862 | 0,20 | 0,945 | | | | |
| Einhaltung von Verabredungen und Spielregeln | 3,94 | 0,828 | 3,94 | 0,794 | -0,01 | 0,823 | | | | |
| Eigene Erwartungshaltung: kreativ sein | 3,93 | 1,060 | 3,63 | 0,841 | 0,28 | 1,156 | | | | |
| Spiel im Fluss halten | 3,92 | 0,860 | 3,51 | 0,827 | 0,41 | 0,904 | | | | |
| Wahrnehmung des Spielpartners/der Mitspieler | 3,89 | 1,000 | 3,62 | 0,751 | 0,28 | 0,814 | | | | |
| Stimme einbringen (Klang, Wort, Sprache) | 3,88 | 1,281 | 3,63 | 0,956 | 0,38 | 0,771 | | | | |
| Eigene Erwartungshaltung: locker und entspannt sein | 3,86 | 1,059 | 3,51 | 0,841 | 0,32 | 1,189 | | | | |
| Ausdrücken, was in einem steckt | 3,83 | 0,832 | 3,61 | 0,860 | 0,22 | 1,010 | | | | |
| Aus eigenem Willen agieren | 3,77 | 0,993 | 3,98 | 0,852 | -0,21 | 1,149 | | | | |
| Eindeutigkeit eigener Zeichen | 3,72 | 0,994 | 3,75 | 0,669 | -0,03 | 0,930 | | | | |
| Eigene Erwartungshaltung: so sein, wie man ist | 3,71 | 1,179 | 3,60 | 0,936 | 0,11 | 1,135 | | | | |
| Das Richtige im richtigen Augenblick tun | 3,70 | 1,038 | 3,55 | 0,730 | 0,18 | 1,069 | | | | |
| Einbringen persönlicher Spielideen/Impulse | 3,68 | 1,056 | 3,81 | 0,732 | -0,15 | 0,991 | | | | |
| Beherrschung der Kommunikation/Interaktion | 3,67 | 0,977 | 3,58 | 0,812 | 0,11 | 1,233 | | | | |
| Im Einklang mit der Umwelt sein | 3,67 | 0,887 | 3,54 | 0,752 | 0,12 | 0,823 | | | | |
| Nicht genau wissen müssen, was kommt | 3,66 | 0,948 | 2,98 | 0,865 | 0,71 | 1,324 | | | | |
| Gestaltungsziel verfolgen | 3,59 | 1,001 | 3,82 | 0,641 | -0,08 | 1,009 | | | | |
| Unvorhergesehene Ereignisse zulassen | 3,50 | 0,777 | 3,70 | 0,708 | -0,20 | 1,057 | | | | |
| Ausführung mit handwerklichem Geschick | 3,48 | 1,353 | 3,38 | 1,029 | 0,15 | 1,227 | | | | |
| Hervorbringung künstlerischer Qualität | 3,45 | 1,155 | 3,39 | 0,938 | 0,02 | 1,010 | | | | |
| Selbst entscheiden | 3,44 | 1,059 | 3,18 | 1,192 | 0,24 | 1,378 | | | | |
| Ohne Überlegung reagieren | 3,41 | 0,997 | 3,45 | 0,747 | -0,02 | 1,267 | | | | |
| Eigene Erwartungshaltung: etwas Sinnvolles produzieren | 3,37 | 1,274 | 3,43 | 0,838 | -0,04 | 1,344 | | | | |
| Erfüllung von Erwartungshaltungen seitens des Publikums | 3,32 | 1,073 | 3,71 | 0,754 | -0,32 | 1,180 | | | | |
| Erfüllung von Erwartungshaltungen seitens der Improvisationsgruppe | 3,30 | 1,154 | 3,82 | 0,681 | -0,46 | 1,361 | | | | |
| Erfüllung von Erwartungshaltungen seitens des Spielpartners | 3,25 | 1,116 | 3,79 | 0,723 | -0,47 | 1,349 | | | | |
| Vom eigenen Tun überraschen lassen | 3,20 | 0,755 | 3,84 | 0,751 | -0,63 | 0,951 | | | | |
| Erfüllung von Erwartungshaltungen seitens des Spielleiters | 3,18 | 1,227 | 3,70 | 0,642 | -0,46 | 1,354 | | | | |
| Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt | 2,84 | 1,111 | 3,37 | 0,878 | -0,52 | 1,406 | | | | |
| Mit künstlerischem Material gestalten (Töne, Farben, Objekte) | 2,84 | 1,325 | 2,96 | 1,229 | -0,07 | 0,855 | | | | |
| Eigene Erwartungshaltung: witzig und unterhaltsam sein | 2,74 | 1,115 | 3,07 | 0,856 | -0,34 | 1,113 | | | | |
| Offenheit gegenüber Fremdem | 2,70 | 0,982 | 4,12 | 0,704 | -1,41 | 1,221 | | | | |
| Eigene Erwartungshaltung: extravagant sein | 2,18 | 1,172 | 2,42 | 1,075 | -0,23 | 0,926 | | | | |

Tabelle Anhang.25

Diskrepanz (Mittelwert der Differenz) zwischen Anforderung und Kompetenz im Vergleich der Künstlergruppen

| Stichprobe A | | N | Gültig | 133 | Fehlend | 2 | | | |
|------------------------------------|---|--|----------------------|---------------------------------------|---------|-----------|----------------------|--------|-------|
| | | M = Mittelwert (=Diskrepanzwert) N = Anzahl S = Standardabweichung | | Stichprobe A, professionelle Künstler | | | | | |
| | | | Theater- künstler | Tänzer | Musiker | Literaten | Bildende Künstler | Gesamt | |
| Freiheit/Authentizität | Aus eigenem Willen agieren | M | -0,27 | -0,35 | 0,12 | 0,50 | -0,80 | -0,20 | |
| | | N | 52 | 23 | 34 | 4 | 10 | 123 | |
| | | S | 1,190 | 1,152 | 1,038 | 1,732 | 1,229 | 1,178 | |
| | Ausdrücken, was in einem steckt | M | -0,06 | 0,17 | 0,50 | 0,00 | -0,60 | 0,10 | |
| | | N | 52 | 23 | 36 | 4 | 10 | 125 | |
| | | S | 1,018 | 1,267 | 0,910 | 1,155 | 0,843 | 1,061 | |
| | Selbst entscheiden | M | 0,29 | 0,78 | -0,44 | 0,50 | -0,60 | 0,10 | |
| | | N | 52 | 23 | 36 | 4 | 10 | 125 | |
| | | S | 1,613 | 1,650 | 1,132 | 0,577 | 0,843 | 1,486 | |
| | Inneren Impulsen folgen | M | 0,23 | -0,09 | 0,16 | -1,00 | 0,00 | 0,10 | |
| | | N | 52 | 23 | 38 | 4 | 8 | 125 | |
| | | S | 0,854 | 1,164 | 0,886 | 1,155 | 0,000 | 0,928 | |
| | Sich Spielimpulsen von außen öffnen | M | 0,00 | -0,33 | 0,11 | 0,00 | -0,25 | -0,04 | |
| | | N | 50 | 21 | 36 | 4 | 8 | 119 | |
| | | S | 0,728 | 1,017 | 0,747 | 0,000 | 0,463 | 0,775 | |
| | Spontaneität | Unvorhergesehene Ereignisse zulassen | M | -0,52 | -0,57 | -0,45 | 1,50 | -0,80 | -0,47 |
| | | | N | 52 | 23 | 40 | 4 | 10 | 129 |
| | | | S | 1,038 | 0,843 | 0,749 | 0,577 | 0,789 | 0,952 |
| Vom eigenen Tun überraschen lassen | | M | -0,46 | -1,10 | -0,89 | 1,00 | -1,50 | -0,72 | |
| | | N | 52 | 21 | 38 | 4 | 8 | 123 | |
| | | S | 0,828 | 0,889 | 0,863 | 0,000 | 1,195 | 0,961 | |
| Ohne Überlegung reagieren | | M | 0,06 | -0,43 | -0,58 | 1,00 | -1,50 | -0,29 | |
| | | N | 52 | 21 | 38 | 4 | 8 | 123 | |
| | | S | 0,895 | 1,028 | 1,445 | 0,000 | 1,604 | 1,233 | |
| Offenheit gegenüber Fremdem | | M | -1,33 | -1,91 | -1,95 | -1,00 | -2,20 | -1,68 | |
| | | N | 52 | 23 | 40 | 4 | 10 | 129 | |
| | | S | 1,216 | 0,996 | 0,986 | 1,155 | 1,398 | 1,159 | |
| Interaktion/Zusammenspiel | Einhaltung von Verabredungen/Spielregeln | M | -0,15 | -0,26 | -0,18 | 0,00 | 0,50 | -0,13 | |
| | | N | 52 | 23 | 34 | 4 | 8 | 121 | |
| | | S | 0,724 | 0,449 | 0,869 | 0,000 | 0,926 | 0,741 | |
| | Gleichwertige Anerkennung der Spielpartner | M | 0,08 | -0,43 | -0,21 | 0,50 | -0,25 | -0,11 | |
| | | N | 52 | 23 | 38 | 4 | 8 | 125 | |
| | | S | 1,100 | 0,662 | 0,528 | 0,577 | 0,463 | 0,854 | |
| | Beherrschung der Kommunikation/ Interaktion | M | -0,17 | 0,04 | 0,33 | 2,00 | 0,50 | 0,10 | |
| | | N | 52 | 23 | 36 | 2 | 8 | 121 | |
| | | S | 1,264 | 0,706 | 1,352 | 0,000 | 0,535 | 1,200 | |
| | Eindeutigkeit eigener Zeichen | M | 0,23 | 0,09 | -0,42 | 0,00 | -1,00 | -0,08 | |
| | | N | 52 | 23 | 38 | 4 | 8 | 125 | |
| | | S | 0,899 | 0,515 | 0,948 | 0,000 | 0,756 | 0,903 | |
| | Wahrnehmung des Spielpartners/ der Mitspieler | M | 0,60 | 0,09 | -0,06 | 0,00 | 0,00 | 0,25 | |
| | | N | 52 | 23 | 36 | 4 | 8 | 123 | |
| | | S | 0,748 | 0,793 | 0,715 | 0,000 | 0,756 | 0,785 | |
| Ästhetik/Gestaltung | Körper einbringen (Bewegung, Mimik, Gestik) | M | 0,52 | 0,57 | -0,19 | 0,00 | -2,00 | 0,23 | |
| | | N | 52 | 23 | 32 | 4 | 4 | 115 | |
| | | S | 0,960 | 0,507 | 1,030 | 0,000 | 2,309 | 1,085 | |
| | Stimme einbringen (Klang, Wort, Sprache) | M | 0,42 | 0,16 | 0,19 | 0,00 | | 0,29 | |
| | | N | 52 | 19 | 32 | 4 | | 107 | |
| | | S | 0,667 | 0,501 | 0,965 | 0,000 | | 0,740 | |
| | Künstlerisches Material formen (Töne, Farben, Objekte) | M | -0,02 | -0,05 | 0,13 | 0,00 | 0,00 | 0,02 | |
| | | N | 43 | 21 | 32 | 2 | 10 | 108 | |
| | | S | 0,771 | 0,669 | 0,871 | 0,000 | 0,000 | 0,736 | |
| | Spielideen einbringen | M | -0,17 | -0,22 | -0,06 | -0,50 | 0,00 | -0,15 | |
| | | N | 52 | 23 | 36 | 4 | 8 | 123 | |
| | | S | 0,964 | 0,600 | 1,040 | 0,577 | 0,756 | 0,902 | |
| | Künstlerische Qualität hervorbringen | M | -0,17 | -1,04 | 0,33 | 0,50 | -0,60 | -0,20 | |
| | | N | 52 | 23 | 36 | 4 | 10 | 125 | |
| | | S | 0,857 | 1,261 | 0,828 | 0,577 | 0,843 | 1,040 | |
| | Handwerkliches Geschick zeigen | M | -0,26 | -0,29 | 0,16 | 0,50 | 0,25 | -0,07 | |
| | | N | 47 | 21 | 38 | 4 | 8 | 118 | |
| | | S | 1,073 | 1,488 | 1,103 | 2,887 | 0,463 | 1,225 | |

| | | M = Mittelwert (=Diskrepanzwert) N = Anzahl S = Standardabweichung | | Stichprobe A, professionelle Künstler | | | | | |
|--|--|--|-------|---------------------------------------|--------|---------|-----------|-------------------|--------|
| | | | | Theaterkünstler | Tänzer | Musiker | Literaten | Bildende Künstler | Gesamt |
| Künstlerische/soziokulturelle/individuell-psychologische Intentionen | Gestaltungsziel verfolgen | M | -0,38 | -0,32 | -0,14 | 1,00 | -1,50 | -0,29 | |
| | | N | 21 | 19 | 14 | 4 | 4 | 62 | |
| | | S | 1,284 | 0,820 | 0,663 | 1,155 | 1,732 | 1,122 | |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielleiter | M | -0,71 | -0,47 | -1,00 | 0,00 | 0,00 | -0,72 | |
| | | N | 28 | 15 | 24 | 2 | 2 | 71 | |
| | | S | 1,243 | 1,552 | 1,022 | 0,000 | 0,000 | 1,221 | |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Improvisationsgruppe | M | -0,56 | -0,47 | -0,80 | 0,00 | -1,00 | -0,61 | |
| | | N | 48 | 19 | 30 | 4 | 4 | 105 | |
| | | S | 1,050 | 1,744 | 1,126 | 0,000 | 2,309 | 1,252 | |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Publikum | M | -0,52 | -0,53 | -0,69 | 0,50 | -0,67 | -0,54 | |
| | | N | 46 | 17 | 26 | 4 | 6 | 99 | |
| | | S | 1,225 | 1,807 | 1,011 | 0,577 | 1,033 | 1,264 | |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielpartner | M | -0,69 | -0,89 | -1,31 | -1,00 | | -0,91 | |
| | | N | 49 | 18 | 26 | 2 | | 95 | |
| | | S | 1,278 | 1,711 | 1,289 | 0,000 | | 1,369 | |
| | Eigene Erwartungshaltung: kreativ sein | M | -0,02 | 0,17 | 0,12 | 0,50 | -0,33 | 0,06 | |
| | | N | 52 | 23 | 34 | 4 | 6 | 119 | |
| | | S | 1,075 | 1,466 | 1,094 | 0,577 | 0,516 | 1,130 | |
| Eigene Erwartungshaltung: so sein, wie man ist | M | 0,24 | 0,48 | 0,29 | -2,00 | 0,00 | 0,21 | | |
| | N | 50 | 21 | 34 | 4 | 8 | 117 | | |
| | S | 0,870 | 0,814 | 0,836 | 2,309 | 0,000 | 0,979 | | |
| Eigene Erwartungshaltung: locker und entspannt sein | M | 0,29 | 0,35 | 0,12 | 0,00 | -0,50 | 0,21 | | |
| | N | 52 | 23 | 34 | 4 | 4 | 117 | | |
| | S | 1,109 | 0,982 | 1,038 | 0,000 | 1,732 | 1,065 | | |
| Eigene Erwartungshaltung: spontan sein | M | 0,40 | -0,52 | 0,06 | 0,50 | -0,25 | 0,09 | | |
| | N | 52 | 23 | 34 | 4 | 8 | 121 | | |
| | S | 0,748 | 1,082 | 1,071 | 0,577 | 1,165 | 0,992 | | |
| Eigene Erwartungshaltung: Sinnvolles produzieren | M | -0,12 | -1,05 | 0,06 | -1,50 | 0,33 | -0,26 | | |
| | N | 52 | 21 | 34 | 4 | 6 | 117 | | |
| | S | 1,022 | 1,596 | 1,278 | 2,887 | 0,516 | 1,346 | | |
| Eigene Erwartungshaltung: witzig/unterhaltsam sein | M | -0,46 | -0,61 | -0,33 | 2,00 | -1,00 | -0,39 | | |
| | N | 52 | 23 | 30 | 4 | 4 | 113 | | |
| | S | 0,979 | 1,500 | 0,884 | 0,000 | 0,000 | 1,145 | | |
| Eigene Erwartungshaltung: extravagant sein | M | -0,27 | -0,52 | -0,20 | 0,00 | 1,00 | -0,25 | | |
| | N | 52 | 23 | 30 | 4 | 4 | 113 | | |
| | S | 0,952 | 1,238 | 0,925 | 0,000 | 1,155 | 1,022 | | |
| Das Improvisieren selbst | Das Richtige im richtigen Augenblick tun | M | -0,27 | -0,19 | 0,11 | 1,00 | 0,25 | -0,07 | |
| | | N | 52 | 21 | 36 | 4 | 8 | 121 | |
| | | S | 1,140 | 1,327 | 0,950 | 1,155 | 0,463 | 1,109 | |
| | Nicht genau wissen müssen, was kommt | M | 0,64 | 0,87 | 0,75 | 3,00 | 1,00 | 0,78 | |
| | | N | 50 | 23 | 32 | 2 | 8 | 115 | |
| | | S | 1,425 | 1,100 | 1,741 | 0,000 | 1,690 | 1,486 | |
| | Im Einklang mit der Umwelt sein | M | 0,27 | -0,81 | 0,06 | 0,00 | -0,25 | -0,02 | |
| | | N | 52 | 21 | 36 | 4 | 8 | 121 | |
| | | S | 0,660 | 1,030 | 0,630 | 0,000 | 0,463 | 0,801 | |
| | Spiel im Fluss halten | M | 0,33 | -0,26 | 0,35 | 0,00 | 0,00 | 0,19 | |
| | | N | 52 | 23 | 34 | 4 | 10 | 123 | |
| | | S | 1,004 | 1,054 | 0,597 | 0,000 | 0,000 | 0,881 | |
| | Freude und Spaß haben | M | 0,08 | -0,17 | 0,11 | -1,50 | -0,20 | -0,03 | |
| | | N | 52 | 23 | 36 | 4 | 10 | 125 | |
| | | S | 0,589 | 0,576 | 0,575 | 1,732 | 0,789 | 0,706 | |
| Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt | M | -0,96 | -1,65 | -1,00 | 0,50 | -0,60 | -1,02 | | |
| | N | 52 | 23 | 34 | 4 | 10 | 123 | | |
| | S | 1,204 | 1,526 | 1,477 | 0,577 | 1,265 | 1,382 | | |

Tabelle Anhang.26

Diskrepanz (Mittelwert der Differenz) zwischen Anforderung und Kompetenz in Abhängigkeit von der Größe an Improvisationserfahrung, Stichprobe B, Theaterspielende

| Stichprobe B | | N | Gültig | 182 | Fehlend | 2 | |
|--|--|--|----------|----------|----------|----------|--------|
| | | M = Mittelwert, N = Anzahl, S = Standardabweichung | | | | | |
| | | Quartile des Erfahrungsquotienten | | | | | |
| | | | 1. Qrtl. | 2. Qrtl. | 3. Qrtl. | 4. Qrtl. | Gesamt |
| Freiheit/Authentizität | Aus eigenem Willen agieren | M | -0,34 | 0,10 | 0,00 | -0,73 | -0,24 |
| | | N | 41 | 40 | 48 | 41 | 170 |
| | | S | 1,109 | 1,194 | 1,052 | 1,073 | 1,142 |
| | Ausdrücken, was in einem steckt | M | 0,44 | 0,35 | 0,29 | -0,15 | 0,24 |
| | | N | 41 | 40 | 48 | 41 | 170 |
| | | S | 0,808 | 0,580 | 1,320 | 0,882 | 0,975 |
| | Selbst entscheiden | M | 0,39 | 0,45 | 0,71 | -0,10 | 0,38 |
| | | N | 41 | 40 | 48 | 41 | 170 |
| | | S | 1,262 | 1,377 | 1,184 | 1,546 | 1,363 |
| | Inneren Impulsen folgen | M | 0,12 | 0,30 | 0,46 | 0,22 | 0,28 |
| | | N | 41 | 40 | 48 | 41 | 170 |
| | | S | 0,842 | 0,791 | 0,967 | 1,061 | 0,925 |
| Sich Spielimpulsen von außen öffnen | M | 0,56 | 0,45 | 0,17 | 0,13 | 0,32 | |
| | N | 41 | 40 | 48 | 39 | 168 | |
| | S | 0,743 | 0,597 | 0,753 | 0,656 | 0,712 | |
| Spontaneität | Unvorhergesehene Ereignisse zulassen | M | 0,49 | 0,25 | -0,29 | -0,75 | -0,08 |
| | | N | 41 | 40 | 48 | 40 | 169 |
| | | S | 0,810 | 1,235 | 1,110 | 0,707 | 1,093 |
| | Vom eigenen Tun überraschen lassen | M | -0,37 | -0,89 | -0,58 | -0,22 | -0,51 |
| | | N | 41 | 36 | 48 | 41 | 166 |
| | | S | 0,767 | 0,950 | 0,964 | 0,652 | 0,872 |
| | Ohne Überlegung reagieren | M | 0,59 | 0,45 | -0,04 | -0,20 | 0,19 |
| | | N | 41 | 40 | 48 | 41 | 170 |
| | | S | 1,224 | 1,218 | 0,988 | 1,030 | 1,151 |
| | Offenheit gegenüber Fremdem | M | -0,87 | -1,20 | -1,46 | -1,10 | -1,17 |
| | | N | 39 | 40 | 48 | 41 | 168 |
| | | S | 1,361 | 1,137 | 1,202 | 1,179 | 1,228 |
| Interaktion/Zusammenspiel | Einhaltung von Verabredungen/Spielregeln | M | 0,24 | 0,15 | -0,08 | -0,15 | 0,04 |
| | | N | 41 | 40 | 48 | 39 | 168 |
| | | S | 0,767 | 0,736 | 0,964 | 0,875 | 0,854 |
| | Gleichwertige Anerkennung der Spielpartner | M | -0,27 | -0,35 | -0,17 | 0,02 | -0,19 |
| | | N | 41 | 40 | 48 | 41 | 170 |
| | | S | 0,775 | 0,921 | 0,907 | 0,987 | 0,904 |
| | Beherrschung der Kommunikation/Interaktion | M | -0,02 | 0,35 | 0,08 | -0,25 | 0,04 |
| | | N | 41 | 40 | 48 | 40 | 169 |
| | | S | 1,107 | 1,610 | 1,088 | 1,235 | 1,274 |
| | Eindeutigkeit eigener Zeichen | M | -0,20 | 0,25 | 0,17 | 0,12 | 0,09 |
| | | N | 41 | 40 | 48 | 41 | 170 |
| | | S | 0,980 | 0,707 | 1,078 | 0,927 | 0,947 |
| Wahrnehmung des Spielpartners/der Mitspieler | M | 0,27 | 0,50 | 0,42 | 0,37 | 0,39 | |
| | N | 41 | 40 | 48 | 41 | 170 | |
| | S | 0,775 | 0,751 | 0,919 | 0,859 | 0,830 | |
| Ästhetik/Gestaltung | Körper einbringen (Bewegung, Mimik, Gestik) | M | 0,98 | 0,75 | 0,46 | 0,44 | 0,65 |
| | | N | 41 | 40 | 48 | 39 | 168 |
| | | S | 0,961 | 0,899 | 0,713 | 1,273 | 0,986 |
| | Stimme einbringen (Klang, Wort, Sprache) | M | 0,44 | 0,74 | 0,42 | 0,23 | 0,45 |
| | | N | 41 | 38 | 48 | 39 | 166 |
| | | S | 0,743 | 0,860 | 0,647 | 0,706 | 0,751 |
| | Künstlerisches Material formen (Töne, Farben, Objekte) | M | -0,02 | 0,00 | -0,36 | 0,00 | -0,11 |
| | | N | 41 | 36 | 44 | 35 | 156 |
| | | S | 0,790 | 1,014 | 0,892 | 0,907 | 0,906 |
| | Spielideen einbringen | M | -0,34 | -0,16 | -0,13 | -0,03 | -0,16 |
| | | N | 41 | 38 | 48 | 39 | 166 |
| | | S | 1,237 | 1,151 | 0,981 | 0,778 | 1,046 |
| | Künstlerische Qualität hervorbringen | M | 0,14 | 0,30 | 0,00 | 0,11 | 0,13 |
| | | N | 35 | 40 | 48 | 37 | 160 |
| | | S | 1,061 | 0,791 | 0,968 | 0,875 | 0,926 |
| | Handwerkliches Geschick zeigen | M | 0,46 | 0,00 | 0,17 | 0,05 | 0,17 |
| | | N | 37 | 36 | 46 | 37 | 156 |
| | | S | 1,120 | 1,434 | 0,926 | 1,290 | 1,192 |

| | | M = Mittelwert (=Diskrepanzwert) N = Anzahl S = Standardabweichung | | Quartile des Erfahrungsquotienten | | | | |
|--|--|--|-------|-----------------------------------|----------|----------|----------|--------|
| | | | | 1. Qrtl. | 2. Qrtl. | 3. Qrtl. | 4. Qrtl. | Gesamt |
| Künstlerische/soziokulturelle/individuell-psychologische Intentionen | Gestaltungsziel verfolgen | M | 0,14 | -0,13 | 0,40 | -0,48 | -0,03 | |
| | | N | 21 | 16 | 20 | 23 | 80 | |
| | | S | 0,964 | 0,619 | 0,821 | 1,201 | 0,993 | |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielleiter | M | -0,59 | -0,42 | -0,19 | -0,24 | -0,37 | |
| | | N | 41 | 38 | 42 | 21 | 142 | |
| | | S | 1,483 | 1,407 | 1,518 | 0,768 | 1,387 | |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Improvisationsgruppe | M | -0,71 | 0,05 | -0,45 | -0,42 | -0,39 | |
| | | N | 41 | 40 | 44 | 33 | 158 | |
| | | S | 1,453 | 1,484 | 1,130 | 1,200 | 1,344 | |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Publikum | M | -0,23 | 0,06 | -0,14 | -0,54 | -0,21 | |
| | | N | 31 | 34 | 44 | 37 | 146 | |
| | | S | 0,990 | 1,127 | 1,268 | 0,989 | 1,122 | |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielpartner | M | -0,59 | 0,30 | -0,12 | -0,71 | -0,26 | |
| | | N | 39 | 40 | 48 | 35 | 162 | |
| | | S | 1,272 | 0,853 | 1,315 | 1,296 | 1,254 | |
| Eigene Erwartungshaltung: kreativ sein | M | 0,64 | 0,47 | 0,21 | 0,10 | 0,35 | | |
| | N | 39 | 38 | 48 | 39 | 164 | | |
| | S | 1,308 | 0,951 | 1,166 | 1,119 | 1,154 | | |
| Eigene Erwartungshaltung: so sein, wie man ist | M | 0,24 | 0,05 | -0,17 | 0,19 | 0,07 | | |
| | N | 41 | 38 | 48 | 37 | 164 | | |
| | S | 1,157 | 1,451 | 1,117 | 0,877 | 1,168 | | |
| Eigene Erwartungshaltung: locker und entspannt sein | M | 0,56 | 0,28 | 0,46 | 0,18 | 0,38 | | |
| | N | 41 | 36 | 48 | 39 | 164 | | |
| | S | 1,026 | 1,466 | 1,368 | 1,097 | 1,250 | | |
| Eigene Erwartungshaltung: spontan sein | M | 0,90 | 0,58 | 0,38 | 0,26 | 0,52 | | |
| | N | 39 | 38 | 48 | 39 | 164 | | |
| | S | 0,852 | 1,328 | 1,003 | 0,715 | 1,018 | | |
| Eigene Erwartungshaltung: Sinnvolles produzieren | M | 0,05 | 0,11 | -0,09 | 0,21 | 0,06 | | |
| | N | 39 | 38 | 46 | 39 | 162 | | |
| | S | 1,337 | 1,467 | 1,029 | 1,080 | 1,224 | | |
| Eigene Erwartungshaltung: witzig/unterhaltsam sein | M | -0,34 | -0,53 | -0,42 | -0,13 | -0,36 | | |
| | N | 41 | 38 | 48 | 39 | 166 | | |
| | S | 1,277 | 1,202 | 0,871 | 0,833 | 1,056 | | |
| Eigene Erwartungshaltung: extravagant sein | M | -0,17 | -0,21 | -0,17 | -0,41 | -0,23 | | |
| | N | 41 | 38 | 48 | 39 | 166 | | |
| | S | 0,704 | 0,777 | 0,996 | 0,938 | 0,866 | | |
| Das Improvisieren selbst | Das Richtige im richtigen Augenblick tun | M | 0,46 | 0,40 | 0,26 | -0,31 | 0,21 | |
| | | N | 41 | 40 | 46 | 39 | 166 | |
| | | S | 1,027 | 1,081 | 1,084 | 0,977 | 1,078 | |
| | Nicht genau wissen müssen, was kommt | M | 0,54 | 0,95 | 0,79 | 0,27 | 0,65 | |
| | | N | 41 | 40 | 48 | 37 | 166 | |
| | | S | 0,977 | 0,986 | 1,429 | 1,407 | 1,240 | |
| | Im Einklang mit der Umwelt sein | M | 0,34 | 0,50 | 0,17 | 0,08 | 0,27 | |
| | | N | 41 | 40 | 46 | 39 | 166 | |
| | | S | 0,965 | 0,816 | 0,769 | 0,354 | 0,774 | |
| | Spiel im Fluss halten | M | 0,64 | 0,84 | 0,42 | 0,33 | 0,55 | |
| | | N | 39 | 38 | 48 | 39 | 164 | |
| | | S | 0,986 | 0,886 | 0,919 | 0,869 | 0,929 | |
| Freude und Spaß haben | M | 0,07 | -0,05 | 0,33 | 0,05 | 0,11 | | |
| | N | 41 | 38 | 48 | 39 | 166 | | |
| | S | 0,519 | 1,064 | 0,694 | 0,510 | 0,734 | | |
| Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt | M | 0,37 | -0,10 | -0,38 | -1,03 | -0,28 | | |
| | N | 41 | 40 | 48 | 39 | 168 | | |
| | S | 1,410 | 1,105 | 1,123 | 1,224 | 1,304 | | |

Tabelle Anhang.27

Das Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnis in Abhängigkeit von der Anzahl der Spieler, Stichprobe A

| M = Mittelwert, N = Anzahl, S = Standardabweichung | | | Stichprobe A, professionelle Künstler | | | | | |
|--|---|-------|---------------------------------------|-----------|-------------|----------|-------------|--------|
| | | | 1-2 Spieler | 3 Spieler | 4-6 Spieler | 7-10 Sp. | >10 Spieler | Gesamt |
| Freiheit/Authentizität | Aus eigenem Willen agieren | M | -0,40 | -0,29 | 0,32 | -0,30 | -0,22 | -0,18 |
| | | N | 30 | 21 | 25 | 20 | 23 | 119 |
| | | S | 1,003 | 1,384 | 0,945 | 1,261 | 1,313 | 1,184 |
| | Ausdrücken, was in einem steckt | M | 0,03 | -0,14 | 0,35 | 0,45 | 0,00 | 0,13 |
| | | N | 31 | 21 | 26 | 20 | 23 | 121 |
| | | S | 1,016 | 1,526 | 0,936 | 0,759 | 0,798 | 1,040 |
| | Selbst entscheiden | M | -0,13 | 0,38 | 0,04 | 0,00 | 0,36 | 0,12 |
| | | N | 30 | 21 | 25 | 20 | 25 | 121 |
| | | S | 1,224 | 1,962 | 1,567 | 1,338 | 1,497 | 1,507 |
| | Inneren Impulsen folgen | M | 0,33 | 0,20 | 0,08 | 0,14 | -0,24 | 0,11 |
| | | N | 30 | 20 | 25 | 21 | 25 | 121 |
| | | S | 0,758 | 1,056 | 1,038 | 0,964 | 0,879 | 0,938 |
| Sich Spielimpulsen von außen öffnen | M | 0,24 | 0,16 | -0,29 | -0,05 | -0,26 | -0,03 | |
| | N | 29 | 19 | 24 | 20 | 23 | 115 | |
| | S | 0,689 | 0,765 | 0,955 | 0,686 | 0,689 | 0,783 | |
| Spontaneität | Unvorhergesehene Ereignisse zulassen | M | -0,34 | -0,33 | -0,46 | -0,43 | -0,80 | -0,47 |
| | | N | 32 | 21 | 26 | 21 | 25 | 125 |
| | | S | 0,865 | 0,796 | 1,140 | 0,811 | 1,118 | 0,964 |
| | Vom eigenen Tun überraschen lassen | M | -0,90 | -0,65 | -0,72 | -0,58 | -0,68 | -0,72 |
| | | N | 30 | 20 | 25 | 19 | 25 | 119 |
| | | S | 1,029 | 0,671 | 1,173 | 0,769 | 1,069 | 0,974 |
| | Ohne Überlegung reagieren | M | -0,33 | -0,20 | -0,40 | -0,05 | -0,52 | -0,32 |
| | | N | 30 | 20 | 25 | 19 | 25 | 119 |
| | | S | 1,295 | 1,005 | 1,472 | 0,970 | 1,295 | 1,235 |
| | Offenheit gegenüber Fremdem | M | -1,75 | -1,67 | -1,85 | -1,38 | -1,76 | -1,70 |
| | | N | 32 | 21 | 26 | 21 | 25 | 125 |
| | | S | 1,164 | 1,017 | 1,047 | 1,244 | 1,363 | 1,166 |
| Interaktion/Zusammenspiel | Einhaltung von Verabredungen/Spielregeln | M | 0,00 | -0,44 | -0,04 | 0,00 | -0,26 | -0,13 |
| | | N | 30 | 18 | 25 | 21 | 23 | 117 |
| | | S | 0,871 | 0,511 | 0,676 | 0,632 | 0,864 | 0,749 |
| | Gleichwertige Anerkennung der Spielpartner | M | -0,16 | 0,05 | -0,28 | -0,19 | 0,08 | -0,11 |
| | | N | 31 | 19 | 25 | 21 | 25 | 121 |
| | | S | 0,860 | 0,911 | 0,980 | 0,602 | 0,909 | 0,864 |
| | Beherrschung der Kommunikation/ Interaktion | M | 0,17 | 0,32 | 0,00 | 0,14 | -0,14 | 0,09 |
| | | N | 30 | 19 | 25 | 21 | 22 | 117 |
| | | S | 1,117 | 1,734 | 1,354 | 0,727 | 1,082 | 1,218 |
| | Eindeutigkeit eigener Zeichen | M | -0,37 | 0,00 | 0,00 | 0,15 | -0,12 | -0,09 |
| | | N | 30 | 20 | 26 | 20 | 25 | 121 |
| | | S | 1,033 | 0,918 | 0,938 | 0,587 | 0,927 | 0,913 |
| Wahrnehmung des Spielpartners/ der Mitspieler | M | 0,00 | 0,45 | 0,20 | 0,25 | 0,44 | 0,25 | |
| | N | 29 | 20 | 25 | 20 | 25 | 119 | |
| | S | 0,845 | 0,759 | 0,764 | 0,786 | 0,712 | 0,784 | |
| Ästhetik/Gestaltung | Körper einbringen (Bewegung, Mimik, Gestik) | M | 0,00 | 0,42 | 0,52 | 0,00 | 0,14 | 0,22 |
| | | N | 26 | 19 | 25 | 19 | 22 | 111 |
| | | S | 1,095 | 1,121 | 0,586 | 1,414 | 1,207 | 1,099 |
| | Stimme einbringen (Klang, Wort, Sprache) | M | 0,27 | 0,33 | 0,26 | 0,47 | 0,13 | 0,28 |
| | | N | 22 | 18 | 23 | 17 | 24 | 104 |
| | | S | 0,827 | 0,767 | 0,619 | 0,717 | 0,797 | 0,743 |
| | Künstlerisches Material formen (Töne, Farben, Objekte) | M | 0,04 | 0,06 | -0,17 | 0,00 | 0,16 | 0,01 |
| | | N | 27 | 16 | 23 | 20 | 19 | 105 |
| | | S | 0,587 | 0,772 | 0,937 | 0,649 | 0,765 | 0,740 |
| | Spielideen einbringen | M | -0,14 | -0,25 | 0,04 | 0,05 | -0,32 | -0,13 |
| | | N | 29 | 20 | 25 | 20 | 25 | 119 |
| | | S | 0,743 | 0,786 | 1,136 | 0,510 | 1,108 | 0,898 |
| Künstlerische Qualität hervorbringen | M | -0,03 | -0,14 | -0,28 | -0,29 | -0,08 | -0,16 | |
| | N | 30 | 21 | 25 | 21 | 24 | 121 | |
| | S | 0,999 | 1,195 | 0,936 | 1,102 | 0,881 | 1,008 | |
| Handwerkliches Geschick zeigen | M | -0,14 | -0,12 | 0,29 | 0,05 | -0,33 | -0,05 | |
| | N | 29 | 17 | 24 | 21 | 24 | 115 | |
| | S | 1,093 | 1,166 | 1,197 | 1,396 | 1,341 | 1,234 | |

| M = Mittelwert, N = Anzahl, S = Standardabweichung | | Stichprobe A, professionelle Künstler | | | | | | |
|--|--|---------------------------------------|-----------|-------------|--------------|-----------------|--------|-------|
| | | 1-2 Spieler | 3 Spieler | 4-6 Spieler | 7-10 Spieler | über 10 Spieler | Gesamt | |
| Künstlerische/soziokulturelle/individuell-psychologische Intentionen | Gestaltungsziel verfolgen | M | -0,67 | -0,55 | -0,31 | 0,09 | 0,00 | -0,28 |
| | | N | 12 | 11 | 13 | 11 | 14 | 61 |
| | | S | 1,231 | 1,368 | 1,377 | 0,539 | 0,877 | 1,127 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielleiter | M | -0,80 | -1,27 | -0,85 | 0,31 | -1,15 | -0,74 |
| | | N | 20 | 11 | 13 | 13 | 13 | 70 |
| | | S | 0,951 | 1,421 | 1,068 | 0,855 | 1,345 | 1,212 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Improvisationsgruppe | M | -0,96 | -0,76 | -0,52 | -0,11 | -0,60 | -0,61 |
| | | N | 25 | 17 | 23 | 18 | 20 | 103 |
| | | S | 1,136 | 1,300 | 1,310 | 1,231 | 1,314 | 1,262 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Publikum | M | -0,64 | -1,12 | -0,33 | 0,27 | -0,80 | -0,55 |
| | | N | 25 | 16 | 21 | 15 | 20 | 97 |
| | | S | 0,907 | 1,500 | 1,494 | 0,961 | 1,196 | 1,275 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielpartner | M | -1,20 | -1,06 | -1,00 | -0,29 | -1,00 | -0,95 |
| | | N | 20 | 17 | 21 | 14 | 20 | 92 |
| | | S | 1,005 | 1,478 | 1,483 | 1,490 | 1,376 | 1,370 |
| Eigene Erwartungshaltung: kreativ sein | M | -0,11 | 0,28 | -0,04 | 0,05 | 0,16 | 0,05 | |
| | N | 28 | 18 | 23 | 21 | 25 | 115 | |
| | S | 0,916 | 1,364 | 1,186 | 0,921 | 1,375 | 1,146 | |
| Eigene Erwartungshaltung: so sein, wie man ist | M | 0,07 | 0,00 | 0,12 | 0,63 | 0,21 | 0,19 | |
| | N | 28 | 18 | 24 | 19 | 24 | 113 | |
| | S | 1,052 | 0,970 | 0,612 | 0,955 | 1,215 | 0,990 | |
| Eigene Erwartungshaltung: locker und entspannt sein | M | 0,19 | 0,11 | 0,21 | -0,05 | 0,56 | 0,22 | |
| | N | 26 | 19 | 24 | 19 | 25 | 113 | |
| | S | 1,059 | 0,937 | 1,141 | 1,177 | 1,044 | 1,075 | |
| Eigene Erwartungshaltung: spontan sein | M | 0,07 | 0,47 | -0,04 | -0,19 | 0,21 | 0,09 | |
| | N | 28 | 19 | 25 | 21 | 24 | 117 | |
| | S | 0,979 | 0,772 | 1,020 | 0,873 | 1,215 | 1,000 | |
| Eigene Erwartungshaltung: Sinnvolles produzieren | M | 0,00 | -0,42 | -0,29 | -0,10 | -0,41 | -0,23 | |
| | N | 28 | 19 | 24 | 20 | 22 | 113 | |
| | S | 1,155 | 1,387 | 1,398 | 1,294 | 1,501 | 1,330 | |
| Eigene Erwartungshaltung: witzig/unterhaltsam sein | M | -0,48 | -0,16 | -0,71 | -0,63 | 0,23 | -0,36 | |
| | N | 25 | 19 | 24 | 19 | 22 | 109 | |
| | S | 1,122 | 1,167 | 1,233 | 0,761 | 1,193 | 1,151 | |
| Eigene Erwartungshaltung: extravagant sein | M | -0,16 | -0,26 | -0,50 | -0,16 | -0,05 | -0,23 | |
| | N | 25 | 19 | 24 | 19 | 22 | 109 | |
| | S | 1,143 | 0,933 | 1,216 | 0,834 | 0,950 | 1,033 | |
| Das Improvisieren selbst | Das Richtige im richtigen Augenblick tun | M | 0,17 | -0,15 | -0,08 | 0,16 | -0,32 | -0,04 |
| | | N | 29 | 20 | 24 | 19 | 25 | 117 |
| | | S | 1,071 | 1,226 | 1,139 | 0,688 | 1,215 | 1,094 |
| | Nicht genau wissen müssen, was kommt | M | 0,42 | 1,16 | 1,08 | 0,79 | 0,58 | 0,79 |
| | | N | 26 | 19 | 24 | 19 | 24 | 112 |
| | | S | 1,425 | 1,100 | 1,741 | 0,000 | 1,690 | 1,486 |
| | Im Einklang mit der Umwelt sein | M | 0,27 | -0,81 | 0,06 | 0,00 | -0,25 | -0,02 |
| | | N | 52 | 21 | 36 | 4 | 8 | 121 |
| | | S | 0,660 | 1,030 | 0,630 | 0,000 | 0,463 | 0,801 |
| | Spiel im Fluss halten | M | 0,33 | -0,26 | 0,35 | 0,00 | 0,00 | 0,19 |
| | | N | 52 | 23 | 34 | 4 | 10 | 123 |
| | | S | 1,004 | 1,054 | 0,597 | 0,000 | 0,000 | 0,881 |
| | Freude und Spaß haben | M | 0,08 | -0,17 | 0,11 | -1,50 | -0,20 | -0,03 |
| | | N | 52 | 23 | 36 | 4 | 10 | 125 |
| | | S | 0,589 | 0,576 | 0,575 | 1,732 | 0,789 | 0,706 |
| Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt | M | -0,96 | -1,65 | -1,00 | 0,50 | -0,60 | -1,02 | |
| | N | 52 | 23 | 34 | 4 | 10 | 123 | |
| | S | 1,204 | 1,526 | 1,477 | 0,577 | 1,265 | 1,382 | |

Tabelle Anhang.28

Das Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnis in Abhängigkeit von der Anzahl der Spieler, Stichprobe B

| M = Mittelwert, N = Anzahl, S = Standardabweichung | | | Stichprobe B, Theaterspielende | | | | | |
|--|---|-------|--------------------------------|-----------|-------------|----------|---------|--------|
| | | | 1-2 Spieler | 3 Spieler | 4-6 Spieler | 7-10 Sp. | >10 Sp. | Gesamt |
| Freiheit/Authentizität | Aus eigenem Willen agieren | M | -0,14 | -0,12 | -0,05 | -0,64 | -0,21 | -0,20 |
| | | N | 35 | 25 | 43 | 25 | 33 | 161 |
| | | S | 0,974 | 1,054 | 1,253 | 0,995 | 1,317 | 1,146 |
| | Ausdrücken, was in einem steckt | M | 0,31 | 0,00 | 0,23 | 0,44 | 0,12 | 0,22 |
| | | N | 35 | 25 | 43 | 25 | 33 | 161 |
| | | S | 0,867 | 1,258 | 1,065 | 0,870 | 0,857 | 0,987 |
| | Selbst entscheiden | M | 0,17 | 0,40 | 0,51 | 0,28 | 0,27 | 0,34 |
| | | N | 35 | 25 | 43 | 25 | 33 | 161 |
| | | S | 1,200 | 1,500 | 1,533 | 1,137 | 1,442 | 1,374 |
| | Inneren Impulsen folgen | M | 0,34 | 0,20 | 0,26 | 0,44 | 0,21 | 0,29 |
| | | N | 35 | 25 | 43 | 25 | 33 | 161 |
| | | S | 0,998 | 0,913 | 0,819 | 1,193 | 0,740 | 0,918 |
| Sich Spielimpulsen von außen öffnen | M | 0,40 | 0,58 | 0,35 | 0,12 | 0,19 | 0,33 | |
| | N | 35 | 24 | 43 | 25 | 32 | 159 | |
| | S | 0,695 | 0,654 | 0,897 | 0,440 | 0,644 | 0,716 | |
| Spontaneität | Unvorhergesehene Ereignisse zulassen | M | 0,03 | 0,16 | 0,10 | -0,24 | -0,42 | -0,07 |
| | | N | 35 | 25 | 42 | 25 | 33 | 160 |
| | | S | 1,043 | 1,068 | 1,144 | 1,012 | 1,200 | 1,111 |
| | Vom eigenen Tun überraschen lassen | M | -0,54 | -0,28 | -0,49 | -0,46 | -0,56 | -0,48 |
| | | N | 35 | 25 | 41 | 24 | 32 | 157 |
| | | S | 0,950 | 0,737 | 0,870 | 0,833 | 1,014 | 0,889 |
| | Ohne Überlegung reagieren | M | 0,37 | 0,40 | 0,19 | 0,08 | 0,06 | 0,22 |
| | | N | 35 | 25 | 43 | 25 | 33 | 161 |
| | | S | 1,308 | 1,041 | 1,239 | 1,038 | 1,059 | 1,155 |
| | Offenheit gegenüber Fremdem | M | -1,24 | -1,20 | -1,12 | -0,92 | -1,31 | -1,16 |
| | | N | 34 | 25 | 43 | 25 | 32 | 159 |
| | | S | 1,103 | 1,155 | 1,219 | 1,256 | 1,355 | 1,211 |
| Interaktion/Zusammenspiel | Einhaltung von Verabredungen/ Spielregeln | M | 0,15 | -0,32 | 0,14 | -0,17 | 0,21 | 0,04 |
| | | N | 34 | 25 | 43 | 24 | 33 | 159 |
| | | S | 0,925 | 0,852 | 0,861 | 0,917 | 0,696 | 0,863 |
| | Gleichwertige Anerkennung der Spielpartner | M | -0,26 | -0,12 | -0,28 | -0,20 | -0,12 | -0,20 |
| | | N | 35 | 25 | 43 | 25 | 33 | 161 |
| | | S | 0,980 | 0,971 | 0,908 | 0,707 | 0,927 | 0,902 |
| | Beherrschung der Kommunikation/ Interaktion | M | 0,23 | 0,28 | -0,02 | 0,12 | -0,30 | 0,04 |
| | | N | 35 | 25 | 42 | 25 | 33 | 160 |
| | | S | 1,031 | 1,542 | 1,423 | 1,054 | 1,262 | 1,280 |
| | Eindeutigkeit eigener Zeichen | M | 0,34 | 0,24 | 0,09 | -0,04 | -0,21 | 0,09 |
| | | N | 35 | 25 | 43 | 25 | 33 | 161 |
| | | S | 1,027 | 0,970 | 0,921 | 0,676 | 1,083 | 0,964 |
| Wahrnehmung des Spielpartners/ der Mitspieler | M | 0,34 | 0,72 | 0,40 | 0,16 | 0,36 | 0,39 | |
| | N | 35 | 25 | 43 | 25 | 33 | 161 | |
| | S | 0,968 | 0,678 | 0,929 | 0,746 | 0,699 | 0,838 | |
| Ästhetik/Gestaltung | Körper einbringen (Bewegung, Mimik, Gestik) | M | 1,06 | 0,44 | 0,58 | 0,75 | 0,39 | 0,65 |
| | | N | 34 | 25 | 43 | 24 | 33 | 159 |
| | | S | 0,952 | 1,121 | 0,879 | 1,260 | 0,788 | 1,001 |
| | Stimme einbringen (Klang, Wort, Sprache) | M | 0,70 | 0,32 | 0,28 | 0,75 | 0,38 | 0,46 |
| | | N | 33 | 25 | 43 | 24 | 32 | 157 |
| | | S | 0,770 | 0,690 | 0,797 | 0,676 | 0,660 | 0,747 |
| | Künstlerisches Material formen (Töne, Farben, Objekte) | M | 0,13 | -0,24 | -0,22 | -0,29 | -0,07 | -0,13 |
| | | N | 32 | 21 | 41 | 24 | 30 | 148 |
| | | S | 1,070 | 0,944 | 0,881 | 0,999 | 0,640 | 0,913 |
| | Spielideen einbringen | M | -0,06 | 0,08 | -0,20 | -0,29 | -0,27 | -0,15 |
| | | N | 34 | 25 | 41 | 24 | 33 | 157 |
| | | S | 1,153 | 0,862 | 0,928 | 1,268 | 1,126 | 1,063 |
| Künstlerische Qualität hervorbringen | M | 0,28 | 0,20 | -0,05 | 0,00 | 0,24 | 0,13 | |
| | N | 32 | 25 | 41 | 21 | 33 | 152 | |
| | S | 0,772 | 1,041 | 0,865 | 1,140 | 0,867 | 0,918 | |
| Handwerkliches Geschick zeigen | M | 0,13 | 0,13 | 0,35 | 0,04 | 0,13 | 0,17 | |
| | N | 32 | 23 | 40 | 24 | 30 | 149 | |
| | S | 1,431 | 1,058 | 1,075 | 1,459 | 1,008 | 1,201 | |

| M = Mittelwert, N = Anzahl, S = Standardabweichung | | Stichprobe B, Theaterspielende | | | | | | |
|--|---|--------------------------------|-----------|-------------|----------|---------|--------|-------|
| | | 1-2 Spieler | 3 Spieler | 4-6 Spieler | 7-10 Sp. | >10 Sp. | Gesamt | |
| Künstlerische/soziokulturelle/individuell-psychologische Intentionen | Gestaltungsziel verfolgen | M | 0,00 | -0,25 | -0,10 | 0,15 | 0,17 | -0,01 |
| | | N | 20 | 12 | 21 | 13 | 12 | 78 |
| | | S | 0,649 | 1,485 | 1,179 | 0,801 | 0,835 | 1,000 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielleiter | M | -0,47 | -0,33 | -0,39 | -0,05 | -0,59 | -0,39 |
| | | N | 30 | 18 | 38 | 22 | 27 | 135 |
| | | S | 1,042 | 1,572 | 1,386 | 1,397 | 1,623 | 1,387 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Improvisationsgruppe | M | -0,65 | -0,25 | -0,56 | -0,09 | -0,16 | -0,37 |
| | | N | 31 | 24 | 41 | 22 | 32 | 150 |
| | | S | 1,427 | 1,327 | 1,361 | 1,192 | 1,394 | 1,354 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Publikum | M | -0,14 | -0,22 | -0,21 | -0,26 | -0,23 | -0,21 |
| | | N | 28 | 23 | 38 | 19 | 31 | 139 |
| | | S | 1,079 | 1,413 | 1,277 | 1,046 | 0,845 | 1,132 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielpartner | M | -0,39 | -0,32 | -0,29 | 0,00 | -0,38 | -0,29 |
| | | N | 31 | 25 | 42 | 23 | 32 | 153 |
| | | S | 1,256 | 1,435 | 1,486 | 0,739 | 1,238 | 1,281 |
| Eigene Erwartungshaltung: kreativ sein | M | 0,48 | 0,36 | 0,20 | 0,38 | 0,31 | 0,34 | |
| | N | 33 | 25 | 41 | 24 | 32 | 155 | |
| | S | 0,972 | 1,350 | 1,100 | 1,209 | 1,256 | 1,158 | |
| Eigene Erwartungshaltung: so sein, wie man ist | M | 0,21 | 0,00 | 0,21 | 0,00 | -0,13 | 0,08 | |
| | N | 34 | 24 | 42 | 23 | 32 | 155 | |
| | S | 1,038 | 1,216 | 1,159 | 1,279 | 1,362 | 1,198 | |
| Eigene Erwartungshaltung: locker und entspannt sein | M | 0,29 | 0,24 | 0,37 | 0,42 | 0,58 | 0,38 | |
| | N | 34 | 25 | 41 | 24 | 31 | 155 | |
| | S | 1,360 | 1,200 | 1,199 | 1,316 | 1,259 | 1,255 | |
| Eigene Erwartungshaltung: spontan sein | M | 0,58 | 0,28 | 0,49 | 0,92 | 0,47 | 0,54 | |
| | N | 33 | 25 | 41 | 24 | 32 | 155 | |
| | S | 1,001 | 0,891 | 1,121 | 0,929 | 1,047 | 1,021 | |
| Eigene Erwartungshaltung: Sinnvolles produzieren | M | 0,19 | 0,17 | -0,10 | 0,08 | 0,06 | 0,07 | |
| | N | 32 | 24 | 41 | 24 | 32 | 153 | |
| | S | 1,176 | 1,204 | 1,428 | 1,139 | 1,190 | 1,239 | |
| Eigene Erwartungshaltung: witzig/unterhaltsam sein | M | -0,56 | -0,12 | -0,50 | 0,00 | -0,41 | -0,36 | |
| | N | 34 | 25 | 42 | 24 | 32 | 157 | |
| | S | 1,133 | 0,881 | 1,042 | 1,251 | 0,911 | 1,056 | |
| Eigene Erwartungshaltung: extravagant sein | M | -0,06 | -0,24 | -0,33 | -0,25 | -0,25 | -0,23 | |
| | N | 34 | 25 | 42 | 24 | 32 | 157 | |
| | S | 0,952 | 0,926 | 0,816 | 0,944 | 0,718 | 0,861 | |
| Das Improvisieren selbst | Das Richtige im richtigen Augenblick tun | M | 0,38 | 0,38 | 0,14 | 0,25 | 0,03 | 0,22 |
| | | N | 34 | 24 | 43 | 24 | 32 | 157 |
| | | S | 1,181 | 1,209 | 0,833 | 0,989 | 1,307 | 1,095 |
| | Nicht genau wissen müssen, was kommt | M | 0,91 | 0,96 | 0,55 | 0,67 | 0,39 | 0,68 |
| | | N | 34 | 25 | 42 | 24 | 33 | 158 |
| | | S | 1,190 | 1,306 | 1,310 | 1,129 | 1,223 | 1,243 |
| | Im Einklang mit der Umwelt sein | M | 0,31 | 0,32 | 0,21 | 0,42 | 0,18 | 0,27 |
| | | N | 32 | 25 | 43 | 24 | 33 | 157 |
| | | S | 0,821 | 0,748 | 0,861 | 0,717 | 0,769 | 0,789 |
| | Spiel im Fluss halten | M | 0,61 | 0,76 | 0,34 | 0,50 | 0,66 | 0,55 |
| | | N | 33 | 25 | 41 | 24 | 32 | 155 |
| | | S | 0,864 | 1,012 | 0,990 | 0,885 | 0,971 | 0,948 |
| Freude und Spaß haben | M | 0,24 | 0,12 | 0,02 | 0,08 | 0,15 | 0,12 | |
| | N | 33 | 25 | 42 | 24 | 33 | 157 | |
| | S | 0,708 | 0,781 | 0,563 | 0,929 | 0,712 | 0,719 | |
| Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt | M | -0,18 | -0,40 | -0,37 | -0,33 | -0,15 | -0,28 | |
| | N | 34 | 25 | 43 | 24 | 33 | 159 | |
| | S | 1,403 | 1,581 | 1,235 | 1,341 | 1,176 | 1,322 | |

Tabelle Anhang.29

Das Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnis in Abhängigkeit von der Improvisationsdauer, Stichprobe A

| M = Mittelwert, N = Anzahl, S = Standardabweichung | | | Stichprobe A, professionelle Künstler | | | | |
|--|--|-------|---------------------------------------|------------|------------|-------------|--------|
| | | | 1-10 Min. | 11-30 Min. | 31-89 Min. | 90-240 Min. | Gesamt |
| Freiheit/Authentizität | Aus eigenem Willen agieren | M | -0,34 | 0,10 | 0,00 | -0,73 | -0,24 |
| | | N | -0,21 | -0,09 | -0,39 | -0,09 | -0,18 |
| | | S | 29 | 43 | 23 | 23 | 118 |
| | Ausdrücken, was in einem steckt | M | 1,013 | 1,250 | 1,196 | 1,311 | 1,188 |
| | | N | 0,10 | 0,18 | 0,00 | 0,30 | 0,15 |
| | | S | 29 | 45 | 23 | 23 | 120 |
| | Selbst entscheiden | M | 0,939 | 1,051 | 1,206 | 0,926 | 1,026 |
| | | N | 0,34 | 0,25 | 0,00 | -0,29 | 0,12 |
| | | S | 29 | 44 | 23 | 24 | 120 |
| | Inneren Impulsen folgen | M | 1,518 | 1,465 | 1,508 | 1,574 | 1,507 |
| | | N | 0,31 | 0,02 | -0,05 | 0,12 | 0,10 |
| | | S | 29 | 43 | 22 | 26 | 120 |
| | Sich Spielimpulsen von außen öffnen | M | 0,930 | 1,080 | 0,722 | 0,909 | 0,947 |
| | | N | 0,15 | -0,09 | -0,05 | -0,17 | -0,04 |
| | | S | 27 | 43 | 21 | 23 | 114 |
| Spontaneität | Unvorhergesehene Ereignisse zulassen | M | 0,602 | 0,811 | 0,973 | 0,778 | 0,791 |
| | | N | -0,10 | -0,35 | -0,70 | -0,85 | -0,46 |
| | | S | 29 | 46 | 23 | 26 | 124 |
| | Vom eigenen Tun überraschen lassen | M | 1,012 | 0,849 | 0,926 | 0,967 | 0,958 |
| | | N | -0,56 | -0,76 | -0,86 | -0,75 | -0,73 |
| | | S | 27 | 46 | 21 | 24 | 118 |
| | Ohne Überlegung reagieren | M | 1,050 | 1,015 | 0,964 | 0,847 | 0,975 |
| | | N | 0,04 | -0,26 | -0,62 | -0,50 | -0,31 |
| | | S | 27 | 46 | 21 | 24 | 118 |
| | Offenheit gegenüber Fremdem | M | 1,018 | 1,373 | 1,284 | 1,180 | 1,251 |
| | | N | -1,28 | -1,87 | -1,78 | -1,69 | -1,68 |
| | | S | 29 | 46 | 23 | 26 | 124 |
| Interaktion/Zusammenspiel | Einhaltung von Verabredungen/Spielregeln | M | 0,996 | 1,166 | 1,313 | 1,192 | 1,173 |
| | | N | -0,11 | -0,16 | -0,27 | 0,04 | -0,13 |
| | | S | 28 | 43 | 22 | 23 | 116 |
| | Gleichwertige Anerkennung der Spielpartner | M | 0,875 | 0,721 | 0,827 | 0,562 | 0,752 |
| | | N | 0,03 | -0,09 | -0,18 | -0,20 | -0,10 |
| | | S | 29 | 44 | 22 | 25 | 120 |
| | Beherrschung der Kommunikation/Interaktion | M | 0,906 | 0,772 | 1,006 | 0,866 | 0,864 |
| | | N | 0,19 | 0,07 | 0,09 | 0,04 | 0,09 |
| | | S | 27 | 43 | 22 | 24 | 116 |
| | Eindeutigkeit eigener Zeichen | M | 1,241 | 1,203 | 1,109 | 1,398 | 1,223 |
| | | N | -0,03 | -0,18 | -0,14 | 0,04 | -0,09 |
| | | S | 29 | 45 | 22 | 24 | 120 |
| Wahrnehmung des Spielpartners/der Mitspieler | M | 0,906 | 0,936 | 0,834 | 0,999 | 0,917 | |
| | N | 0,14 | 0,28 | 0,32 | 0,29 | 0,25 | |
| | S | 29 | 43 | 22 | 24 | 118 | |
| Ästhetik/Gestaltung | Körper einbringen (Bewegung, Mimik, Gestik) | M | 0,875 | 0,797 | 0,646 | 0,806 | 0,786 |
| | | N | 0,08 | 0,16 | 0,20 | 0,52 | 0,22 |
| | | S | 26 | 43 | 20 | 21 | 110 |
| | Stimme einbringen (Klang, Wort, Sprache) | M | 1,294 | 1,174 | 1,005 | 0,680 | 1,095 |
| | | N | 0,37 | 0,29 | 0,18 | 0,29 | 0,29 |
| | | S | 24 | 41 | 17 | 21 | 103 |
| | Künstlerisches Material formen (Töne, Farben, Objekte) | M | 0,770 | 0,782 | 0,636 | 0,717 | 0,736 |
| | | N | 0,09 | 0,08 | 0,00 | -0,17 | 0,01 |
| | | S | 23 | 37 | 20 | 24 | 104 |
| | Spielideen einbringen | M | 0,417 | 0,829 | 0,649 | 0,868 | 0,731 |
| | | N | -0,17 | -0,09 | -0,23 | -0,08 | -0,14 |
| | | S | 29 | 43 | 22 | 24 | 118 |
| | Künstlerische Qualität hervorbringen | M | 0,539 | 1,042 | 0,922 | 1,060 | 0,914 |
| | | N | 0,07 | -0,12 | -0,57 | -0,19 | -0,17 |
| | | S | 29 | 42 | 23 | 26 | 120 |
| Handwerkliches Geschick zeigen | M | 1,100 | 0,916 | 1,080 | 0,939 | 1,010 | |
| | N | -0,33 | 0,15 | -0,24 | 0,08 | -0,05 | |
| | S | 27 | 41 | 21 | 25 | 114 | |

| M = Mittelwert, N = Anzahl, S = Standardabweichung | | | Stichprobe A, professionelle Künstler | | | | |
|--|--|-------|---------------------------------------|------------|------------|-------------|--------|
| | | | 1-10 Min. | 11-30 Min. | 31-89 Min. | 90-240 Min. | Gesamt |
| Künstlerische/soziokulturelle/individuell-psychologische Intentionen | Gestaltungsziel verfolgen | M | 1,330 | 1,216 | 1,179 | 1,222 | 1,240 |
| | | N | 0,00 | -0,25 | -0,50 | -0,40 | -0,28 |
| | | S | 12 | 24 | 10 | 15 | 61 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielleiter | M | 1,279 | 1,113 | 1,080 | 1,121 | 1,127 |
| | | N | -0,67 | -1,07 | -0,60 | -0,08 | -0,71 |
| | | S | 18 | 27 | 10 | 13 | 68 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Improvisationsgruppe | M | 1,138 | 1,174 | 1,350 | 1,038 | 1,198 |
| | | N | -0,73 | -0,68 | -0,70 | -0,23 | -0,59 |
| | | S | 22 | 37 | 20 | 22 | 101 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Publikum | M | 1,162 | 1,270 | 1,455 | 1,193 | 1,266 |
| | | N | -0,35 | -0,78 | -0,63 | -0,17 | -0,53 |
| | | S | 23 | 36 | 19 | 18 | 96 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielpartner | M | 1,027 | 1,355 | 1,535 | 1,098 | 1,281 |
| | | N | -1,05 | -1,00 | -1,06 | -0,59 | -0,95 |
| | | S | 19 | 38 | 17 | 17 | 91 |
| | Eigene Erwartungshaltung: kreativ sein | M | 1,224 | 1,273 | 1,749 | 1,417 | 1,377 |
| | | N | -0,25 | 0,29 | 0,19 | -0,17 | 0,04 |
| | | S | 28 | 41 | 21 | 24 | 114 |
| Eigene Erwartungshaltung: so sein, wie man ist | M | 1,175 | 1,188 | 0,750 | 1,274 | 1,147 | |
| | N | -0,08 | 0,21 | 0,15 | 0,58 | 0,21 | |
| | S | 26 | 42 | 20 | 24 | 112 | |
| Eigene Erwartungshaltung: locker und entspannt sein | M | 1,383 | 0,782 | 0,745 | 0,881 | 0,981 | |
| | N | 0,22 | 0,17 | 0,00 | 0,39 | 0,20 | |
| | S | 27 | 42 | 20 | 23 | 112 | |
| Eigene Erwartungshaltung: spontan sein | M | 0,974 | 1,034 | 1,124 | 1,270 | 1,081 | |
| | N | 0,00 | 0,26 | 0,19 | -0,24 | 0,08 | |
| | S | 27 | 43 | 21 | 25 | 116 | |
| Eigene Erwartungshaltung: Sinnvolles produzieren | M | 1,109 | 0,902 | 0,873 | 1,128 | 1,006 | |
| | N | -0,23 | 0,02 | -0,71 | -0,26 | -0,23 | |
| | S | 26 | 42 | 21 | 23 | 112 | |
| Eigene Erwartungshaltung: witzig/unterhaltsam sein | M | 1,366 | 1,278 | 1,309 | 1,389 | 1,335 | |
| | N | -0,35 | -0,07 | -0,74 | -0,73 | -0,39 | |
| | S | 26 | 41 | 19 | 22 | 108 | |
| Eigene Erwartungshaltung: extravagant sein | M | 1,231 | 1,104 | 1,098 | 1,032 | 1,142 | |
| | N | -0,23 | -0,24 | -0,16 | -0,41 | -0,26 | |
| | S | 26 | 41 | 19 | 22 | 108 | |
| Das Improvisieren selbst | Das Richtige im richtigen Augenblick tun | M | 1,107 | 0,916 | 0,958 | 1,221 | 1,026 |
| | | N | 0,41 | -0,27 | -0,29 | 0,17 | -0,03 |
| | | S | 27 | 44 | 21 | 24 | 116 |
| | Nicht genau wissen müssen, was kommt | M | 1,047 | 1,149 | 1,007 | 0,761 | 1,059 |
| | | N | 0,54 | 0,93 | 0,41 | 1,09 | 0,77 |
| | | S | 24 | 42 | 22 | 23 | 111 |
| | Im Einklang mit der Umwelt sein | M | 1,318 | 1,536 | 1,532 | 1,593 | 1,506 |
| | | N | 0,07 | -0,05 | -0,05 | -0,17 | -0,04 |
| | | S | 27 | 44 | 21 | 24 | 116 |
| | Spiel im Fluss halten | M | 0,550 | 0,806 | 0,973 | 0,868 | 0,796 |
| | | N | 0,36 | 0,27 | -0,22 | 0,17 | 0,18 |
| | | S | 28 | 44 | 23 | 23 | 118 |
| Freude und Spaß haben | M | 0,621 | 0,973 | 0,850 | 0,937 | 0,883 | |
| | N | -0,04 | -0,09 | 0,00 | 0,08 | -0,02 | |
| | S | 28 | 44 | 23 | 25 | 120 | |
| Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt | M | 0,922 | 0,741 | 0,603 | 0,493 | 0,716 | |
| | N | -0,71 | -1,30 | -0,87 | -1,00 | -1,02 | |
| | S | 28 | 43 | 23 | 24 | 118 | |

Tabelle Anhang.30

Das Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnis in Abhängigkeit von der Improvisationsdauer, Stichprobe B

| M = Mittelwert, N = Anzahl, S = Standardabweichung | | | Stichprobe B, Theaterspielende | | | | |
|--|--|---|--------------------------------|------------|------------|-------------|--------|
| | | | 1-10 Min. | 11-30 Min. | 31-89 Min. | 90-240 Min. | Gesamt |
| Freiheit/Authentizität | Aus eigenem Willen agieren | M | -0,40 | -0,09 | 0,23 | -0,41 | -0,22 |
| | | N | 40 | 35 | 31 | 56 | 162 |
| | | S | 0,955 | 1,040 | 1,383 | 1,156 | 1,151 |
| | Ausdrücken, was in einem steckt | M | 0,25 | 0,11 | 0,29 | 0,23 | 0,22 |
| | | N | 40 | 35 | 31 | 56 | 162 |
| | | S | 0,954 | 1,022 | 0,902 | 1,044 | 0,984 |
| | Selbst entscheiden | M | 0,43 | 0,40 | 0,29 | 0,32 | 0,36 |
| | | N | 40 | 35 | 31 | 56 | 162 |
| | | S | 1,357 | 1,479 | 1,616 | 1,281 | 1,399 |
| | Inneren Impulsen folgen | M | 0,30 | 0,26 | 0,48 | 0,16 | 0,28 |
| | | N | 40 | 35 | 31 | 56 | 162 |
| | | S | 0,853 | 0,886 | 0,890 | 1,005 | 0,921 |
| | Sich Spielimpulsen von außen öffnen | M | 0,46 | 0,31 | 0,58 | 0,11 | 0,33 |
| | | N | 39 | 35 | 31 | 55 | 160 |
| | | S | 0,756 | 0,631 | 0,620 | 0,762 | 0,724 |
| Spontaneität | Unvorhergesehene Ereignisse zulassen | M | 0,08 | -0,03 | 0,06 | -0,22 | -0,05 |
| | | N | 40 | 35 | 31 | 55 | 161 |
| | | S | 0,917 | 1,071 | 1,209 | 1,166 | 1,094 |
| | Vom eigenen Tun überraschen lassen | M | -0,51 | -0,46 | -0,42 | -0,53 | -0,49 |
| | | N | 39 | 35 | 31 | 53 | 158 |
| | | S | 0,885 | 0,852 | 0,807 | 0,973 | 0,887 |
| | Ohne Überlegung reagieren | M | 0,15 | 0,20 | 0,45 | 0,18 | 0,23 |
| | | N | 40 | 35 | 31 | 56 | 162 |
| | | S | 1,210 | 1,158 | 1,207 | 1,130 | 1,165 |
| | Offenheit gegenüber Fremdem | M | -1,08 | -1,26 | -1,19 | -1,11 | -1,15 |
| | | N | 39 | 35 | 31 | 55 | 160 |
| | | S | 1,201 | 1,197 | 1,195 | 1,242 | 1,204 |
| Interaktion/Zusammenspiel | Einhaltung von Verabredungen/Spielregeln | M | 0,03 | -0,18 | 0,33 | 0,04 | 0,04 |
| | | N | 40 | 34 | 30 | 56 | 160 |
| | | S | 0,862 | 0,869 | 0,959 | 0,785 | 0,864 |
| | Gleichwertige Anerkennung der Spielpartner | M | -0,20 | -0,26 | -0,13 | -0,18 | -0,19 |
| | | N | 40 | 35 | 31 | 56 | 162 |
| | | S | 1,043 | 0,780 | 1,118 | 0,789 | 0,916 |
| | Beherrschung der Kommunikation/Interaktion | M | 0,08 | 0,06 | 0,29 | -0,16 | 0,03 |
| | | N | 40 | 35 | 31 | 55 | 161 |
| | | S | 1,095 | 1,434 | 1,243 | 1,344 | 1,287 |
| | Eindeutigkeit eigener Zeichen | M | 0,10 | 0,26 | 0,23 | -0,11 | 0,09 |
| | | N | 40 | 35 | 31 | 56 | 162 |
| | | S | 0,709 | 0,886 | 1,257 | 0,966 | 0,961 |
| | Wahrnehmung des Spielpartners/der Mitspieler | M | 0,30 | 0,51 | 0,68 | 0,23 | 0,40 |
| | | N | 40 | 35 | 31 | 56 | 162 |
| | | S | 0,853 | 0,818 | 0,748 | 0,853 | 0,837 |
| Ästhetik/Gestaltung | Körper einbringen (Bewegung, Mimik, Gestik) | M | 0,95 | 0,56 | 0,37 | 0,64 | 0,65 |
| | | N | 40 | 34 | 30 | 56 | 160 |
| | | S | 1,085 | 1,078 | 0,928 | 0,903 | 1,004 |
| | Stimme einbringen (Klang, Wort, Sprache) | M | 0,46 | 0,56 | 0,20 | 0,55 | 0,46 |
| | | N | 39 | 34 | 30 | 55 | 158 |
| | | S | 0,790 | 0,746 | 0,761 | 0,715 | 0,754 |
| | Künstlerisches Material formen (Töne, Farben, Objekte) | M | 0,11 | -0,29 | 0,07 | -0,28 | -0,11 |
| | | N | 37 | 28 | 29 | 54 | 148 |
| | | S | 0,966 | 1,117 | 0,753 | 0,811 | 0,915 |
| | Spielideen einbringen | M | -0,08 | -0,38 | -0,17 | -0,07 | -0,16 |
| | | N | 39 | 34 | 30 | 55 | 158 |
| | | S | 0,929 | 1,101 | 1,177 | 1,086 | 1,068 |
| | Künstlerische Qualität hervorbringen | M | 0,23 | -0,09 | 0,24 | 0,11 | 0,12 |
| | | N | 39 | 32 | 29 | 53 | 153 |
| | | S | 0,959 | 0,856 | 1,057 | 0,847 | 0,920 |
| | Handwerkliches Geschick zeigen | M | 0,11 | -0,25 | 0,29 | 0,45 | 0,19 |
| | | N | 36 | 32 | 28 | 53 | 149 |
| | | S | 1,214 | 1,545 | 1,013 | 0,972 | 1,199 |

| M = Mittelwert, N = Anzahl, S = Standardabweichung | | Stichprobe B, Theaterspielende | | | | | |
|--|--|--------------------------------|------------|------------|-------------|--------|-------|
| | | 1-10 Min. | 11-30 Min. | 31-89 Min. | 90-240 Min. | Gesamt | |
| Künstlerische/soziokulturelle/individuell-psychologische Intentionen | Gestaltungsziel verfolgen | M | -0,05 | -0,27 | 0,14 | 0,10 | 0,00 |
| | | N | 19 | 15 | 14 | 29 | 77 |
| | | S | 0,780 | 1,280 | 0,770 | 1,081 | 1,000 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielleiter | M | -0,57 | -0,65 | -0,46 | -0,12 | -0,39 |
| | | N | 35 | 23 | 26 | 51 | 135 |
| | | S | 1,220 | 1,191 | 1,529 | 1,478 | 1,383 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Improvisationsgruppe | M | -0,81 | -0,47 | -0,21 | -0,13 | -0,39 |
| | | N | 37 | 32 | 28 | 53 | 150 |
| | | S | 1,244 | 1,191 | 1,500 | 1,359 | 1,340 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Publikum | M | -0,30 | -0,37 | -0,23 | -0,08 | -0,22 |
| | | N | 33 | 30 | 26 | 51 | 140 |
| | | S | 0,951 | 1,351 | 1,107 | 1,111 | 1,126 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielpartner | M | -0,42 | -0,41 | -0,17 | -0,22 | -0,30 |
| | | N | 36 | 34 | 30 | 54 | 154 |
| | | S | 1,204 | 1,158 | 1,533 | 1,223 | 1,264 |
| | Eigene Erwartungshaltung: kreativ sein | M | 0,42 | 0,09 | 0,66 | 0,25 | 0,33 |
| | | N | 38 | 33 | 29 | 56 | 156 |
| | | S | 1,200 | 1,071 | 0,974 | 1,240 | 1,155 |
| Eigene Erwartungshaltung: so sein, wie man ist | M | 0,03 | 0,19 | 0,24 | -0,04 | 0,08 | |
| | N | 39 | 32 | 29 | 56 | 156 | |
| | S | 1,013 | 1,061 | 1,380 | 1,293 | 1,194 | |
| Eigene Erwartungshaltung: locker und entspannt sein | M | 0,08 | 0,21 | 0,48 | 0,61 | 0,37 | |
| | N | 40 | 33 | 27 | 56 | 156 | |
| | S | 1,248 | 1,219 | 1,252 | 1,275 | 1,260 | |
| Eigene Erwartungshaltung: spontan sein | M | 0,36 | 0,48 | 0,45 | 0,71 | 0,53 | |
| | N | 39 | 33 | 29 | 55 | 156 | |
| | S | 1,112 | 0,972 | 0,827 | 1,083 | 1,025 | |
| Eigene Erwartungshaltung: Sinnvolles produzieren | M | -0,23 | 0,15 | 0,44 | 0,00 | 0,05 | |
| | N | 39 | 33 | 27 | 55 | 154 | |
| | S | 1,202 | 1,093 | 1,423 | 1,186 | 1,225 | |
| Eigene Erwartungshaltung: witzig/unterhaltsam sein | M | -0,57 | -0,27 | -0,45 | -0,21 | -0,36 | |
| | N | 40 | 33 | 29 | 56 | 158 | |
| | S | 0,984 | 1,126 | 1,021 | 1,074 | 1,054 | |
| Eigene Erwartungshaltung: extravagant sein | M | -0,12 | -0,36 | -0,14 | -0,30 | -0,24 | |
| | N | 40 | 33 | 29 | 56 | 158 | |
| | S | 0,992 | 0,822 | 0,516 | 0,913 | 0,855 | |
| Das Improvisieren selbst | Das Richtige im richtigen Augenblick tun | M | 0,25 | -0,18 | 0,40 | 0,41 | 0,24 |
| | | N | 40 | 34 | 30 | 54 | 158 |
| | | S | 0,927 | 1,193 | 1,303 | 0,858 | 1,061 |
| | Nicht genau wissen müssen, was kommt | M | 0,63 | 0,84 | 0,37 | 0,73 | 0,66 |
| | | N | 40 | 32 | 30 | 56 | 158 |
| | | S | 1,102 | 1,347 | 1,273 | 1,272 | 1,245 |
| | Im Einklang mit der Umwelt sein | M | 0,28 | 0,27 | 0,20 | 0,29 | 0,27 |
| | | N | 39 | 33 | 30 | 56 | 158 |
| | | S | 0,759 | 0,761 | 0,761 | 0,825 | 0,777 |
| | Spiel im Fluss halten | M | 0,50 | 0,58 | 0,55 | 0,59 | 0,56 |
| | | N | 38 | 33 | 29 | 56 | 156 |
| | | S | 0,893 | 0,902 | 0,948 | 0,987 | 0,931 |
| | Freude und Spaß haben | M | 0,00 | 0,00 | 0,10 | 0,25 | 0,11 |
| | | N | 38 | 34 | 30 | 56 | 158 |
| | | S | 0,735 | 0,696 | 0,759 | 0,745 | 0,737 |
| | Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt | M | -0,23 | -0,65 | 0,00 | -0,27 | -0,29 |
| | | N | 40 | 34 | 30 | 56 | 160 |
| | | S | 1,250 | 1,252 | 1,390 | 1,355 | 1,319 |

Tabelle Anhang.31

Das Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnis in Abhängigkeit von der wahrgenommenen Verständlichkeit der Aufgabenstellung, Stichprobe A

| M = Mittelwert, N = Anzahl, S = Standardabweichung | | Stichprobe A, professionelle Künstler | | | | | | |
|--|---|---------------------------------------|--------|--------|--------|-------------|--------|-------|
| | | sehr schwer | schwer | normal | leicht | sehr leicht | Gesamt | |
| Freiheit/Authentizität | Aus eigenem Willen agieren | M | 0,33 | -0,13 | -0,33 | -0,20 | -0,18 | 0,33 |
| | | N | 3 | 24 | 12 | 75 | 114 | 3 |
| | | S | 0,577 | 1,329 | 0,651 | 1,252 | 1,202 | 0,577 |
| | Ausdrücken, was in einem steckt | M | 0,67 | 0,21 | 0,15 | 0,07 | 0,12 | 0,67 |
| | | N | 3 | 24 | 13 | 75 | 115 | 3 |
| | | S | 0,577 | 0,932 | 0,689 | 1,155 | 1,053 | 0,577 |
| | Selbst entscheiden | M | 0,00 | 0,42 | -0,23 | 0,18 | 0,18 | 0,00 |
| | | N | 3 | 24 | 13 | 76 | 116 | 3 |
| | | S | 0,000 | 1,767 | 1,536 | 1,373 | 1,460 | 0,000 |
| | Inneren Impulsen folgen | M | 0,00 | -0,12 | -0,15 | 0,23 | 0,10 | 0,00 |
| | | N | 3 | 25 | 13 | 75 | 116 | 3 |
| | | S | 0,000 | 1,166 | 0,689 | 0,909 | 0,945 | 0,000 |
| Sich Spielimpulsen von außen öffnen | M | 0,00 | 0,00 | -0,17 | -0,01 | -0,03 | 0,00 | |
| | N | 3 | 23 | 12 | 72 | 110 | 3 | |
| | S | 0,000 | 0,739 | 0,577 | 0,847 | 0,784 | 0,000 | |
| Spontanität | Unvorhergesehene Ereignisse zulassen | M | 0,00 | -0,20 | -0,93 | -0,48 | -0,46 | 0,00 |
| | | N | 3 | 25 | 14 | 77 | 119 | 3 |
| | | S | 1,000 | 1,080 | 0,917 | 0,940 | 0,981 | 1,000 |
| | Vom eigenen Tun überraschen lassen | M | -0,33 | -0,39 | -0,64 | -0,86 | -0,73 | -0,33 |
| | | N | 3 | 23 | 14 | 73 | 113 | 3 |
| | | S | 0,577 | 1,033 | 1,082 | 0,933 | 0,975 | 0,577 |
| | Ohne Überlegung reagieren | M | -0,33 | 0,22 | -0,50 | -0,48 | -0,34 | -0,33 |
| | | N | 3 | 23 | 14 | 73 | 113 | 3 |
| | | S | 1,528 | 1,085 | 1,401 | 1,237 | 1,251 | 1,528 |
| | Offenheit gegenüber Fremdem | M | -1,33 | -1,48 | -1,50 | -1,87 | -1,73 | -1,33 |
| | | N | 3 | 25 | 14 | 77 | 119 | 3 |
| | | S | 1,155 | 1,085 | 1,286 | 1,104 | 1,125 | 1,155 |
| Interaktion/Zusammenspiel | Einhaltung von Verabredungen/Spielregeln | M | 0,00 | -0,25 | 0,08 | -0,13 | -0,13 | 0,00 |
| | | N | 3 | 24 | 12 | 72 | 111 | 3 |
| | | S | 1,000 | 0,608 | 0,515 | 0,821 | 0,752 | 1,000 |
| | Gleichwertige Anerkennung der Spielpartner | M | -0,33 | 0,00 | 0,08 | -0,14 | -0,09 | -0,33 |
| | | N | 3 | 25 | 13 | 74 | 115 | 3 |
| | | S | 0,577 | 0,707 | 0,760 | 0,956 | 0,874 | 0,577 |
| | Beherrschung der Kommunikation/ Interaktion | M | 0,67 | 0,46 | -0,25 | 0,11 | 0,16 | 0,67 |
| | | N | 3 | 24 | 12 | 72 | 111 | 3 |
| | | S | 1,155 | 1,285 | 1,055 | 1,145 | 1,172 | 1,155 |
| | Eindeutigkeit eigener Zeichen | M | -0,33 | 0,08 | -0,21 | -0,11 | -0,09 | -0,33 |
| | | N | 3 | 24 | 14 | 74 | 115 | 3 |
| | | S | 0,577 | 0,830 | 0,893 | 0,973 | 0,923 | 0,577 |
| Wahrnehmung des Spielpartners/ der Mitspieler | M | 0,33 | 0,46 | 0,38 | 0,18 | 0,26 | 0,33 | |
| | N | 3 | 24 | 13 | 74 | 114 | 3 | |
| | S | 0,577 | 0,658 | 0,650 | 0,850 | 0,788 | 0,577 | |
| Ästhetik/Gestaltung | Körper einbringen (Bewegung, Mimik, Gestik) | M | 0,67 | 0,14 | 0,42 | 0,19 | 0,22 | 0,67 |
| | | N | 3 | 21 | 12 | 69 | 105 | 3 |
| | | S | 0,577 | 1,236 | 0,669 | 1,167 | 1,118 | 0,577 |
| | Stimme einbringen (Klang, Wort, Sprache) | M | 0,33 | 0,48 | 0,00 | 0,29 | 0,29 | 0,33 |
| | | N | 3 | 21 | 12 | 63 | 99 | 3 |
| | | S | 1,155 | 0,602 | 0,739 | 0,771 | 0,746 | 1,155 |
| | Künstlerisches Material formen (Töne, Farben, Objekte) | M | -1,50 | 0,00 | 0,09 | 0,01 | -0,01 | -1,50 |
| | | N | 2 | 19 | 11 | 68 | 100 | 2 |
| | | S | 0,707 | 0,577 | 0,539 | 0,782 | 0,745 | 0,707 |
| | Spielideen einbringen | M | 0,00 | -0,25 | -0,08 | -0,15 | -0,16 | 0,00 |
| | | N | 3 | 24 | 13 | 74 | 114 | 3 |
| | | S | 1,000 | 1,032 | 1,038 | 0,822 | 0,888 | 1,000 |
| Künstlerische Qualität hervorbringen | M | -0,33 | -0,20 | -0,23 | -0,15 | -0,17 | -0,33 | |
| | N | 3 | 25 | 13 | 75 | 116 | 3 | |
| | S | 0,577 | 1,080 | 0,725 | 1,062 | 1,015 | 0,577 | |
| Handwerkliches Geschick zeigen | M | -1,00 | -0,22 | -0,31 | 0,01 | -0,09 | -1,00 | |
| | N | 2 | 23 | 13 | 72 | 110 | 2 | |
| | S | 1,414 | 1,650 | 1,182 | 1,107 | 1,246 | 1,414 | |

| M = Mittelwert, N = Anzahl, S = Standardabweichung | | | Stichprobe A, professionelle Künstler | | | | | |
|--|---|-------|---------------------------------------|--------|--------|--------|-------------|--------|
| | | | sehr schwer | schwer | normal | leicht | sehr leicht | Gesamt |
| Künstlerische/soziokulturelle/individuell-psychologische Intentionen | Gestaltungsziel verfolgen | M | | 0,06 | 0,14 | -0,41 | -0,21 | |
| | | N | | 16 | 7 | 34 | 57 | |
| | | S | | 0,929 | 0,690 | 1,131 | 1,048 | |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielleiter | M | 0,00 | -0,62 | -0,20 | -0,85 | -0,73 | 0,00 |
| | | N | 2 | 13 | 5 | 46 | 66 | 2 |
| | | S | 0,000 | 1,502 | 1,095 | 1,192 | 1,235 | 0,000 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Improvisationsgruppe | M | -0,33 | -0,26 | -0,45 | -0,74 | -0,60 | -0,33 |
| | | N | 3 | 19 | 11 | 65 | 98 | 3 |
| | | S | 0,577 | 1,284 | 1,214 | 1,314 | 1,282 | 0,577 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Publikum | M | 0,00 | -0,05 | -0,40 | -0,75 | -0,53 | 0,00 |
| | | N | 2 | 21 | 10 | 59 | 92 | 2 |
| | | S | 0,000 | 1,117 | 0,843 | 1,359 | 1,271 | 0,000 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielpartner | M | -0,33 | -0,63 | -0,90 | -1,04 | -0,91 | -0,33 |
| | | N | 3 | 19 | 10 | 55 | 87 | 3 |
| | | S | 0,577 | 1,212 | 1,524 | 1,453 | 1,386 | 0,577 |
| Eigene Erwartungshaltung: kreativ sein | M | 0,00 | -0,12 | 0,08 | 0,14 | 0,07 | 0,00 | |
| | N | 3 | 24 | 12 | 71 | 110 | 3 | |
| | S | 1,000 | 1,329 | 1,240 | 1,086 | 1,147 | 1,000 | |
| Eigene Erwartungshaltung: so sein, wie man ist | M | -0,33 | 0,22 | 0,54 | 0,17 | 0,21 | -0,33 | |
| | N | 3 | 23 | 13 | 69 | 108 | 3 | |
| | S | 0,577 | 1,204 | 0,877 | 0,969 | 1,005 | 0,577 | |
| Eigene Erwartungshaltung: locker und entspannt sein | M | 0,00 | 0,41 | 0,23 | 0,21 | 0,25 | 0,00 | |
| | N | 3 | 22 | 13 | 70 | 108 | 3 | |
| | S | 0,000 | 0,796 | 1,235 | 1,153 | 1,078 | 0,000 | |
| Eigene Erwartungshaltung: spontan sein | M | 0,33 | 0,08 | -0,08 | 0,15 | 0,12 | 0,33 | |
| | N | 3 | 24 | 13 | 72 | 112 | 3 | |
| | S | 0,577 | 1,100 | 1,188 | 0,974 | 1,011 | 0,577 | |
| Eigene Erwartungshaltung: Sinnvolles produzieren | M | 0,00 | -0,73 | -0,08 | -0,14 | -0,25 | 0,00 | |
| | N | 3 | 22 | 12 | 71 | 108 | 3 | |
| | S | 0,000 | 1,778 | 1,311 | 1,150 | 1,312 | 0,000 | |
| Eigene Erwartungshaltung: witzig/unterhaltsam sein | M | -0,67 | -0,09 | -0,25 | -0,43 | -0,35 | -0,67 | |
| | N | 3 | 22 | 12 | 67 | 104 | 3 | |
| | S | 1,155 | 1,306 | 0,866 | 1,171 | 1,164 | 1,155 | |
| Eigene Erwartungshaltung: extravagant sein | M | -0,67 | -0,45 | 0,08 | -0,13 | -0,19 | -0,67 | |
| | N | 3 | 22 | 12 | 67 | 104 | 3 | |
| | S | 1,155 | 0,858 | 0,900 | 1,072 | 1,015 | 1,155 | |
| Das Improvisieren selbst | Das Richtige im richtigen Augenblick tun | M | 0,00 | -0,05 | -0,23 | 0,03 | -0,02 | 0,00 |
| | | N | 3 | 22 | 13 | 74 | 112 | 3 |
| | | S | 0,000 | 1,090 | 1,013 | 1,110 | 1,074 | 0,000 |
| | Nicht genau wissen müssen, was kommt | M | 1,33 | 0,70 | 0,69 | 0,79 | 0,78 | 1,33 |
| | | N | 3 | 20 | 13 | 71 | 107 | 3 |
| | | S | 1,155 | 1,689 | 1,109 | 1,492 | 1,469 | 1,155 |
| | Im Einklang mit der Umwelt sein | M | 0,33 | -0,09 | 0,08 | -0,03 | -0,02 | 0,33 |
| | | N | 3 | 23 | 13 | 73 | 112 | 3 |
| | | S | 0,577 | 0,793 | 0,641 | 0,881 | 0,827 | 0,577 |
| | Spiel im Fluss halten | M | -0,33 | -0,04 | 0,31 | 0,31 | 0,22 | -0,33 |
| | | N | 3 | 23 | 13 | 75 | 114 | 3 |
| | | S | 0,577 | 0,706 | 0,855 | 0,958 | 0,900 | 0,577 |
| Freude und Spaß haben | M | -0,33 | -0,33 | 0,15 | 0,05 | -0,03 | -0,33 | |
| | N | 3 | 24 | 13 | 76 | 116 | 3 | |
| | S | 0,577 | 1,007 | 0,555 | 0,630 | 0,728 | 0,577 | |
| Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt | M | -1,00 | -1,00 | -1,25 | -0,91 | -0,96 | -1,00 | |
| | N | 3 | 24 | 12 | 75 | 114 | 3 | |
| | S | 1,000 | 1,414 | 1,288 | 1,416 | 1,382 | 1,000 | |

Tabelle Anhang.32

Das Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnis in Abhängigkeit von der wahrgenommenen Verständlichkeit der Aufgabenstellung, Stichprobe B

| M = Mittelwert, N = Anzahl, S = Standardabweichung | | Stichprobe B, Theaterspielende | | | | | | |
|--|---|--------------------------------|--------|--------|--------|-------------|--------|-------|
| | | sehr schwer | schwer | normal | leicht | sehr leicht | Gesamt | |
| Freiheit/Authentizität | Aus eigenem Willen agieren | M | -1,00 | -0,20 | -0,15 | -0,54 | -0,13 | -0,21 |
| | | N | 2 | 5 | 34 | 24 | 93 | 158 |
| | | S | 0,000 | 0,837 | 1,282 | 1,318 | 1,096 | 1,162 |
| | Ausdrücken, was in einem steckt | M | 0,00 | 0,00 | 0,26 | 0,08 | 0,32 | 0,26 |
| | | N | 2 | 5 | 34 | 24 | 93 | 158 |
| | | S | 0,000 | 0,707 | 0,898 | 0,974 | 1,044 | 0,985 |
| | Selbst entscheiden | M | -0,50 | 0,60 | 0,62 | 0,58 | 0,25 | 0,38 |
| | | N | 2 | 5 | 34 | 24 | 93 | 158 |
| | | S | 0,707 | 0,548 | 1,518 | 1,586 | 1,265 | 1,357 |
| | Inneren Impulsen folgen | M | 0,50 | 0,00 | 0,06 | -0,13 | 0,49 | 0,29 |
| | | N | 2 | 5 | 34 | 24 | 93 | 158 |
| | | S | 0,707 | 0,000 | 0,776 | 0,680 | 0,985 | 0,912 |
| | Sich Spielimpulsen von außen öffnen | M | 0,00 | 0,40 | 0,30 | 0,46 | 0,34 | 0,35 |
| | | N | 2 | 5 | 33 | 24 | 92 | 156 |
| | | S | 0,000 | 0,548 | 0,728 | 0,721 | 0,730 | 0,715 |
| Spontanität | Unvorhergesehene Ereignisse zulassen | M | -0,50 | 0,60 | 0,09 | -0,08 | -0,13 | -0,06 |
| | | N | 2 | 5 | 34 | 24 | 92 | 157 |
| | | S | 0,707 | 1,140 | 1,215 | 0,974 | 1,102 | 1,105 |
| | Vom eigenen Tun überraschen lassen | M | -1,50 | 0,00 | -0,41 | -0,58 | -0,50 | -0,49 |
| | | N | 2 | 5 | 32 | 24 | 92 | 155 |
| | | S | 0,707 | 0,707 | 0,911 | 0,881 | 0,908 | 0,900 |
| | Ohne Überlegung reagieren | M | 0,50 | 0,60 | 0,09 | 0,25 | 0,18 | 0,19 |
| | | N | 2 | 5 | 34 | 24 | 93 | 158 |
| | | S | 0,707 | 0,548 | 1,401 | 0,989 | 1,170 | 1,174 |
| | Offenheit gegenüber Fremdem | M | -2,00 | -0,60 | -1,06 | -1,25 | -1,30 | -1,22 |
| | | N | 2 | 5 | 34 | 24 | 91 | 156 |
| | | S | 1,414 | 1,342 | 1,179 | 1,152 | 1,216 | 1,200 |
| Interaktion/Zusammenspiel | Einhaltung von Verabredungen/Spielregeln | M | 0,00 | 0,00 | 0,21 | 0,22 | -0,02 | 0,06 |
| | | N | 2 | 5 | 34 | 23 | 92 | 156 |
| | | S | 0,000 | 0,707 | 0,729 | 0,600 | 0,961 | 0,855 |
| | Gleichwertige Anerkennung der Spielpartner | M | -0,50 | -0,20 | -0,15 | -0,08 | -0,25 | -0,20 |
| | | N | 2 | 5 | 34 | 24 | 93 | 158 |
| | | S | 0,707 | 0,447 | 0,744 | 0,974 | 0,996 | 0,922 |
| | Beherrschung der Kommunikation/ Interaktion | M | -0,50 | 0,60 | -0,29 | -0,29 | 0,21 | 0,03 |
| | | N | 2 | 5 | 34 | 24 | 92 | 157 |
| | | S | 0,707 | 1,140 | 1,447 | 1,268 | 1,125 | 1,235 |
| | Eindeutigkeit eigener Zeichen | M | 0,50 | 0,00 | 0,03 | -0,08 | 0,16 | 0,09 |
| | | N | 2 | 5 | 34 | 24 | 93 | 158 |
| | | S | 0,707 | 0,000 | 1,000 | 1,139 | 0,936 | 0,963 |
| | Wahrnehmung des Spielpartners/ der Mitspieler | M | 0,00 | 0,60 | 0,53 | 0,29 | 0,39 | 0,41 |
| | | N | 2 | 5 | 34 | 24 | 93 | 158 |
| | | S | 0,000 | 0,548 | 0,825 | 0,751 | 0,873 | 0,830 |
| Ästhetik/Gestaltung | Körper einbringen (Bewegung, Mimik, Gestik) | M | 0,50 | 0,40 | 0,56 | 0,39 | 0,79 | 0,67 |
| | | N | 2 | 5 | 34 | 23 | 92 | 156 |
| | | S | 0,707 | 0,894 | 1,160 | 0,941 | 0,967 | 1,005 |
| | Stimme einbringen (Klang, Wort, Sprache) | M | 0,00 | 0,20 | 0,50 | 0,26 | 0,53 | 0,47 |
| | | N | 1 | 5 | 34 | 23 | 91 | 154 |
| | | S | , | 0,837 | 0,826 | 0,810 | 0,705 | 0,751 |
| | Künstlerisches Material formen (Töne, Farben, Objekte) | M | 0,00 | -1,00 | -0,19 | 0,15 | -0,15 | -0,14 |
| | | N | 2 | 4 | 31 | 20 | 87 | 144 |
| | | S | 0,000 | 0,816 | 0,792 | 0,671 | 1,006 | 0,921 |
| | Spielideen einbringen | M | -1,00 | -0,40 | -0,33 | 0,17 | -0,14 | -0,16 |
| | | N | 2 | 5 | 33 | 23 | 91 | 154 |
| | | S | 0,000 | 0,894 | 1,021 | 1,029 | 1,101 | 1,067 |
| | Künstlerische Qualität hervorbringen | M | 0,00 | -0,40 | 0,12 | 0,13 | 0,17 | 0,13 |
| | | N | 2 | 5 | 33 | 23 | 86 | 149 |
| | | S | 1,414 | 0,548 | 1,023 | 0,869 | 0,923 | 0,927 |
| Handwerkliches Geschick zeigen | M | 0,00 | 0,00 | 0,31 | 0,05 | 0,15 | 0,17 | |
| | N | 1 | 4 | 32 | 21 | 87 | 145 | |
| | S | , | 1,414 | 1,230 | 1,024 | 1,253 | 1,208 | |

| M = Mittelwert, N = Anzahl, S = Standardabweichung | | | Stichprobe B, Theaterspielende | | | | | |
|--|---|-------|--------------------------------|--------|--------|--------|-------------|--------|
| | | | sehr schwer | schwer | normal | leicht | sehr leicht | Gesamt |
| Künstlerische/soziokulturelle/individuell-psychologische Intentionen | Gestaltungsziel verfolgen | M | | 0,00 | 0,27 | -0,10 | 0,00 | 0,04 |
| | | N | | 1 | 15 | 10 | 50 | 76 |
| | | S | | , | 0,799 | 0,568 | 0,990 | 0,901 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielleiter | M | -1,00 | 0,00 | -0,45 | -0,44 | -0,44 | -0,44 |
| | | N | 2 | 4 | 29 | 18 | 80 | 133 |
| | | S | 1,414 | 0,000 | 1,429 | 1,617 | 1,367 | 1,384 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Improvisationsgruppe | M | -0,50 | -0,20 | -0,28 | -0,30 | -0,47 | -0,39 |
| | | N | 2 | 5 | 32 | 23 | 86 | 148 |
| | | S | 0,707 | 0,447 | 1,397 | 1,490 | 1,378 | 1,363 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Publikum | M | 0,00 | 0,75 | -0,12 | -0,33 | -0,26 | -0,20 |
| | | N | 2 | 4 | 32 | 21 | 78 | 137 |
| | | S | 1,414 | 0,500 | 0,976 | 0,796 | 1,242 | 1,112 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielpartner | M | -0,50 | -0,40 | -0,25 | -0,14 | -0,28 | -0,26 |
| | | N | 2 | 5 | 32 | 22 | 89 | 150 |
| | | S | 0,707 | 0,548 | 1,191 | 1,207 | 1,365 | 1,271 |
| | Eigene Erwartungshaltung: kreativ sein | M | -0,50 | 0,20 | 0,09 | 0,36 | 0,47 | 0,35 |
| N | | 2 | 5 | 33 | 22 | 90 | 152 | |
| S | | 2,121 | 0,837 | 1,355 | 1,002 | 1,144 | 1,175 | |
| Eigene Erwartungshaltung: so sein, wie man ist | M | -1,50 | -0,40 | 0,19 | -0,09 | 0,10 | 0,05 | |
| | N | 2 | 5 | 32 | 22 | 91 | 152 | |
| | S | 0,707 | 1,517 | 1,148 | 1,377 | 1,146 | 1,195 | |
| Eigene Erwartungshaltung: locker und entspannt sein | M | -1,00 | 0,20 | 0,31 | 0,59 | 0,43 | 0,40 | |
| | N | 2 | 5 | 32 | 22 | 91 | 152 | |
| | S | 1,414 | 0,837 | 1,256 | 1,221 | 1,301 | 1,267 | |
| Eigene Erwartungshaltung: spontan sein | M | -0,50 | 0,20 | 0,41 | 0,62 | 0,62 | 0,55 | |
| | N | 2 | 5 | 32 | 21 | 92 | 152 | |
| | S | 2,121 | 0,837 | 1,188 | 0,805 | 0,982 | 1,015 | |
| Eigene Erwartungshaltung: Sinnvolles produzieren | M | -0,50 | 0,40 | 0,00 | 0,14 | 0,11 | 0,09 | |
| | N | 2 | 5 | 32 | 21 | 90 | 150 | |
| | S | 0,707 | 0,548 | 1,244 | 1,195 | 1,276 | 1,228 | |
| Eigene Erwartungshaltung: witzig/unterhaltsam sein | M | -1,50 | 0,40 | -0,27 | -0,09 | -0,41 | -0,32 | |
| | N | 2 | 5 | 33 | 22 | 92 | 154 | |
| | S | 0,707 | 0,548 | 1,069 | 0,971 | 1,081 | 1,060 | |
| Eigene Erwartungshaltung: extravagant sein | M | -0,50 | -0,20 | -0,27 | -0,05 | -0,20 | -0,19 | |
| | N | 2 | 5 | 33 | 22 | 92 | 154 | |
| | S | 0,707 | 0,447 | 0,801 | 0,575 | 0,940 | 0,849 | |
| Das Improvisieren selbst | Das Richtige im richtigen Augenblick tun | M | 0,50 | 0,00 | 0,24 | 0,14 | 0,26 | 0,23 |
| | | N | 2 | 5 | 33 | 22 | 92 | 154 |
| | | S | 0,707 | 0,000 | 0,902 | 1,167 | 1,194 | 1,101 |
| | Nicht genau wissen müssen, was kommt | M | 1,00 | 0,80 | 0,45 | 0,43 | 0,77 | 0,66 |
| | | N | 2 | 5 | 33 | 23 | 92 | 155 |
| | | S | 1,414 | 0,837 | 1,201 | 1,121 | 1,276 | 1,224 |
| | Im Einklang mit der Umwelt sein | M | 0,00 | 0,20 | 0,36 | 0,17 | 0,27 | 0,27 |
| | | N | 2 | 5 | 33 | 23 | 91 | 154 |
| | | S | 0,000 | 0,837 | 0,783 | 0,576 | 0,857 | 0,794 |
| | Spiel im Fluss halten | M | 0,50 | 0,00 | 0,61 | 0,55 | 0,59 | 0,57 |
| | | N | 2 | 5 | 33 | 22 | 90 | 152 |
| | | S | 0,707 | 0,707 | 0,899 | 0,800 | 1,004 | 0,940 |
| Freude und Spaß haben | M | 0,00 | -0,20 | 0,03 | -0,09 | 0,20 | 0,10 | |
| | N | 2 | 5 | 33 | 23 | 91 | 154 | |
| | S | 0,000 | 0,447 | 0,847 | 0,733 | 0,718 | 0,742 | |
| Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt | M | -0,50 | -0,40 | -0,15 | -0,17 | -0,30 | -0,26 | |
| | N | 2 | 5 | 34 | 23 | 92 | 156 | |
| | S | 0,707 | 1,140 | 1,234 | 1,114 | 1,365 | 1,279 | |

Tabelle Anhang.33

Das Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnis in Abhängigkeit von der wahrgenommenen Freiheit durch die Spielvorgabe (Regeln, Raum, Zeit, Material), Stichp. A

| M = Mittelwert, N = Anzahl, S = Standardabweichung | | Stichprobe A, professionelle Künstler | | | | | | |
|--|--|---------------------------------------|---------------|----------------|----------------|----------------|--------|-------|
| | | alle Freiheit | viel Freiheit | mäßig Freiheit | wenig Freiheit | keine Freiheit | Gesamt | |
| Freiheit/Authentizität | Aus eigenem Willen agieren | M | 0,03 | -0,50 | -0,42 | 0,00 | 0,07 | -0,17 |
| | | N | 33 | 10 | 43 | 2 | 27 | 115 |
| | | S | 1,132 | 0,850 | 1,367 | 0,000 | 1,107 | 1,201 |
| | Ausdrücken, was in einem steckt | M | 0,12 | 0,00 | 0,02 | 0,50 | 0,28 | 0,12 |
| | | N | 33 | 10 | 43 | 2 | 29 | 117 |
| | | S | 1,193 | 0,816 | 1,058 | 0,707 | 0,996 | 1,052 |
| | Selbst entscheiden | M | -0,09 | -0,10 | 0,05 | 0,00 | 0,56 | 0,11 |
| | | N | 34 | 10 | 44 | 2 | 27 | 117 |
| | | S | 1,712 | 0,876 | 1,446 | 0,000 | 1,649 | 1,530 |
| | Inneren Impulsen folgen | M | 0,30 | 0,09 | 0,05 | 0,00 | -0,04 | 0,10 |
| N | | 33 | 11 | 44 | 2 | 27 | 117 | |
| S | | 1,185 | 0,701 | 0,861 | 0,000 | 0,898 | 0,950 | |
| Sich Spielimpulsen von außen öffnen | M | -0,10 | 0,00 | -0,05 | 0,00 | -0,04 | -0,05 | |
| | N | 31 | 11 | 42 | 2 | 25 | 111 | |
| | S | 0,908 | 0,632 | 0,697 | 0,000 | 0,841 | 0,773 | |
| Spontanität | Unvorhergesehene Ereignisse zulassen | M | -0,41 | -0,45 | -0,49 | -0,50 | -0,55 | -0,48 |
| | | N | 34 | 11 | 45 | 2 | 29 | 121 |
| | | S | 0,988 | 0,934 | 1,014 | 0,707 | 0,948 | 0,967 |
| | Vom eigenen Tun überraschen lassen | M | -0,75 | -0,45 | -0,74 | -0,50 | -0,71 | -0,70 |
| | | N | 32 | 11 | 42 | 2 | 28 | 115 |
| | | S | 1,047 | 1,036 | 0,989 | 0,707 | 0,897 | 0,973 |
| | Ohne Überlegung reagieren | M | -0,31 | -0,09 | -0,48 | -1,00 | -0,11 | -0,31 |
| | | N | 32 | 11 | 42 | 2 | 28 | 115 |
| | | S | 1,355 | 1,136 | 1,348 | 1,414 | 1,031 | 1,252 |
| | Offenheit gegenüber Fremdem | M | -1,56 | -1,73 | -1,78 | -1,00 | -1,69 | -1,68 |
| N | | 34 | 11 | 45 | 2 | 29 | 121 | |
| S | | 1,236 | 1,191 | 1,241 | 1,414 | 1,039 | 1,178 | |
| Interaktion/Zusammenspiel | Einhaltung von Verabredungen/Spielregeln | M | -0,29 | 0,18 | -0,20 | 0,50 | -0,04 | -0,13 |
| | | N | 31 | 11 | 41 | 2 | 28 | 113 |
| | | S | 0,588 | 0,751 | 0,749 | 0,707 | 0,922 | 0,762 |
| | Gleichwertige Anerkennung der Spielpartner | M | 0,03 | 0,09 | -0,14 | -0,50 | -0,17 | -0,09 |
| | | N | 32 | 11 | 43 | 2 | 29 | 117 |
| | | S | 0,999 | 0,539 | 0,774 | 0,707 | 0,928 | 0,857 |
| | Beherrschung der Kommunikation/ Interaktion | M | -0,19 | 0,10 | 0,12 | 0,00 | 0,36 | 0,09 |
| | | N | 31 | 10 | 42 | 2 | 28 | 113 |
| | | S | 1,447 | 1,101 | 1,131 | 0,000 | 1,224 | 1,236 |
| | Eindeutigkeit eigener Zeichen | M | 0,09 | -0,30 | -0,33 | -0,50 | 0,07 | -0,11 |
| N | | 33 | 10 | 43 | 2 | 29 | 117 | |
| S | | 0,980 | 0,949 | 0,892 | 0,707 | 0,842 | 0,917 | |
| Wahrnehmung des Spielpartners/ der Mitspieler | M | 0,21 | 0,60 | 0,23 | 0,00 | 0,26 | 0,26 | |
| | N | 33 | 10 | 43 | 2 | 27 | 115 | |
| | S | 0,893 | 0,516 | 0,782 | 0,000 | 0,764 | 0,785 | |
| Ästhetik/Gestaltung | Körper einbringen (Bewegung, Mimik, Gestik) | M | 0,21 | 0,00 | 0,31 | 0,50 | 0,15 | 0,21 |
| | | N | 29 | 10 | 39 | 2 | 27 | 107 |
| | | S | 1,013 | 1,491 | 0,893 | 0,707 | 1,379 | 1,108 |
| | Stimme einbringen (Klang, Wort, Sprache) | M | 0,18 | 0,22 | 0,19 | 1,00 | 0,46 | 0,27 |
| | | N | 28 | 9 | 37 | 2 | 24 | 100 |
| | | S | 0,819 | 0,441 | 0,811 | 0,000 | 0,658 | 0,750 |
| | Künstlerisches Material formen (Töne, Farben, Objekte) | M | -0,03 | 0,10 | -0,10 | -2,00 | 0,24 | -0,01 |
| | | N | 29 | 10 | 40 | 1 | 21 | 101 |
| | | S | 0,680 | 0,316 | 0,810 | , | 0,700 | 0,742 |
| | Spielideen einbringen | M | 0,03 | -0,10 | -0,26 | -0,50 | -0,11 | -0,13 |
| N | | 33 | 10 | 43 | 2 | 27 | 115 | |
| S | | 0,951 | 0,994 | 0,875 | 0,707 | 0,892 | 0,903 | |
| Künstlerische Qualität hervorbringen | M | -0,03 | -0,64 | -0,14 | 0,00 | -0,11 | -0,15 | |
| | N | 34 | 11 | 43 | 2 | 27 | 117 | |
| | S | 0,904 | 0,924 | 1,146 | 0,000 | 1,013 | 1,019 | |
| Handwerkliches Geschick zeigen | M | 0,00 | -0,18 | -0,10 | 0,00 | 0,00 | -0,05 | |
| | N | 32 | 11 | 41 | 1 | 26 | 111 | |
| | S | 1,218 | 1,662 | 1,300 | , | 1,058 | 1,242 | |

| M = Mittelwert, N = Anzahl, S = Standardabweichung | | | Stichprobe A, professionelle Künstler | | | | | |
|--|--|-------|---------------------------------------|---------------|----------------|----------------|----------------|--------|
| | | | alle Freiheit | viel Freiheit | mäßig Freiheit | wenig Freiheit | keine Freiheit | Gesamt |
| Künstlerische/soziokulturelle/individuell-psychologische Intentionen | Gestaltungsziel verfolgen | M | -0,50 | -0,43 | -0,25 | | 0,00 | -0,29 |
| | | N | 16 | 7 | 24 | | 12 | 59 |
| | | S | 1,713 | 0,535 | 0,944 | | 0,739 | 1,130 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielleiter | M | -0,59 | -0,57 | -0,91 | 0,00 | -0,88 | -0,76 |
| | | N | 17 | 7 | 23 | 2 | 17 | 66 |
| | | S | 0,870 | 1,134 | 1,443 | 0,000 | 1,317 | 1,216 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Improvisationsgruppe | M | -0,41 | -1,00 | -0,59 | 0,00 | -0,68 | -0,59 |
| | | N | 29 | 9 | 37 | 2 | 22 | 99 |
| | | S | 1,181 | 1,225 | 1,322 | 0,000 | 1,393 | 1,270 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Publikum | M | -0,54 | -0,56 | -0,42 | 0,00 | -0,77 | -0,54 |
| | | N | 28 | 9 | 33 | 2 | 22 | 94 |
| | | S | 1,453 | 0,726 | 1,226 | 0,000 | 1,445 | 1,292 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielpartner | M | -1,11 | -1,14 | -0,81 | 0,00 | -1,05 | -0,97 |
| | | N | 27 | 7 | 31 | 2 | 21 | 88 |
| | | S | 1,340 | 1,574 | 1,302 | 0,000 | 1,596 | 1,385 |
| Eigene Erwartungshaltung: kreativ sein | M | -0,03 | -0,27 | 0,22 | -0,50 | 0,15 | 0,07 | |
| | N | 31 | 11 | 41 | 2 | 26 | 111 | |
| | S | 1,080 | 1,348 | 1,173 | 0,707 | 1,156 | 1,150 | |
| Eigene Erwartungshaltung: so sein, wie man ist | M | 0,19 | 0,09 | 0,25 | -0,50 | 0,12 | 0,17 | |
| | N | 31 | 11 | 40 | 2 | 25 | 109 | |
| | S | 0,654 | 1,578 | 0,870 | 0,707 | 1,269 | 0,999 | |
| Eigene Erwartungshaltung: locker und entspannt sein | M | 0,26 | -0,20 | 0,30 | 0,00 | 0,27 | 0,23 | |
| | N | 31 | 10 | 40 | 2 | 26 | 109 | |
| | S | 1,064 | 1,398 | 1,114 | 0,000 | 1,041 | 1,094 | |
| Eigene Erwartungshaltung: spontan sein | M | 0,06 | -0,45 | 0,19 | 0,00 | 0,20 | 0,09 | |
| | N | 33 | 11 | 42 | 2 | 25 | 113 | |
| | S | 0,899 | 1,293 | 0,943 | 0,000 | 1,080 | 0,996 | |
| Eigene Erwartungshaltung: Sinnvolles produzieren | M | -0,32 | 0,10 | -0,20 | 0,00 | -0,38 | -0,25 | |
| | N | 31 | 10 | 40 | 2 | 26 | 109 | |
| | S | 1,558 | 1,101 | 1,324 | 0,000 | 1,267 | 1,341 | |
| Eigene Erwartungshaltung: witzig/unterhaltsam sein | M | -0,53 | -0,20 | -0,24 | -1,00 | -0,16 | -0,31 | |
| | N | 30 | 10 | 38 | 2 | 25 | 105 | |
| | S | 1,137 | 1,229 | 1,051 | 1,414 | 1,248 | 1,138 | |
| Eigene Erwartungshaltung: extravagant sein | M | -0,37 | -0,30 | -0,08 | -1,00 | -0,12 | -0,21 | |
| | N | 30 | 10 | 38 | 2 | 25 | 105 | |
| | S | 1,098 | 1,337 | 1,050 | 1,414 | 0,833 | 1,044 | |
| Das Improvisieren selbst | Das Richtige im richtigen Augenblick tun | M | -0,03 | 0,09 | -0,10 | 0,00 | -0,12 | -0,06 |
| | | N | 33 | 11 | 42 | 2 | 25 | 113 |
| | | S | 1,075 | 1,375 | 1,055 | 0,000 | 1,166 | 1,096 |
| | Nicht genau wissen müssen, was kommt | M | 1,00 | 1,11 | 0,64 | 1,00 | 0,75 | 0,81 |
| | | N | 31 | 9 | 42 | 2 | 24 | 108 |
| | | S | 1,693 | 0,782 | 1,575 | 1,414 | 1,452 | 1,517 |
| | Im Einklang mit der Umwelt sein | M | 0,00 | -0,09 | -0,05 | 0,00 | -0,04 | -0,04 |
| | | N | 32 | 11 | 42 | 2 | 26 | 113 |
| | | S | 0,508 | 0,944 | 0,854 | 0,000 | 0,999 | 0,801 |
| | Spiel im Fluss halten | M | 0,21 | 0,10 | 0,30 | 0,00 | 0,04 | 0,19 |
| | | N | 34 | 10 | 43 | 2 | 26 | 115 |
| | | S | 0,946 | 0,994 | 0,832 | 0,000 | 0,916 | 0,887 |
| Freude und Spaß haben | M | -0,12 | 0,00 | -0,02 | 0,00 | 0,04 | -0,03 | |
| | N | 34 | 11 | 44 | 2 | 26 | 117 | |
| | S | 0,808 | 0,632 | 0,821 | 0,000 | 0,445 | 0,718 | |
| Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt | M | -0,91 | -1,27 | -0,72 | -1,00 | -1,42 | -0,99 | |
| | N | 33 | 11 | 43 | 2 | 26 | 115 | |
| | S | 1,508 | 1,348 | 1,315 | 1,414 | 1,447 | 1,411 | |

Tabelle Anhang.34

Das Anforderungs-/Fertigkeitsverhältnis in Abhängigkeit von der wahrgenommenen Freiheit durch die Spielvorgabe (Regeln, Raum, Zeit, Material), Stichp. B

| M = Mittelwert, N = Anzahl, S = Standardabweichung | | Stichprobe B, Theaterspielende | | | | | | |
|--|--|--------------------------------|---------------|----------------|----------------|----------------|--------|-------|
| | | alle Freiheit | viel Freiheit | mäßig Freiheit | wenig Freiheit | keine Freiheit | Gesamt | |
| Freiheit/Authentizität | Aus eigenem Willen agieren | M | 0,00 | -0,21 | -0,44 | -0,23 | -0,16 | -0,22 |
| | | N | 47 | 19 | 55 | 13 | 25 | 159 |
| | | S | 1,180 | 0,918 | 1,067 | 1,739 | 1,068 | 1,151 |
| | Ausdrücken, was in einem steckt | M | 0,34 | 0,11 | 0,13 | 0,54 | 0,24 | 0,24 |
| | | N | 47 | 19 | 55 | 13 | 25 | 159 |
| | | S | 1,166 | 0,937 | 0,982 | 0,660 | 0,926 | 1,003 |
| | Selbst entscheiden | M | 0,23 | 0,21 | 0,35 | 0,85 | 0,36 | 0,34 |
| | | N | 47 | 19 | 55 | 13 | 25 | 159 |
| | | S | 1,463 | 1,228 | 1,404 | 1,676 | 1,319 | 1,404 |
| | Inneren Impulsen folgen | M | 0,57 | -0,05 | 0,04 | 0,15 | 0,52 | 0,27 |
| | | N | 47 | 19 | 55 | 13 | 25 | 159 |
| | | S | 1,058 | 0,911 | 0,769 | 0,801 | 0,770 | 0,912 |
| | Sich Spielimpulsen von außen öffnen | M | 0,15 | 0,21 | 0,35 | 0,69 | 0,54 | 0,33 |
| | | N | 47 | 19 | 54 | 13 | 24 | 157 |
| | | S | 0,722 | 0,713 | 0,705 | 0,630 | 0,721 | 0,720 |
| Spontanität | Unvorhergesehene Ereignisse zulassen | M | 0,15 | 0,00 | -0,19 | 0,38 | -0,44 | -0,06 |
| | | N | 47 | 19 | 54 | 13 | 25 | 158 |
| | | S | 1,042 | 0,943 | 1,199 | 0,870 | 1,083 | 1,096 |
| | Vom eigenen Tun überraschen lassen | M | -0,46 | -0,53 | -0,44 | -0,85 | -0,44 | -0,49 |
| | | N | 46 | 17 | 55 | 13 | 25 | 156 |
| | | S | 0,780 | 0,943 | 0,977 | 0,689 | 0,961 | 0,891 |
| | Ohne Überlegung reagieren | M | 0,34 | -0,11 | 0,18 | 0,15 | 0,20 | 0,19 |
| | | N | 47 | 19 | 55 | 13 | 25 | 159 |
| | | S | 1,089 | 1,197 | 1,321 | 0,899 | 1,041 | 1,161 |
| | Offenheit gegenüber Fremdem | M | -1,02 | -1,21 | -1,33 | -1,15 | -1,16 | -1,18 |
| | | N | 45 | 19 | 55 | 13 | 25 | 157 |
| | | S | 1,252 | 1,437 | 1,156 | 1,214 | 1,214 | 1,224 |
| Interaktion/Zusammenspiel | Einhaltung von Verabredungen/Spielregeln | M | -0,06 | -0,16 | 0,15 | 0,46 | -0,08 | 0,04 |
| | | N | 47 | 19 | 54 | 13 | 24 | 157 |
| | | S | 0,870 | 0,898 | 0,787 | 0,776 | 0,881 | 0,846 |
| | Gleichwertige Anerkennung der Spielpartner | M | -0,13 | -0,26 | -0,31 | 0,00 | -0,08 | -0,19 |
| | | N | 47 | 19 | 55 | 13 | 25 | 159 |
| | | S | 0,992 | 0,806 | 0,767 | 1,080 | 1,038 | 0,908 |
| | Beherrschung der Kommunikation/ Interaktion | M | -0,06 | 0,21 | 0,00 | -0,23 | 0,04 | -0,01 |
| | | N | 47 | 19 | 54 | 13 | 25 | 158 |
| | | S | 1,509 | 1,584 | 1,064 | 1,481 | 0,889 | 1,279 |
| | Eindeutigkeit eigener Zeichen | M | 0,15 | -0,47 | 0,22 | -0,38 | 0,20 | 0,06 |
| | | N | 47 | 19 | 55 | 13 | 25 | 159 |
| | | S | 0,807 | 0,964 | 0,917 | 1,121 | 0,957 | 0,939 |
| Wahrnehmung des Spielpartners/ der Mitspieler | M | 0,43 | 0,26 | 0,42 | 0,23 | 0,48 | 0,40 | |
| | N | 47 | 19 | 55 | 13 | 25 | 159 | |
| | S | 0,801 | 0,733 | 0,832 | 1,013 | 0,714 | 0,804 | |
| Ästhetik/Gestaltung | Körper einbringen (Bewegung, Mimik, Gestik) | M | 0,51 | 0,53 | 0,70 | 0,46 | 0,88 | 0,63 |
| | | N | 47 | 19 | 54 | 13 | 24 | 157 |
| | | S | 1,019 | 0,612 | 1,127 | 1,050 | 0,612 | 0,969 |
| | Stimme einbringen (Klang, Wort, Sprache) | M | 0,43 | 0,42 | 0,45 | 0,31 | 0,54 | 0,45 |
| | | N | 46 | 19 | 53 | 13 | 24 | 155 |
| | | S | 0,779 | 0,607 | 0,845 | 0,751 | 0,658 | 0,757 |
| | Künstlerisches Material formen (Töne, Farben, Objekte) | M | -0,11 | -0,06 | -0,18 | -0,30 | 0,05 | -0,12 |
| | | N | 44 | 18 | 51 | 10 | 22 | 145 |
| | | S | 0,868 | 0,938 | 0,994 | 0,675 | 0,722 | 0,886 |
| | Spielideen einbringen | M | -0,17 | -0,11 | -0,04 | -0,38 | -0,29 | -0,15 |
| | | N | 46 | 18 | 54 | 13 | 24 | 155 |
| | | S | 0,950 | 0,900 | 1,228 | 1,044 | 1,042 | 1,064 |
| Künstlerische Qualität hervorbringen | M | 0,04 | 0,28 | 0,24 | 0,38 | -0,13 | 0,14 | |
| | N | 46 | 18 | 50 | 13 | 24 | 151 | |
| | S | 0,918 | 1,074 | 0,894 | 0,768 | 0,947 | 0,924 | |
| Handwerkliches Geschick zeigen | M | 0,30 | 0,05 | 0,30 | 0,60 | -0,43 | 0,17 | |
| | N | 44 | 19 | 50 | 10 | 23 | 146 | |
| | S | 1,069 | 1,224 | 1,313 | 0,843 | 1,080 | 1,188 | |

| M = Mittelwert, N = Anzahl, S = Standardabweichung | | | Stichprobe B, Theaterspielende | | | | | |
|--|--|-------|--------------------------------|---------------|----------------|----------------|----------------|--------|
| | | | alle Freiheit | viel Freiheit | mäßig Freiheit | wenig Freiheit | keine Freiheit | Gesamt |
| Künstlerische/soziokulturelle/individuell-psychologische Intentionen | Gestaltungsziel verfolgen | M | -0,13 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,13 | -0,01 |
| | | N | 24 | 6 | 28 | 4 | 15 | 77 |
| | | S | 1,424 | 0,632 | 0,720 | 0,816 | 0,915 | 1,006 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielleiter | M | -0,26 | -0,12 | -0,33 | -0,92 | -0,80 | -0,41 |
| | | N | 38 | 16 | 46 | 13 | 20 | 133 |
| | | S | 1,267 | 1,628 | 1,301 | 1,553 | 1,576 | 1,404 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Improvisationsgruppe | M | -0,27 | 0,06 | -0,37 | -0,46 | -0,77 | -0,36 |
| | | N | 45 | 18 | 51 | 13 | 22 | 149 |
| | | S | 1,156 | 1,349 | 1,399 | 1,761 | 1,270 | 1,341 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Publikum | M | -0,12 | -0,35 | -0,04 | -0,45 | -0,60 | -0,22 |
| | | N | 42 | 17 | 48 | 11 | 20 | 138 |
| | | S | 1,292 | 0,606 | 1,148 | 0,688 | 1,273 | 1,138 |
| | Erwartungshaltung erfüllen: Spielpartner | M | -0,38 | -0,17 | -0,12 | -0,42 | -0,52 | -0,29 |
| | | N | 47 | 18 | 51 | 12 | 23 | 151 |
| | | S | 1,311 | 1,043 | 1,275 | 1,311 | 1,410 | 1,278 |
| Eigene Erwartungshaltung: kreativ sein | M | 0,49 | 0,26 | 0,37 | 0,33 | 0,26 | 0,37 | |
| | N | 45 | 19 | 54 | 12 | 23 | 153 | |
| | S | 1,236 | 1,447 | 1,154 | 0,985 | 1,054 | 1,180 | |
| Eigene Erwartungshaltung: so sein, wie man ist | M | -0,07 | 0,26 | 0,06 | -0,25 | 0,17 | 0,04 | |
| | N | 45 | 19 | 53 | 12 | 24 | 153 | |
| | S | 1,156 | 1,485 | 1,167 | 1,288 | 1,049 | 1,191 | |
| Eigene Erwartungshaltung: locker und entspannt sein | M | 0,13 | 0,79 | 0,43 | 0,64 | 0,42 | 0,40 | |
| | N | 45 | 19 | 54 | 11 | 24 | 153 | |
| | S | 1,342 | 1,273 | 1,222 | 1,120 | 1,316 | 1,274 | |
| Eigene Erwartungshaltung: spontan sein | M | 0,37 | 0,47 | 0,66 | 0,36 | 0,71 | 0,54 | |
| | N | 46 | 19 | 53 | 11 | 24 | 153 | |
| | S | 1,062 | 1,219 | 0,979 | 0,505 | 1,042 | 1,020 | |
| Eigene Erwartungshaltung: Sinnvolles produzieren | M | -0,04 | -0,16 | 0,44 | 0,09 | -0,29 | 0,08 | |
| | N | 46 | 19 | 52 | 11 | 24 | 152 | |
| | S | 1,282 | 1,463 | 1,018 | 1,375 | 1,301 | 1,248 | |
| Eigene Erwartungshaltung: witzig/unterhaltsam sein | M | -0,39 | -0,53 | -0,17 | -0,17 | -0,33 | -0,30 | |
| | N | 46 | 19 | 54 | 12 | 24 | 155 | |
| | S | 1,000 | 0,964 | 1,112 | 0,937 | 1,090 | 1,041 | |
| Eigene Erwartungshaltung: extravagant sein | M | -0,41 | -0,16 | -0,04 | -0,17 | -0,17 | -0,19 | |
| | N | 46 | 19 | 54 | 12 | 24 | 155 | |
| | S | 1,002 | 1,015 | 0,699 | 0,389 | 0,963 | 0,869 | |
| Das Improvisieren selbst | Das Richtige im richtigen Augenblick tun | M | 0,17 | 0,28 | 0,37 | 0,08 | -0,08 | 0,21 |
| | | N | 46 | 18 | 54 | 13 | 24 | 155 |
| | | S | 0,950 | 1,274 | 1,121 | 0,954 | 1,213 | 1,091 |
| | Nicht genau wissen müssen, was kommt | M | 1,00 | 0,58 | 0,52 | 0,23 | 0,67 | 0,67 |
| | | N | 46 | 19 | 54 | 13 | 24 | 156 |
| | | S | 1,300 | 1,216 | 1,328 | 0,927 | 1,129 | 1,256 |
| | Im Einklang mit der Umwelt sein | M | 0,11 | 0,47 | 0,33 | 0,08 | 0,38 | 0,26 |
| | | N | 47 | 19 | 52 | 13 | 24 | 155 |
| | | S | 0,787 | 0,697 | 0,879 | 0,641 | 0,647 | 0,782 |
| | Spiel im Fluss halten | M | 0,56 | 0,74 | 0,50 | 0,75 | 0,35 | 0,54 |
| | | N | 45 | 19 | 54 | 12 | 23 | 153 |
| | | S | 1,035 | 0,653 | 0,966 | 0,622 | 0,982 | 0,932 |
| Freude und Spaß haben | M | 0,11 | 0,11 | 0,22 | -0,46 | 0,13 | 0,10 | |
| | N | 47 | 18 | 54 | 13 | 23 | 155 | |
| | S | 0,729 | 0,832 | 0,718 | 0,776 | 0,548 | 0,731 | |
| Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt | M | -0,43 | -0,32 | -0,13 | 0,31 | -0,54 | -0,27 | |
| | N | 47 | 19 | 54 | 13 | 24 | 157 | |
| | S | 1,485 | 1,293 | 1,182 | 1,109 | 1,414 | 1,327 | |

Tabelle Anhang.35

Differenz zwischen Anforderung und Kompetenz – Items, deren Diskrepanzwerte in Abhängigkeit von der Improvisationserfahrung eindeutige Tendenzen aufweisen, Stichprobe B

| | <i>Ausdrücken, was in einem steckt</i> | | |
|------------------|--|-----|--------------------|
| | Mittelwert | N | Standardabweichung |
| 1. Qrtl. | 0,44 | 41 | 0,808 |
| 2. Qrtl. | 0,35 | 40 | 0,580 |
| 3. Qrtl. | 0,29 | 48 | 1,320 |
| 4. Qrtl. | -0,15 | 41 | 0,882 |
| Insgesamt | 0,24 | 170 | 0,975 |
| | <i>Sich Spielimpulsen von außen öffnen</i> | | |
| 1. Qrtl. | 0,56 | 41 | 0,743 |
| 2. Qrtl. | 0,45 | 40 | 0,597 |
| 3. Qrtl. | 0,17 | 48 | 0,753 |
| 4. Qrtl. | 0,13 | 39 | 0,656 |
| Insgesamt | 0,32 | 168 | 0,712 |
| | <i>Unvorhergesehene Ereignisse zulassen</i> | | |
| 1. Qrtl. | 0,49 | 41 | 0,810 |
| 2. Qrtl. | 0,25 | 40 | 1,235 |
| 3. Qrtl. | -0,29 | 48 | 1,110 |
| 4. Qrtl. | -0,75 | 40 | 0,707 |
| Insgesamt | -0,08 | 169 | 1,093 |
| | <i>Ohne Überlegung reagieren</i> | | |
| 1. Qrtl. | 0,59 | 41 | 1,224 |
| 2. Qrtl. | 0,45 | 40 | 1,218 |
| 3. Qrtl. | -0,04 | 48 | 0,988 |
| 4. Qrtl. | -0,20 | 41 | 1,030 |
| Insgesamt | 0,19 | 170 | 1,151 |
| | <i>Einhaltung von Verabredungen/Spielregeln</i> | | |
| 1. Qrtl. | 0,24 | 41 | 0,767 |
| 2. Qrtl. | 0,15 | 40 | 0,736 |
| 3. Qrtl. | -0,08 | 48 | 0,964 |
| 4. Qrtl. | -0,15 | 39 | 0,875 |
| Insgesamt | 0,04 | 168 | 0,854 |
| | <i>Körper einbringen (Bewegung, Mimik, Gestik)</i> | | |
| 1. Qrtl. | 0,98 | 41 | 0,961 |
| 2. Qrtl. | 0,75 | 40 | 0,899 |
| 3. Qrtl. | 0,46 | 48 | 0,713 |
| 4. Qrtl. | 0,44 | 39 | 1,273 |
| Insgesamt | 0,65 | 168 | 0,986 |
| | <i>Persönliche Erwartungshaltung: kreativ sein</i> | | |
| 1. Qrtl. | 0,64 | 39 | 1,308 |
| 2. Qrtl. | 0,47 | 38 | 0,951 |
| 3. Qrtl. | 0,21 | 48 | 1,166 |
| 4. Qrtl. | 0,10 | 39 | 1,119 |
| Insgesamt | 0,35 | 164 | 1,154 |
| | <i>Persönliche Erwartungshaltung: spontan sein</i> | | |
| 1. Qrtl. | 0,90 | 39 | 0,852 |
| 2. Qrtl. | 0,58 | 38 | 1,328 |
| 3. Qrtl. | 0,38 | 48 | 1,003 |
| 4. Qrtl. | 0,26 | 39 | 0,715 |
| Insgesamt | 0,52 | 164 | 1,018 |
| | <i>Das Richtige im richtigen Augenblick tun</i> | | |
| 1. Qrtl. | 0,46 | 41 | 1,027 |
| 2. Qrtl. | 0,40 | 40 | 1,081 |
| 3. Qrtl. | 0,26 | 46 | 1,084 |
| 4. Qrtl. | -0,31 | 39 | 0,977 |
| Insgesamt | 0,21 | 166 | 1,078 |
| | <i>Gelingen der Improvisation zu jedem Zeitpunkt</i> | | |
| 1. Qrtl. | 0,37 | 41 | 1,410 |
| 2. Qrtl. | -0,10 | 40 | 1,105 |
| 3. Qrtl. | -0,38 | 48 | 1,123 |
| 4. Qrtl. | -1,03 | 39 | 1,224 |
| Insgesamt | -0,28 | 168 | 1,304 |

Tabelle Anhang.36

Differenz zwischen Anforderung und Kompetenz – Items, deren Diskrepanzwerte in Abhängigkeit von der Anzahl der Improvisierenden eindeutige Tendenzen aufweisen.

| | <i>Persönliche Erwartungshaltung: locker und entspannt sein</i> | | | | | |
|-----------------|---|-----|-------------------------|--------------|-----|-------------------------|
| | Alle Fälle | | | Stichprobe B | | |
| | Mittelwert | N | Standard- abweichung | Mittelwert | N | Standard- abweichung |
| 1-2 Spieler | 0,19 | 52 | 1,284 | 0,29 | 34 | 1,360 |
| 3 Spieler | 0,21 | 34 | 1,122 | 0,24 | 25 | 1,200 |
| 4-6 Spieler | 0,30 | 53 | 1,137 | 0,37 | 41 | 1,199 |
| 7-10 Spieler | 0,28 | 36 | 1,279 | 0,42 | 24 | 1,316 |
| über 10 Spieler | 0,56 | 45 | 1,159 | 0,58 | 31 | 1,259 |
| Insgesamt | 0,31 | 220 | 1,195 | 0,38 | 155 | 1,255 |

Tabelle Anhang.37

Differenz zwischen Anforderung und Kompetenz – Items, deren Diskrepanzwerte in Abhängigkeit von der Improvisationsdauer eindeutige Tendenzen aufweisen, alle Fälle

| | <i>Unvorhergesehene Ereignisse zulassen</i> | | |
|-------------|---|-----|-------------------------|
| | Mittelwert | N | Standard- abweichung |
| 1-10 Min. | 0,03 | 58 | 0,936 |
| 11-30 Min. | -0,19 | 64 | 1,022 |
| 31-89 Min. | -0,20 | 46 | 1,147 |
| 90-240 Min. | -0,36 | 69 | 1,137 |
| Insgesamt | -0,19 | 237 | 1,065 |
| | <i>Erwartungen seitens der Improvisationsgruppe erfüllen</i> | | |
| | Mittelwert | N | Standard- abweichung |
| 1-10 Min. | -0,78 | 50 | 1,250 |
| 11-30 Min. | -0,57 | 54 | 1,253 |
| 31-89 Min. | -0,32 | 40 | 1,559 |
| 90-240 Min. | -0,16 | 63 | 1,370 |
| Insgesamt | -0,45 | 207 | 1,364 |
| | <i>Persönliche Erwartungshaltung: locker und entspannt sein</i> | | |
| | Mittelwert | N | Standard- abweichung |
| 1-10 Min. | 0,09 | 56 | 1,195 |
| 11-30 Min. | 0,21 | 58 | 1,151 |
| 31-89 Min. | 0,33 | 39 | 1,221 |
| 90-240 Min. | 0,52 | 67 | 1,223 |
| Insgesamt | 0,30 | 220 | 1,201 |

Tabelle Anhang.38

Differenz zwischen Anforderung und Kompetenz – Items, deren Diskrepanzwerte in Abhängigkeit von der Verständlichkeit der Improvisationsaufgabe auf einer Skala in fünf Stufen von „sehr schwer“ bis „sehr leicht“ eindeutige Tendenzen aufweisen.

| | Selbst entscheiden | | | | | | | | |
|---------------------|--|-----|---------------------|--------------|-----|---------------------|--------------|-----|---------------------|
| | alle Fälle | | | Stichprobe A | | | Stichprobe B | | |
| | Mittelwert | N | Standard-abweichung | Mittelwert | N | Standard-abweichung | Mittelwert | N | Standard-abweichung |
| sehr schwer | -0,50 | 2 | 0,707 | | | | -0,50 | 2 | 0,707 |
| schwer | 0,50 | 6 | 0,548 | 0,00 | 3 | 0,000 | 0,60 | 5 | 0,548 |
| verständlich | 0,48 | 48 | 1,611 | 0,42 | 24 | 1,767 | 0,62 | 34 | 1,518 |
| leicht | 0,42 | 31 | 1,587 | -0,23 | 13 | 1,536 | 0,58 | 24 | 1,586 |
| sehr leicht | 0,16 | 142 | 1,258 | 0,18 | 76 | 1,373 | 0,25 | 93 | 1,265 |
| Insgesamt | 0,27 | 229 | 1,371 | 0,18 | 116 | 1,460 | 0,38 | 158 | 1,357 |
| | Offenheit gegenüber Fremdem | | | | | | | | |
| sehr schwer | -2,00 | 2 | 1,414 | | | | -2,00 | 2 | 1,414 |
| schwer | -0,83 | 6 | 1,329 | -1,33 | 3 | 1,155 | -0,60 | 5 | 1,342 |
| verständlich | -1,22 | 49 | 1,177 | -1,48 | 25 | 1,085 | -1,06 | 34 | 1,179 |
| leicht | -1,38 | 32 | 1,100 | -1,5 | 14 | 1,286 | -1,25 | 24 | 1,152 |
| sehr leicht | -1,56 | 141 | 1,221 | -1,87 | 77 | 1,104 | -1,30 | 91 | 1,216 |
| Insgesamt | -1,45 | 230 | 1,202 | -1,73 | 119 | 1,125 | -1,22 | 156 | 1,200 |
| | Erwartungen seitens der Improvisationsgruppe erfüllen | | | | | | | | |
| sehr schwer | -0,50 | 2 | 0,707 | | | | -0,50 | 2 | 0,707 |
| schwer | -0,17 | 6 | 0,408 | -0,33 | 3 | 0,577 | -0,20 | 5 | 0,447 |
| verständlich | -0,16 | 43 | 1,379 | -0,26 | 19 | 1,284 | -0,28 | 32 | 1,397 |
| leicht | -0,36 | 28 | 1,471 | -0,45 | 11 | 1,214 | -0,30 | 23 | 1,490 |
| sehr leicht | -0,58 | 125 | 1,393 | -0,74 | 65 | 1,314 | -0,47 | 86 | 1,378 |
| Insgesamt | -0,45 | 204 | 1,380 | -0,6 | 98 | 1,282 | -0,39 | 148 | 1,363 |
| | Erwartungen seitens des Publikums erfüllen | | | | | | | | |
| sehr schwer | 0,00 | 2 | 1,414 | | | | 0,00 | 2 | 1,414 |
| schwer | 0,60 | 5 | 0,548 | 0 | 2 | 0 | 0,75 | 4 | 0,500 |
| verständlich | -0,02 | 44 | 1,067 | -0,05 | 21 | 1,117 | -0,12 | 32 | 0,976 |
| leicht | -0,40 | 25 | 0,816 | -0,4 | 10 | 0,843 | -0,33 | 21 | 0,796 |
| sehr leicht | -0,43 | 113 | 1,281 | -0,75 | 59 | 1,359 | -0,26 | 78 | 1,242 |
| Insgesamt | -0,30 | 189 | 1,180 | -0,53 | 92 | 1,271 | -0,20 | 137 | 1,112 |
| | Erwartungen seitens des Spielpartners erfüllen | | | | | | | | |
| sehr schwer | -0,50 | 2 | 0,707 | | | | -0,50 | 2 | 0,707 |
| schwer | -0,33 | 6 | 0,516 | -0,33 | 3 | 0,577 | -0,40 | 5 | 0,548 |
| verständlich | -0,31 | 42 | 1,259 | -0,63 | 19 | 1,212 | -0,25 | 32 | 1,191 |
| leicht | -0,46 | 26 | 1,421 | -0,90 | 10 | 1,524 | -0,14 | 22 | 1,207 |
| sehr leicht | -0,51 | 118 | 1,431 | -1,04 | 55 | 1,453 | -0,28 | 89 | 1,365 |
| Insgesamt | -0,45 | 194 | 1,362 | -0,91 | 87 | 1,386 | -0,26 | 150 | 1,271 |
| | Persönliche Erwartungshaltung: kreativ sein | | | | | | | | |
| sehr schwer | -0,50 | 2 | 2,121 | | | | -0,50 | 2 | 2,121 |
| schwer | 0,00 | 6 | 0,894 | 0,00 | 3 | 1,000 | 0,20 | 5 | 0,837 |
| verständlich | 0,02 | 47 | 1,327 | -0,12 | 24 | 1,329 | 0,09 | 33 | 1,355 |
| leicht | 0,25 | 28 | 1,110 | 0,08 | 12 | 1,240 | 0,36 | 22 | 1,002 |
| sehr leicht | 0,41 | 134 | 1,119 | 0,14 | 71 | 1,086 | 0,47 | 90 | 1,144 |
| Insgesamt | 0,29 | 217 | 1,171 | 0,07 | 110 | 1,147 | 0,35 | 152 | 1,175 |

LITERATURVERZEICHNIS

- Adam, C./Tannery, P. (Hg.) (1957): *Œuvres des Descartes*. Bd. 7
- Adams, M./Farr, J.R. (2001): *Blast Theory: Desert Rin und andere Performance Environments*. In: Leeker, M. (Hg.): *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*. Alexander Verlag, Berlin, pp 732-748
- Adorno, T.W. (1968): *Berg. Der Meister des kleinen Übergangs*. Wien
- Adorno, T.W. (1980): *Dissonanzen: Musik in der verwalteten Welt*. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen
- Adorno, T.W. (1984): *Philosophie und Gesellschaft. Fünf Essays. Auswahl von Rolf Tiedemann*. Reclam, Stuttgart
- Adorno, T.W. (2003): *Soziologische Schriften I [Bd.8]*. Suhrkamp, Frankfurt/M.
- Ahlheim, K.-H. (1970): *Duden, Wie gebraucht man Fremdwörter richtig?*. Dudenverlag, Mannheim
- Alewyn, R. (1985): *Maske und Improvisation. Die Geburt der europäischen Schauspielkunst*. In: *Das Große Welttheater*. München
- Amthauer, R. (1987): *Auf Eignung achten, wenn Leistung erwartet wird. Indikatoren der Begabung*. Bildungswerk der nordrheinwestfälischen Wirtschaft e.V., Düsseldorf
- Aristoteles (o. J.): *Erste Analytik I*. 13, 32a, pp 18-20
- Arpe, V. (1968): *Knaurs Schauspielführer. Eine Geschichte des Dramas*. Droemer Knaur, München
- Assheuer, T. (2003): *Der wahre Konservative. Theodor Adorno zum 100. Geburtstag*. In: *Die Zeit*. Nr. 37, 4. Sept. 2003, 47
- Assmann, A. (1999): *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*. C.H. Beck, München
- Austin, W.W. (1974): *Neue Musik*. In: *Epochen der Musikgeschichte in Einzeldarstellung*. Als Taschenbuch zusammengestellt aus: Blume, F. (Hg.): *Die Musik in Geschichte und Gegenwart. Allgemeine Enzyklopädie der Musik (MGG)*. Bärenreiter, Kassel, pp 386-462
- Baacke, D. (1973): *Kommunikation und Kompetenz. Grundlegung einer Didaktik der Kommunikation und ihrer Medien*. Juventa, München
- Baacke, D. (1988): *Theater und Pädagogik = Theaterpädagogik*. In: Bohn, E./ Schröder, S. (Hg.): *Theater des Zorns und der Zärtlichkeit. Erfahrungsräume zwischen traditionellem Theaterbetrieb und alternativen Theatermodellen*. Bielefeld, pp 251-273
- Bailey, D. (1987): *Musikalische Improvisation. Kunst ohne Werk*. Wolke Verlag, Hofheim
- Bailey, D. (1993): *Improvisation. Its Nature and Practice in Music*. Da Capo Press, New York
- Bannmüller, E. (1984): *Gedanken zu einer Anthropologie von Hand und Fuß*. In: Lorenz, K. (Hg.): *Rhythmik und Erziehung*. Heft 1/84. Kallmeyer Verlag, Wolfenbüttel, pp 2
- Barnes, M. (1998): *The Frith Element*. *The Wire*, 168 (Februar 1998), pp 18-25
- Bartoli, A. (1880): *Scenari inediti della commedia dell'arte*. Firenze
- Bätschmann, O. (1988): *Einführung in die kunstgeschichtliche Hermeneutik*. Darmstadt
- Baum, E. (1908): *Philipp Hafners Anfänge. Ein Beitrag zur Geschichte des Wiener Volksstücks*. In: *XIII. Jahres-Bericht des K.K. Kronprinz Rudolf-Gymnasiums in Friedek*, pp 2-52
- Baumbach, G. (2002-1): *Vorwort*. In: Baumbach, G. (Hg.): *Theaterkunst und Heilkunst. Studien zu Theater und Anthropologie*. Böhlau, Köln, Weimar, Wien, pp VII-XV
- Baumbach, G. (2002-2): *Vom Verschwinden und von der Beharrlichkeit der Comödie*. In: Baumbach, G. (Hg.): *Theaterkunst und Heilkunst. Studien zu Theater und Anthropologie*. Böhlau, Köln, Weimar, Wien, pp 1-40
- Baumbach, G. (2002-3): *Narr zu Pferde. Versuch über das Hobby-Horse*. In: Baumbach, G. (Hg.): *Theaterkunst und Heilkunst. Studien zu Theater und Anthropologie*. Böhlau, Köln, Weimar, Wien, pp 255-326
- Behne, K.-E. (1980): *Kreativität im Musikunterricht*. In: *Musik und Bildung*. Mainz, 10/1980
- Behne, K.-E. (1992): *Zur Psychologie der freien Improvisation*. In: Fähndrich, W. (Hg.): *Improvisation*. Amadäus Verlag, Winterthur
- Behr, R. (1992): *In Memoriam Lilli Friedemann*. In: *Ringgespräch über Gruppenimprovisation*. Juni 1992. Berlin, pp 4-5
- Behrendt, J. E. (1985): *Das dritte Ohr*. Reinbek
- Belgrad, D. (1998): *The Culture of Spontaneity*. The University of Chicago Press, Chicago
- Bentley, E. (1964): *The Life of the Drama*.
- Bentley, E. (1967): *Das lebendige Drama. Eine elementare Dramaturgie*. Velber
- Benz, L. (1995): *Die römisch-italische Stegreifspieltradition zur Zeit der Palliata*. In: Benz, L./Stärk, E./Vogt-Spira, G. (Hg.): *Plautus und die Tradition des Stegreifspiels*. Gunter Narr Verlag Tübingen, Tübingen, pp 139-154
- Berg, J. (1977): *Produktionskunstkonzeptionen zur Zeit der proletarischen Kulturrevolution in Rußland*. In: *Theater in der Weimarer Republik*. Hg. im August 1977 vom Kunstamt Kreuzberg/Institut für Theaterwissenschaft der Universität Köln. Berlin, pp 822-824
- Berger, P.L./Luckmann, T. (1969): *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit*. Fischer, Frankfurt/M.
- Bergler, E. (1970): *The Psychology of Gambling*. International Universities Press, New York
- Berliner, P.F. (1994): *Thinking in Jazz. The infinite Art of Improvisation*. The University of Chicago Press, Chicago, London
- Besseler, H. (1931): *Die Musik des Mittelalters und der Renaissance*. Potsdam
- Bieri, P. (1988): *Die Idee einer denkenden Maschine*. In: Oellers, N. (Hg.): *Vorträge des Germanistentages Berlin 1987*. Bd. 4. Tübingen, pp 3-15
- Bieri, P. (2003): *Das Handwerk der Freiheit*. S. Fischer-Verlag, Frankfurt/M.
- Biesenbender, V. (1995): *Anders üben, anders hören, anders bewegen. Vom improvisierenden Umgang mit Musik*. In: Schwabe, M. et al. (Hg.): *Improvisation – Haltung oder Handwerk? Ringgespräch über Gruppenimprovisation*, Juni 1996, LXII. Berlin, pp 3-8

- Blänsdorf, J. (1995): *Reste der Improvisation in den plautinischen Eingangsszenen*. In: Benz, L./Stärk, E./Vogt-Spira, G. (Hg.): *Plautus und die Tradition des Stegreifspiels*. Gunter Narr Verlag Tübingen, Tübingen, pp 3-22
- Blume, F. (1974): *Renaissance, Barock, Klassik, Romantik*. In: *Epochen der Musikgeschichte in Einzeldarstellung*. Als Taschenbuch zusammengestellt aus: F. Blume (Hg.): *Die Musik in Geschichte und Gegenwart*. Allgemeine Enzyklopädie der Musik (MGG). Bärenreiter, Kassel
- Boal, A. (1979): *Theater der Unterdrückten*. Suhrkamp, Frankfurt/M.
- Boal, A. (1995): *The Rainbow of Desire. The Boal Method of Theatre and Therapy*. London, New York
- Bochow, J. (1998): *Der ‚Ausdrucks-Mensch‘ in Theater und Film. Russische Avantgarde-Konzepte vom neuen Darsteller-Menschen im kulturellen und religiösphilosophischen Diskurs*. In: Brandstetter, G./Finter, H./Weßendorf, M. (Hg.): *Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste*. Gunter Narr, Tübingen, pp 103-112
- Boetzkes, M./Queck, M. (1977): *Die Theaterverhältnisse nach der Novemberrevolution*. In: *Theater in der Weimarer Republik*. Hg. im August 1977 vom Kunstamt Kreuzberg und dem Institut für Theaterwissenschaft der Universität Köln. Berlin, pp 687-716
- Boltz, M. (2002): In: Baumbach, G. (Hg.): *Theaterkunst und Heilkunst. Studien zu Theater und Anthropologie*. Böhlau, Köln, Weimar, Wien
- Borgdorff, H. (1998): *Holismus, Wahrheit und Realismus. Adornos Musik-Denken aus amerikanischer Sicht*. In: Klein, R./Mahnkopf, C.-S. (Hg.): *Mit den Ohren denken. Adornos Philosophie der Musik*. Suhrkamp, Frankfurt/M., pp 337-368
- Borio, G. (1990): *Schnebels Weg vom seriellen Denken zur informellen Musik*. In: Grünzweig, W./Schröder, G./Supper, M. (Hg.): *Schnebel 60*. Wolke Verlag, Hofheim, pp 22-43
- Bragaglia, A.G. (1957): *Goldoni und die Commedia dell'arte. Maske und Kothurn 3.*, pp 302-311
- Bragaglia, A.G. Hg. (1961): *Andrea Perucci: Dell'arte rappresentativa, premeditata e all'improvviso. Inhaltszusammenfassung*. In: Pandolfi, V.: *La commedia dell'arte. Storia e testo, a cura di V.P.*, Bd. 4, 78ff u. 90ff. Firenze
- Braitenberg, V. (1998): *Cortex, Statistic and Geometry of Neuronal Connectivity*. Springer, Berlin
- Brandstetter, G. (1998-1): *Grenzgänge II: Auflösungen und Umschreibungen zwischen Ritual und Theater*. In: Brandstetter, G./Finter, H./Weßendorf, M. (Hg.): *Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste*. Gunter Narr, Tübingen, pp 13-22
- Brandstetter, G. (1998-2): *Selbstbeschreibung. Performance im Bild*. In: Fischer-Lichte, E./Kreuder, F./Pflug, I. (Hg.): *Theater seit den 60er Jahren. Grenzgänge der Neo-Avantgarde*. Basel, pp 27-42
- Brandstetter, G. (1999): *Geschichte(n) erzählen im Performance/Theater der neunziger Jahre*. In: Fischer-Lichte, E./Kolesch, D./Weiler, C. (Hg.): *Transformationen – Theater der neunziger Jahre*. Berlin, pp 92-134
- Brandstetter, G./Finter, H./Weßendorf, M. (Hg.) (1998): *Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste*. Gunter Narr, Tübingen
- Brauneck, M. (1986): *Theater im 20. Jahrhundert. Programmschriften, Stilperioden, Reformmodelle*. Rowohlt, Reinbek
- Brauneck, M./Schneilin, G. (Hg.) (1986): *Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles*, Rowohlt Enzyklopädie. Rowohlt, Reinbek
- Brecht, B. (1967): *Gesammelte Werke, Bd. I-XX*. Frankfurt/M.
- Brecht, B. (1980): *Über den Beruf des Schauspielers*. Frankfurt, pp 10-44
- Brenner (1994): *Kreatives Schreiben*. Cornelsen, Frankfurt/M.
- Brentano, F. (1874): *Psychologie vom empirischen Standpunkt*. Vol. 1, Duncker & Humboldt, Leipzig
- Breuer, R. (1993-1): *Am Rande des Chaos - Einleitung in ein unordentliches Thema*. In: Breuer, R. (Hg.): *Der Flügelschlag des Schmetterlings. Ein neues Weltbild durch die Chaosforschung*. Deutsche Verlagsanstalt, Stuttgart, pp 11-24
- Breuer, R. (Hg.) (1993-2): *Der Flügelschlag des Schmetterlings. Ein neues Weltbild durch die Chaosforschung*. Deutsche Verlagsanstalt, Stuttgart
- Brinkmann, U. (o. J.): *Kontaktimprovisationen. Neue Bewegung im Tanz*. Bibliothek: Spiel- und Theaterpädagogik, HdK, Berlin
- Brook, P. (1983): *Der leere Raum (Orig. „The Empty Space“ 1968)*. Alexander Verlag, Berlin
- Brook, P. (1989): *Wanderjahre, Schriften zu Theater Film und Oper. 1946-1987*. Alexander Verlag, Berlin
- Brook, P. (1994): *Das offene Geheimnis. Gedanken über Schauspielerei und Theater*. Fischer, Frankfurt/M.
- Brook, P. (1997): *Vergessen Sie Shakespeare*. Alexanderverlag Berlin, Berlin
- Brook, P. (1999): *Zeitfäden. Erinnerungen (Orig. „Threads of Time“ 1998)*. S. Fischer, Frankfurt/M.
- Bruen, H. (1983): *Curriculare Perspektiven integrativer Musikpädagogik*. In: Roscher, W. (Hg.): *Integrative Musikpädagogik - Neue Beiträge zur Polyästhetischen Erziehung, Teil 1: Theorie und Rezeption - Beispiele gesamt künstlerischer Interpretation*. Heinrichshofen, Wilhelmshaven, pp 23-40
- Brünner, G./Leiser, H. (1990): *Rhythmik – Rhythmisch-musikalische Erziehung*. In: Bannmüller, E./Röthig, P.: *Grundlagen und Perspektiven ästhetischer und rhythmischer Bewegungserziehung*. Stuttgart
- Bücher, K. (1924): *Arbeit und Rhythmus*. Leipzig
- Buck, A. (1972): *Italienische Dichtungslehren vom Mittelalter bis zum Ausgang der Renaissance*. Tübingen
- Bude, H. (1995): *Die Rekonstruktion kultureller Sinnsysteme*. In: Flick, U./Kardorff, E.v./Keupp, H./Rosenstiel, L.v./Wolff, S. (Hg.): *Handbuch Qualitative Sozialforschung*. Beltz, Weinheim, pp 101-114
- Büscher, B. (1998): *InterMedia - Material. Zur Verbindung von performativen Künsten und audio-visuellen Medien*. In: Brandstetter, G./Finter, H./Weßendorf, M. (Hg.): *Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste*. Gunter Narr, Tübingen, pp 113-126
- Butting, M. (1955): *Musikgeschichte, die ich miterlebte*. Berlin
- Cage, J. (1959): *Unbestimmtheit*. In: *Die Reihe 5*. Wien
- Cage, J. (1961): *Silence*. Middletown (Conn.)
- Carles, P. (1977): *L intercommunal. Jour ce que vivent le gens (Interview)*. In: *Jazz Magazine*. Mai 1976, pp 15-18
- Carnap, R. (1928): *Der logische Aufbau der Welt*. Berlin

- Carrier, M./Mittelstraß, J. (1993): *Chaos, Wissenschaft, Natur und Geist - über die zwei Kulturen*. In: Breuer, R. (Hg.): *Der Flügelschlag des Schmetterlings. Ein neues Weltbild durch die Chaosforschung*. Deutsche Verlagsanstalt, Stuttgart, pp 97-118
- Chartier, E.A. (1985): *Spielregeln der Kunst (Orig.: Préliminaires à l'esthétique, Paris 1940)*. Fischer, Frankfurt/M.
- Clements, P. (1983): *The Improvised Play: The Work of Mike Leigh*. Methuen Teatrfile, London
- Cohn, R.C. (1975): *Das Thema als Mittelpunkt interaktioneller Gruppen*. In: Cohn, R.C.: *Von der Psychoanalyse zur themenzentrierten Interaktion (TZI)*. Klett, Stuttgart, pp 111-119
- Copeau, J. (1955): *Notes sur l'éducation de l'acteur*. In: *Ecrits sur le Théâtre*. Paris
- Cortelazzo, M./Zolli, P. (Hg.) (1987): *Dizionario etimologico della lingua italiana*. Verlag Zanichelli, Bologna
- Couldry, N. (1993): *Freedom and Reason. Nick Couldry in conversation with saxophonist John Butcher*. In: *Rubberneck* 13. Mai 1993, pp 39-46
- Craig, E.G. (1969): *Über die Kunst des Theaters*. Berlin
- Csikszentmihalyi, M. (1974): *Flow: Studies of Enjoyment*. University of Chicago, Chicago
- Csikszentmihalyi, M. (1985): *Das flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen*. Klett-Cotta, Stuttgart, Orig.: 1975/1985, 8. Aufl.: 2000
- Csikszentmihalyi, M. (1996): *Flow – Das Geheimnis des Glücks*. Stuttgart
- Csikszentmihalyi, M. (2001): *Kreativität. Wie Sie das Unmögliche schaffen und Ihre Grenzen überwinden*. Klett-Cotta, Stuttgart, 1997, 5. Aufl.
- Cytowic, R. (1996): *Farben hören, Töne schmecken. Originalausgabe: The Man who tasted Shapes*. Dtv, München
- Cytowic, R.E. (1995): *Synesthesia: Phenomenologie and Neuropsychologie. A Review of current Knowledge*. *Psyche* 2 (10), pp 1-17
- Dahlhaus, C. (1978-4): *Vom Mißbrauch der Wissenschaft*. In: Dahlhaus, C.: *Schönberg und andere. Gesammelte Aufsätze zur neuen Musik mit einer Einleitung von Hans Oesch*. Schott's Söhne, Mainz, pp 388-398
- Dahlhaus, C. (1978-3): *Neue Formen der Vermittlung von Musik*. In: Dahlhaus, C.: *Schönberg und andere. Gesammelte Aufsätze zur neuen Musik mit einer Einleitung von Hans Oesch*. Schott's Söhne, Mainz, pp 382-387
- Dahlhaus, C. (1978-1): *Adornos Begriff des musikalischen Materials*. In: Dahlhaus, C.: *Schönberg und andere. Gesammelte Aufsätze zur neuen Musik mit einer Einleitung von Hans Oesch*. Schott's Söhne, Mainz, pp 336-342
- Dahlhaus, C. (1978-2): *Komposition und Improvisation*. In: Dahlhaus, C.: *Schönberg und andere. Gesammelte Aufsätze zur neuen Musik mit einer Einleitung von Hans Oesch*. Schott's Söhne, Mainz, pp 374-381
- Dahlhaus, C. (1978): *Schönberg und andere - Gesammelte Aufsätze zur neuen Musik*. Schott, Mainz
- Dahlhaus, C. (1979): *Was heißt Improvisation?* In: Brinkmann, R. (Hg.): *Improvisation und neue Musik*. Mainz
- Dahrendorf, R. (1994): *Das Zerbrennen der Ligaturen und die Utopie der Weltbürgerschaft*. In: Beck, U./Beck-Gernsheim, E. (Hg.): *Risikante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften*. Suhrkamp, Frankfurt/M., pp 421-436
- Daske, M. (1984): *Eine Welt, die anders orientiert wäre. Christian Wolf im Gespräch mit Martin Daske*. In: *MusikTexte* 4. April 1984, pp 40-45
- David, E. (1989): *Musikwahrnehmung und Hirnstrombild*. In: Petsche, H. (Hg.): *Musik-Gehirn-Spiel: Beiträge zum vierten Herbert-von-Karajan-Symposium*, Wien, 24. u. 25. Mai 1988. Birkhäuser Verlag, Basel, pp 91-102
- Deecke, L./Lang, W. (1989): *Motorische Hirnrindfelder und rhythmische Koordination der Hände beim Musizieren*. In: Petsche, H. (Hg.): *Musik-Gehirn-Spiel: Beiträge zum vierten Herbert-von-Karajan-Symposium*, Wien, 24. u. 25. Mai 1988. Birkhäuser Verlag, Basel, pp 163-178
- Delma, J./Lequime, M. (1974): *Portal en long Portal en travers (Interview)*. In: *Jazz Hot* 296. Juli 1974, pp 9-11
- Derrida, J. (1976): *Das Theater der Grausamkeit und die Geschlossenheit der Repräsentation*. In: Derrida, J.: *Die Schrift und die Differenz*. Frankfurt/M. 1989, pp 351-379
- Derrida, J. (1990-1): *Die Différence*. In: Engelmann, P. (Hg.): *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*. Reclam, Stuttgart, pp 76-113
- Derrida, J. (1990-2): *Die Struktur, das Zeichen und das Spiel im Diskurs der Wissenschaft von Menschen*. In: Engelmann, P. (Hg.): *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*. Reclam, Stuttgart, pp 114-139
- Derrida, J. (1990-3): *Semiologie und Grammatologie. Gespräch mit Julia Kristeva*. In: Engelmann, P. (Hg.): *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*. Reclam, Stuttgart, pp 140-164
- Derrida, J. (1990-4): *Heideggers Hand (Geschlecht II)*. In: Engelmann, P. (Hg.): *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*. Reclam, Stuttgart, pp 165-223
- Dewey, J. (1998): *Kunst als Erfahrung*. Frankfurt/M.
- Dieke, G. (1934): *Die Blütezeit des Kindertheaters*. Emsdetten
- Dilthey, W. (1920-1970): *Gesammelte Schriften, 14 Bände*. Leipzig, später Göttingen
- Ditschek, E. (1989): *Politisches Engagement und Medienexperiment*. Tübingen
- Dörger, D. (1985): *Mini- und Monodramen*. Wilhelmshaven
- Dörger, D. (1993): *Animationstheater. Kommunikationsstrukturen und pädagogische Implikationen*. Brandes und Apsel, Frankfurt
- Dörger, D. (1998): *Animationstheater*. In: Lippert, E. (Hg.): *TheaterSpielen. Reihe: Themen - Texte - Interpretationen*, Bd. 12. C.C. Buchners Verlag, Bamberg, pp 153-161
- Dort, B. (1977): *Artaud oder Das unmögliche Theater der Realität*. In: *Theater heute* 12/1977, pp 36f
- Dresen, A. (1975): In: Pietzsch, I.: *Werkstatt Theater*. Berlin
- Drosdowski, G. und die Dudenredaktion (Hg.) (1994): *Duden. Das Große Fremdwörterbuch*. Dudenverlag, Mannheim
- Dshiwelegow, A.K. (1958): *Commedia dell'arte*. Berlin
- Dunbar, R./Knight, C./Power, C. (Hg.) (1999): *The Evolution of Culture*. Edinburgh University Press, Edinburgh
- Ebert, G. (1979): *Der Schauspieler - Geschichte eines Berufes*. Henschel, Berlin, 3. Aufl. 1991
- Ebert, G. (1993): *Improvisation und Schauspielkunst. Über die Kreativität des Schauspielers*. Henschel, Berlin
- Ebert, G. (1991): *Lernen zu improvisieren/ Partner Improvisationen/Von der Improvisation zur Fixation*. In: Ebert, G./Penka, P. (Hg.): *Schauspielen. Handbuch der Schauspielausbildung*. Henschel, Berlin

- Ebert, J./Korn U./Nickel, H.-W. (Hg.) (1993): *Improvisation I. Grundlagen und neuere Entwicklungen*. LAG Spiel und Theater, Berlin
- Eccles, J.C. (2000): *Wie das Selbst sein Gehirn steuert*. Piper-Verlag, München
- Eccles, J.C. (2002): *Die Evolution des Gehirns - die Erschaffung des Selbst*. Piper-Verlag, München
- Eichel, C. (1998): *Zwischen Avantgarde und Agonie. Die Aktualität der späten Ästhetik Theodor W. Adornos*. In: Klein, R./Mahnkopf, C.-S. (Hg.): *Mit den Ohren denken*. Adornos Philosophie der Musik. Suhrkamp, Frankfurt/M., pp 281-293
- Eigen, M./Winkler, R. (1975): *Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall*. Piper, München
- Ellgring, H. (1995): *Audiovisuell unterstützte Beobachtung*. In: Flick, U./Kardorff, E.v./Keupp, H./Rosenstiel, L.v./Wolff, S. (Hg.): *Handbuch Qualitative Sozialforschung*. Beltz, Weinheim, pp 203-208
- Emrich, H.M. (1990): *Psychiatrische Anthropologie. Therapeutische Bedeutung von Phantasiesystemen*. Pfeiffer-Verlag, München
- Emrich, H.M. (1994): *Die Bedeutung des Konstruktivismus für Emotion, Traum und Imagination*. In: Fedowitz, J./Matejowski, D./Kaiser, G. (Hg.): *Neuroworlds. Gehirn-Geist-Kultur*. Campus Verlag, Frankfurt/M.
- Emrich, H.M. (1999): *Subjektivität und Interpersonalität in J.G. Fichtes Transzendentalphilosophie und ihre Bedeutung für die Gegenwartsreflexion*. Dissertationsverlag NG, München
- Emrich, H.M./Schneider, U./Zedler, M. (2002): *Welche Farbe hat der Montag? Synästhesie: Das Leben mit verknüpften Sinnen*. S. Hirzel-Verlag, Stuttgart, Leipzig
- Emrich, H.M./Weber, M./Wendl, A./Zihl, J./ Meyer, L./Hanisch, W. (1991): *Reduced binocular depth inversion as an indicator of cannabis-induced censorship impairment*. In: *Pharmacol. Biochem. Behav.* 40 (3), pp 689-690
- Engelmann, P. (1990): *Postmoderne und Dekonstruktion. Zwei Stichwörter zur zeitgenössischen Philosophie*. In: Engelmann, P. (Hg.): *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*. Reclam, Stuttgart, pp 5-32
- Epstein, D. (1989): *Time and Timing in Music: Musical and Neurological Aspects*. In: Petsche, H. (Hg.): *Musik-Gehirn-Spiel: Beiträge zum vierten Herbert-von-Karajan-Symposium*, Wien, 24. u. 25. Mai 1988. Birkhäuser Verlag, Basel, pp 153-162
- Esrig, D. (Hg.) (1985): *Commedia dell'arte. Eine Bildgeschichte der Kunst des Spektakels*. Delphi, Nördlingen
- Esslin, M. (1967): *Absurdes Theater*. Frankfurt/M.
- Esslin, M. (1989): *Die Zeichen des Dramas. Theater, Film, Fernsehen*. Rowohlt, Reinbek
- Eysenck, M.W./Keane, M.T. (2000): *Cognitive Psychology*. Hove (Ed.): Psychology Press
- Ferland, E.T. (1938): *Die Improvisation in der Musik*. Zürich
- Ferland, E.T. (1956): *Die Improvisation in Beispielen aus neun Jahrhunderten abendländischer Musik*. In: Fellerer, K.G. (Hg.): *Das Musikwerk*, Bd. 12. Arno Volk Verlag, Köln
- Ferland, E.T. (1958): *Embellished 'Parody Cantatas' in the Early 18th Century*. *Musical Quarterly* XLIV (1958)
- Feudel, E. (1938): *Rhythmischmusikalische Erziehung*. Mösel, Wolfenbüttel, 1956
- Feudel, E. (1949): *Durchbruch zum Rhythmischen in der Erziehung*. Klett, Stuttgart, 1965
- Feudel, E. (1958): *Auftrag der Rhythmischen Erziehung an die Pädagogik. Vortrag Remscheid 1958*. In: *Rhythmik in der Erziehung*. 4/1978, pp 1-6
- Fiebach, J. (1975): *Von Craig bis Brecht*. Berlin
- Fiebach, J. (1998): *Das Theater und die Phantasien des Körpers*. In: Vaßen, F./Koch, G./Naumann, G. (Hg.): *Wechselspiel: Körper Theater Erfahrungen*. Brandes & Apsel, Frankfurt/M., pp 41-43
- Fiebach, J. (1999): *Das Seminar für Theaterwissenschaft/ Kulturelle Kommunikation an der Humboldt-Universität*. In: Nickel, H.-W. (Hg.): *Symposium Theatertheorie, veranstaltet vom Institut für Spiel- und Theaterpädagogik vom 1. zum 4. Oktober 1998*. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 31-32
- Figal, G. (1998): *Absolut Modern. Zu Adornos Verständnis von Freiheit und Kunst*. In: Klein, R./Mahnkopf, C.-S. (Hg.): *Mit den Ohren denken*. Adornos Philosophie der Musik. Suhrkamp, Frankfurt/M., pp 21-36
- Finter, H. (1998): *Grenzgänge I: Grenzerfahrungen des Subjekts. Entgrenzungen des Theaters*. In: Brandstetter, G./Finter, H./Weßendorf, M. (Hg.): *Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste*. Gunter Narr, Tübingen, pp 3-12
- Fischer-Fels, S. (1993): *Theatersport in Deutschland. Überarbeitete Fassung eines Auszugs aus der Diplomarbeit „Theater heute“*, Universität Tübingen/Institut für Erziehungswissenschaft, 1/3/1993. In: Ebert, J./Korn, U./Nickel, H.-W. (Hg.): *Improvisation I: Grundlagen und neuere Entwicklungen*. LAG Materialien 31. Berlin, pp 41-58
- Fischer-Lichte, E. (1983): *Semiotik des Theaters, Bd. 1-3*. Franke, Tübingen
- Fischer-Lichte, E. (1992): *Die semiotische Differenz, Körper und Stimme auf dem Theater. Von der Avantgarde zur Postmoderne*. In: Schmidt, H./Striedter, J. (Hg.): *Dramatische und theatralische Kommunikation. Beiträge zu Geschichte und Theorie des Dramas und Theaters im 20. Jahrhundert*. Franke, Tübingen
- Fischer-Lichte, E. (1998-1): *Grenzgänge und Tauschhandel. Auf dem Weg zu einer performativen Kultur*. In: Fischer-Lichte, E./Kreuder, F./Pflug, I. (Hg.): *Theater seit den 60er Jahren. Grenzgänge der Neo-Avantgarde*. Basel, pp 1-20
- Fischer-Lichte, E. (1998-2): *Verwandlungen als ästhetische Kategorie. Zur Entwicklung einer neuen Ästhetik des Performativen*. In: Fischer-Lichte, E./Kreuder, F./Pflug, I. (Hg.): *Theater seit den 60er Jahren. Grenzgänge der Neo-Avantgarde*. Basel, pp 21-91
- Fischer-Lichte, E. (1999): *„Ah, die alten Fragen...“ und wie Theatertheorie heute mit ihnen umgeht*. In: Nickel, H.-W. (Hg.): *Symposium Theatertheorie, veranstaltet vom Institut für Spiel- und Theaterpädagogik vom 1. zum 4. Oktober 1998*. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 11-30
- Fischer-Lichte, E. (2001): *Verkörperung/Embodiment. Zum Wandel einer alten theaterwissenschaftlichen in eine neue kulturwissenschaftliche Kategorie*. In: Fischer-Lichte, E./Horn, C./Warstat, M (Hg.): *Verkörperung*. Franke Verlag Tübingen und Basel, Tübingen, pp 11-28
- Fischer-Lichte, E./Horn, C./Warstat, M (2001): *Verkörperung*. Franke Verlag Tübingen und Basel, Tübingen
- Fischli, B. (1977): *Zur Herausbildung von Formen faschistischer Öffentlichkeit im Theater der Weimarer Republik*. In: *Theater in der Weimarer Republik*. Hg. im August 1977 vom Kunstatm Kreuzberg und dem Institut für Theaterwissenschaft der Universität Köln. Berlin, pp 891-922

- Fittkau, B./Schulz von Thun, F. (1976): *Ein paar Worte über Kommunikationstraining*. In: Psychologie heute 3. Heft 2, pp 60-64
- Flick, U. (1995): *Stationen des qualitativen Forschungsprozesses*. In: Flick, U./Kardorff, E.v./Keupp, H./Rosenstiel, L.v./Wolff, S. (Hg.): *Handbuch Qualitative Sozialforschung*. Beltz, Weinheim, pp 148-176
- Flitner, A. (1972): *Spielen - Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels*. Piper, München
- Flitner, A. (1987): *Nachwort zu J. Huizinga: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Rowohlt, Reinbek
- Flusser, V. (1988): *Krise der Linearität*. Bern
- Flusser, V. (1994): *Gesten. Versuch einer Phänomenologie*. Fischer, Frankfurt/M
- Fo, D. (1987): *Kleines Handbuch des Schauspielers*. Verlag der Autoren, Frankfurt/M.
- Foerster, H.v. (1985): *Entdecken oder Erfinden. Wie läßt sich Verstehen verstehen*. In: Glasersfeld, E.v.(Hg.): *Einführung in den Konstruktivismus*. München
- Foucault, M (1990): *Einleitung zu „Gebrauch der Lüste“*. In: Engelmann, P. (Hg.): *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*. Reclam, Stuttgart, pp 244-274
- Fox, J. (1986): *Theatre of Love - Dramatic Improvisation and Cultural Renewal*. New Paltz, New York
- Fox, J. (1989): *Psychodrama und Soziometrie. Schriften zu Psychodrama, Gruppenmethode und Spontaneität*. Edition Humanistische Psychologie, Köln
- Fox, J. (1991): *Die inszenierte persönliche Geschichte im Playback Theater*. In: Psychodrama, Heft 1/1991. Köln
- Fox, J. (1996): *Playback Theater. Renaissance einer alten Tradition*. Köln
- Fragstein, T.v. (1986): *Deformation und Formation. Gedanken zum Selbst-Bewußtsein des Schauspielers*. In: Nickel, H.-W. /Salje, D. (Hg.): *Der Spielleiter zwischen Pädagogik, Wissenschaft und Kunst. LAG-Materialien Spiel und Theater*, Bd. 14. LAG Spiel und Theater, Berlin
- Frantzen, P. (1969): *Laienspiel in der Weimarer Zeit*. In: Hilfen für den Spielleiter, Heft 8. LAG Spiel und Amateurtheater in NRW (Hg.). Münster
- Franzbach, M. (1986): *Theater der Unterdrückten*. In: Brauneck/Schneilin (Hg.): *Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles*, Rowohlt's Enzyklopädie. Rowohlt, Reinbek, pp 940-941
- Freud, S. (1969): *Der Dichter und das Phantasieren (1908)*. In: Mitscherlich, A. et al. (Hg.): *S. Freud. Studienausgabe*, Bd. 10. Bildende Kunst und Literatur. Frankfurt/M., pp 169-179
- Freund, H.-J. (1989): *Handmotorik und musikalisches Lernen*. In: Petsche, H. (Hg.): *Musik - Gehirn - Spiel*. Beiträge zum vierten Herbert-von-Karajan-Symposium. Birkhäuser, Basel, pp 103-110
- Frost, A./Yarrow, R. (1990): *Improvisation in Drama*. Macmillan, Houndmills
- Gagel, R. (1996): *Improvisation in der Malerei – eine Spurensuche*. In: Kieseritzky, H. v. et al.: *Ringgespräch über Gruppenimprovisation – Themenschwerpunkt: Improvisation in Literatur, Tanz, Theater, Bildender Kunst und Architektur*, Juni 1996, LXII. Berlin, pp 23-26
- Garlick, D. (2002): *Understanding the Nature of the General Factor of Intelligence: The Role of Individual Differences in Neural Plasticity as an Explanatory Mechanism*. In: *Psychological Review*, Vol 109, No. 1. Jan. 2002
- Gascard-Reich, G. (1970): *Tanzpädagogik. Bewegungsimprovisation und Szene*. In: Roscher, W. (Hg.): *Ästhetische Erziehung - Improvisation - Musiktheater*. Schroedel, Hannover, pp 127-146
- Gazzaniga, M.S. (1970): *Bisected Brain*. Plenum Publishing Corp, Boston
- Gazzaniga, M.S. (1989): *Das erkennende Gehirn. Entdeckungen in den Netzwerken des Geistes*. Paderborn
- Geertz, C. (Hg.) (1999): *Dichte Beschreibungen. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*. Suhrkamp, Frankfurt/M 1983, 6. Aufl.
- Gehlen, A. (1966): *Der Mensch, seine Natur und seine Stellung in der Welt*. Frankfurt/M.
- Gennep, A. van (1986): *Übergangsriten*. Frankfurt/M., New York
- Gentges, I. (1926): *Bewusste Gestaltung*. In: Frantzen, P. (Hg.): *Laienspiel in der Weimarer Zeit*. Münster, Ausgabe 1969, pp 74-76
- Gentges, I. (1975): *Das Laienspiel in der Schule*. In: Dinges, O./Kaiser, H. (Hg.): *Spielgestaltung und Menschenbildung*. Recklinghausen, pp 129-140
- Gerlach, W. (1915): *Das Schuldrama des 18. Jahrhunderts unter dem Gesichtspunkt der Jugendliteratur*. In: *Zeitschrift für Geschichte der Erziehung und des Unterrichts* 5, 1915., pp 93-122
- Gerst, C. (Hg.) (1924): *Gemeinschaftsbühne und Jugendbewegung. Zeitschrift des Bühnenvolksbundes. Sammelband*. Frankfurt
- Gerwin, T. (2002): *Zeitklang*. In: *Fokus Schultheater* 01. Zeitsprünge – Berlin, Hg.: *Bundesverband Darstellendes Spiel*. Edition Körberstiftung, Hamburg, pp 44-49
- Giesecke, H. (1997): *Pädagogik als Beruf. Grundformen pädagogischen Handelns*. Juventa, Weinheim 1987, 6. Aufl.
- Gieseler, W. (1975): *Komposition im 20. Jahrhundert*. Celle
- Giesing, M./Giershausen, T./Walther, H. (1977): *Fetisch „Technik“ – Die Gesellschaft auf dem Theater der „Neusachlichkeit“*. In: *Theater in der Weimarer Republik*. Hg. im August 1977 vom Kunstamt Kreuzberg und dem Institut für Theaterwissenschaft der Universität Köln. Berlin, pp 783-821
- Giffei, H. (1979): *Martin Luserke und das Theater*. In: *LAG Spiel und Theater in NRW (Hg.): Hilfen für Spielleiter*, Heft 18. Recklinghausen
- Giffei, H. (1989): *Ernsthaft nach dem 1. Weltkrieg. Das Theater der Jugend von den 20er bis zu den 60er Jahren*. In: Chiout, H./Wilhelm, E. (Hg.): *Spielräume – Spielräume. Das Theater der Jugend und sein Treffen*. Berlin, pp 20-27
- Glathe, B. (1978): *Stundenbilder zur rhythmischen Erziehung*. Kallmeyer Verlag, Wolfenbüttel
- Glathe, B./Krause-Wichert, H. (1989): *Rhythmik. Grundlagen und Praxis*. Kallmeyer Verlag, Selze-Velber
- Glinka, H.-J. (1998): *Das narrative Interview*. Juventa, München
- Globokar, V. (1977): *Komposition und Improvisation*. Breitkopf & Härtel, Wiesbaden
- Globokar, V. (1994): *Einatmen Ausatmen*. Wolke Verlag, Hofheim

- Goebbels, H. (1989): *Prince and the Revolution*. In: Riethmüller, A. (Hg.): *Revolution in der Musik. Avantgarde von 1200 bis 2000*. Bärenreiter, Kassel, pp 108-115
- Goettle, G. (2001): *Spuren von Absichten*. In: TAZ Nr. 6358 vom 29.1.2001, pp 13-14
- Goffman, E. (1977): *Rahmen-Analyse*. Suhrkamp, Frankfurt/M., 2. Aufl. 1989
- Goffman, E. (1978): *Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation*. Suhrkamp, Frankfurt/M.
- Goldschmidt, H. (1891): *Verzierungen, Veränderungen und Passagieren im 16. und 17. Jahrhundert*. Monatshefte für Musikgeschichte 23, 1891
- Goldstein, E.B. (1997): *Wahrnehmungspsychologie*. Spektrum, Heidelberg, Ausgabe 2002
- Goltz, M. (2002-2): *Zur musikalischen Seite von Quacksalbern*. In: Baumbach, G. (Hg.): *Theaterkunst und Heilkunst. Studien zu Theater und Anthropologie*. Böhlau, Köln, Weimar, Wien, pp 165-194
- Gonszar, M. (1998): *Improvisation im Theater. Definition, Geschichte und Funktion*. In: Gonszar, M. (Hg.): *Materialien zum Werkstattthema Improvisation. Weiterbildungsmaßnahme Darstellendes Spiel*. Hessisches Landesinstitut für Pädagogik, Weilburg, pp 14-32
- Gonszar, M. (1998): *Didaktik und Methodik von Spiel und Theater in der Schule*. In: Gonszar, M. (Hg.): *Weiterbildungsmaßnahme „Darstellendes Spiel“*. Hessisches Landesinstitut für Pädagogik, Weilburg
- Goodall, J. (1986): *The Chimpanzees of Gombe*. Belknap Press of Harvard, Cambridge, pp 673
- Goodman, N./Elgin, C. (1993): *Revisionen. Philosophie und andere Künste und Wissenschaften*. Frankfurt/M.
- Görling, R. (1998): *Rahmen - Zeuge - Körper: Das Feld der Performance*. In: Vaßen, F./Koch, G./Naumann, G. (Hg.): *Wechselspiel: KörperTheaterErfahrungen*. Brandes & Apsel, Frankfurt/M., pp 50-62
- Göschel, A. (2001): *Die Ungleichzeitigkeit in der Natur*. Kohlhammer, Stuttgart
- Graham, M. (1992): *Blood Memory. An Autobiography*. Macmillan, London
- Grande Dizionario Italiana Dell' Uso. Volume III (1999): UTET, Torino
- Gray, J.A./Rawlins, J. N. P. (1986): *Comparator and buffer memory: an attempt to integrate two models of hippocampal function*. In: Isaacson, R. L./Pribram, K. H. (Hg.): *The Hippocampus*. Plenum, New York
- Grimm, J. (1982): *Das avantgardistische Theater Frankreichs*. München
- Gromes, H. (1994): *Interkulturelle Aspekte in der Theaterarbeit Peter Brooks*. In: Kurzenberger, H./Matzke, F. (Hg.): *Interkulturelles Theater*. Universität Hildesheim, Hildesheim, pp 31-47
- Grosse, H. (1977): *Die szenische Entwicklung in Beispielen*. In: Theater in der Weimarer Republik. Hg. im August 1977 vom Kunstamt Kreuzberg und dem Institut für Theaterwissenschaft der Universität Köln. Berlin, pp 717-738
- Grossenbacher, P.G. (1997): *Perception an sensory information in synaesthetic experience*. Synaesthesia – Classic and Contemporary Readings, pp 148-173
- Grotowski, J. (1968): *Das Arme Theater*. Velber, Hannover
- Grotowski, J. (1976): *Towards a Poor Theatre. (Preface by P. Brook)*. Eyre Methuen, London
- Gruber, J. (1998): *Virtuelle und echte theatrale Räume*. In: Lippert, E. (Hg.): *TheaterSpielen. Reihe: Themen - Texte - Interpretationen, Bd. 12*. C.C. Buchners Verlag, Bamberg, pp 138-152
- Grünzweig, W./Schröder, G./Supper, M. (Hg.) (1990): *Schnebel 60*. Wolke Verlag, Hofheim
- Grüsser, O.-J. (1988): *Funktionale Lateralisierung des Gehirns. Vom Spurenlesen zum Lesen*. Ärztliche Praxis 90, pp 249-250
- Grüsser, O.-J. (1989): *Gehirnvorgänge und bildnerische Kreativität. Phylogenetische, historische und individuelle Bedingungen*. In: Petsche, H. (Hg.): *Musik-Gehirn-Spiel: Beiträge zum vierten Herbert-von-Karajan-Symposium*, Wien, 24. u. 25. Mai 1988. Birkhäuser Verlag, Basel, pp 53-90
- Grüsser, O.-J./Grüsser-Cornehls, U./Kirchhoff, N./Kiefer, R. (1985): *Averbal social communication of hominids is phylogenetically older than verbal communication. Some evidence from studies in brain lesion patients*. Abstract of the Taung Diamond Jubilee International Symposium, Johannesburg
- Gubler, M. (1999): *Spiel und Theater als Auftrag im sozialpädagogischen Feld - zum Beispiel Suchtprävention*. In: Nickel, H.-W. (Hg.): *Symposium Theatertheorie, veranstaltet vom Institut für Spiel- und Theaterpädagogik vom 1. zum 4. Oktober 1998*. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 147-152
- Guilford, J.P. (1970): *„Creativity“*. In: *American Psychologist* 5, 1950. Dt. Übersetzung in: Mühle/Schell: *Kreativität und Schule*. München
- Günther, H. (1990): *Geschichtlicher Abriss der deutschen Rhythmusbewegung*. In: Bannmüller, E./Röthig, P.: *Grundlagen und Perspektiven ästhetischer und rhythmischer Bewegungserziehung*. Stuttgart
- Gusinde, M. (1948): *Urwaldmensch am Ituri*. Wien
- Gutjahr, G. (1985): *Psychologie des Interviews in Praxis und Theorie*. Heidelberg
- Gutvitch, G. (1941): *Mass Community, Communion, Journal of Philosophy, August 1941*. In: Turner, V.: *Vom Ritual zum Theater – Der Ernst des menschlichen Spiels*. 1989, pp 71
- Habermas, J. (1964): *Gegen einen positivistisch halbierten Rationalismus*. In: Adorno, T.W./Darendorf, R./Pilot, H./Albert, H./Habermas, J./Popper, K.R. (Hg.): *Riskante Freiheiten*. Luchterhand, Neuwied, pp 335ff
- Habermas, J. (1968): *Arbeit und Interaktion. Bemerkungen zu Hegels Jenenser „Philosophie des Geistes“*. In: Habermas, J. (Hg.): *Technik und Wissenschaft als „Ideologie“*. Suhrkamp, Frankfurt/M., pp 9-47
- Habermas, J. (1981): *Theorie des kommunikativen Handelns, 2 Bde*. Suhrkamp, Frankfurt/M.
- Habermas, J. (1985-1): *Vorstudien und Ergänzungen zu einer Theorie des kommunikativen Handelns*. Suhrkamp, Frankfurt/M.
- Habermas, J. (1985-2): *Der philosophische Diskurs der Moderne*. Suhrkamp, Frankfurt/M.
- Habermas, J. (1994): *Individuierung und Vergesellschaftung*. In: Beck, U./Beck-Gernsheim, E. (Hg.): *Riskante Freiheiten*. Suhrkamp, Frankfurt/M., pp 437-446
- Habermas, J. (1995): *Zur Entwicklung der Interaktionskompetenz*. Gesellschaft zur Förderung der Wissenschaft, Frankfurt/M.
- Habermas, J. (1997): *Politik, Kunst, Religion. Essays über zeitgenössische Philosophen*. Reclam, Stuttgart

- Hamel, P.M. (1981): *Durch Musik zum Selbst*. Bärenreiter, Kassel
- Hammerthaler, R./Schweeger, E. (Hg.) (1999): *Räumungen. Von der Unverschämtheit, Theater für ein Medium der Zukunft zu halten*. Alexander Verlag, Berlin
- Harkort, S. (2001): *Simple acting als eine mögliche Form künstlerischer Auseinandersetzung. Abschlussarbeit am Institut für Spiel- und Theaterpädagogik, Universität der Künste Berlin*. Berlin
- Hartwig, H. (1990): *Aktion und Texte - 68 - Ästhetik als Kommunikation*. In: Lenzen, D. (Hg.): *Kunst und Pädagogik – Erziehungswissenschaft auf dem Weg zur Ästhetik?* Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt
- Haß, U. (1998): *Elemente einer Theorie der Begegnung: Theater Film*. In: Brandstetter, G./Finter, H./Weßendorf, M. (Hg.): *Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste*. Gunter Narr, Tübingen, pp 55-64
- Hasselbach, B. (1989): *Improvisation, Tanz, Bewegung*. Klett, Stuttgart
- Hassenstein, B. (1980): *Instinkt - Lernen – Spielen - Einsicht*. Piper, München
- Hassler M./Nieschlag, E. (1989): *Gonadenhormone, räumliche Begabung und Kompositionstalent*. In: Petsche, H. (Hg.): *Musik - Gehirn - Spiel. Beiträge zum vierten Herbert-von-Karajan-Symposium*. Birkhäuser, Basel, pp 191-202
- Haug, H./Droß, M./Wetzel, D. (1998): *Etappe: Alibis*. In: Brandstetter, G./Finter, H./Weßendorf, M. (Hg.): *Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste*. Gunter Narr, Tübingen, pp 309-316
- Hawemann, H. (1981): *Über Improvisation. Ihre Bedeutung für das produktive Verhältnis zwischen Darsteller und Regisseur*. In: Schumacher, E. (Hg.): *Darsteller und Darstellende Kunst in Theater, Film, Fernsehen und Hörfunk*. Henschel, Berlin, pp 153-160
- Hegel, G.W.F. (1822/1828/1830): *Die Vernunft in der Geschichte*. Hamburg, G. Lasson (Hg.) 1955
- Hegel, G.W.F. (1830): *Phänomenologie des Geistes*. Suhrkamp, Frankfurt/M., Aufl. 1973
- Heidegger, M. (1927): *Sein und Zeit*. Halle
- Heiligenberg, W. (1987): *Central processing of sensory information in electric fish*. *Comp. Physiol A* 161, pp 621-631
- Heisenberg, M. (1993): *Voluntariness (Willkürfähigkeit) and the General Organisation of Behavior*. In: *Flexibility and Constraint in Behavioral Systems*. Dahlem Workshop Reports 55, Wiley, Berlin
- Heitkamp, D. (2004): *Der Maler des Raumes wirft sich in die Leere. Ein Exploratorium zwischen Tanz, Bildender Kunst und Architektur*. In: Westphal, K. (Hg.): *Lernen als Ereignis. Zugänge zu einem theaterpädagogischen Konzept*. Schneider Verlag, Hohengehren
- Helgason, A./Hrafinkelsson, B./Gulcher, J. R./ Ward, R./Stefánsson, K. (2003): *A Populationwide Coalescent Analysis of Icelandic Matrilinial and Patrilineal Genealogies: Evidence for a Faster Evolutionary Rate of mtDNA Lineages than Y Chromosomes*. *The American Journal of Human Genetics*, Volume 72, Number 6, June 2003, pp 1370-1388
- Hempel, C.G. (1952): *Fundamentals of Concept Formation in Empirical Sciences*.
- Hentschel, I. (1988): *Kindertheater, Die Kunst des Spiels zwischen Phantasie und Realität*. Frankfurt/M.
- Hentschel, U. (1996): *Theaterspielen als Ästhetische Bildung. Über einen Beitrag produktiven künstlerischen Gestaltens zur Selbstbildung*. Deutscher Studien Verlag, Weinheim
- Hentschel, U. (2002): *Spielzeiten. Überlegungen zur Zeitgestaltung in theatraler Produktion und Rezeption*. In: *Fokus Schultheater 01. Zeitsprünge – Berlin*, Hg.: Bundesverband Darstellendes Spiel. Edition Körperstiftung, Hamburg, pp 16-25
- Hentschel, U./Ritter, H.M. (Hg.) (2003): *Entwicklungen und Perspektiven der Spiel- und Theaterpädagogik. Festschrift für Hans-Wolfgang Nickel*. Schibri-Verlag, Berlin
- Herdemerten, F. (1998): *Leitung und Selbststeuerung der Gruppe - ein dialogisches Prinzip*. In: Lippert, E. (Hg.): *TheaterSpielen. Themen - Texte - Interpretationen*, Bd. 12. C.C. Buchners Verlag, Bamberg, pp 48-68
- Herrmann, M. (1962): *Die Entstehung der berufsmäßigen Schauspielkunst*. Berlin
- Hinck, W. (1965): *Das deutsche Lustspiel des 17. und 18. Jahrhunderts und die italienische Komödie. Commedia dell'arte und Théâtre Italien*. Stuttgart
- Hirsch, M. (1990): *Der Komponist als Menschendarsteller. Das Theater Dieter Schnebels*. In: Grünzweig, W./Schröder, G./Supper, M. (Hg.): *Schnebel 60*. Wolke Verlag, Hofheim
- Hitzler, R./Honer A. (1994): *Bastelexistenz. Über subjektive Konsequenzen der Individualisierung*. In: Beck, U./Beck-Gernsheim, E. (Hg.): *Risikante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften*. Frankfurt/M., pp 307-315
- Hoch, P. (1995): *“Alles präzise offen lassen!” Improvisation – Haltung oder Handwerk?* In: Schwabe, M. et al. (Hg.): *Improvisation – Haltung oder Handwerk? Ringgespräch über Gruppenimprovisation, Juni 1996, LXII*. Berlin, pp 8-11
- Hoffmann, C. (1990): *Zum Verhältnis von Theater und Pädagogik*. In: Ricard, J./Fangauf, A. (Hg.): *Theaterpädagogik und Dramaturgie im Kinder- und Jugendtheater. Dokumentation zur internationalen Tagung der ASSITEJ e.V. Bremen, 6/1989. Schriftenreihe der ASSITEJ*, Bd. 3, pp 25-34
- Hoffmann, V. (1977): *Massenschulen und Versuchsschulen*. In: *Theater in der Weimarer Republik*. Hg. im August 1977 vom Kunstatm Kreuzberg und dem Institut für Theaterwissenschaft der Universität Köln. Berlin, pp 563-569
- Hoffmann, L./Hoffmann-Ostwald, D. (1961): *Deutsches Arbeitertheater 1918-1933*. Berlin
- Hübler, A. (2001): *Das Konzept ‚Körper‘ in den Sprach- und Kommunikationswissenschaften*. A. Francke Verlag Tübingen und Basel, Basel
- Huizinga, J. (1938): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Rowohlt, Reinbek, Deutsche Ausgabe 1956, Ausgabe 1987 mit einem Nachwort von A. Flitner
- Hulfeld, S. (2002): *Das Theatrum des Herrn Mary*. In: Baumbach, G. (Hg.): *Theaterkunst und Heilkunst. Studien zu Theater und Anthropologie*. Böhlau, Köln, Weimar, Wien
- Hupperetz, K. J. (1998): *Hollandia, eine exemplarische Grenzgängergruppe*. In: Brandstetter, G. et al. (Hg.): *Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste*. Gunter Narr Verlag, Tübingen, pp 339-350
- Hurte, M. (1983): *Visualisierung von Musik durch Farbe, Form, Bewegung*. In: Roscher, W. (Hg.): *Integrative Musikpädagogik - Neue Beiträge zur Polyästhetischen Erziehung*, Teil 1. Heinrichshofen, Wilhelmshaven, pp 63-74

- Hürter, R. (1993): *Improvisation bei der Erarbeitung eines (eigenen) Stückes. Der Wald als Improvisationsraum*. In: Ebert, J./Korn, U./ Nickel, H.-W. (Hg.): *Improvisation I: Grundlagen und neuere Entwicklungen*. LAG Materialien 31. LAG Spiel u. Theater, Berlin, pp 83ff
- Jaques-Dalcroze, E. (1906): *Grundsätze und Zweck der Rhythmischen Gymnastik*. In: Landesarbeitsgemeinschaft Musik NW (Hg.): *Resonanzen*. 1967. Remscheid
- Jaques-Dalcroze, E. (1911): *Was die Rhythmische Gymnastik Ihnen gibt und was sie von Ihnen fordert (Vortrag Jena 1911)*. In: Landesarbeitsgemeinschaft Musik NW (Hg.): *Resonanzen*. 1967. Remscheid
- Jaques-Dalcroze, E. (1921): *Rhythmus, Musik und Erziehung*. Nachdruck Kallmeyer, Wolfenbüttel 1977
- Jenisch, J. (1996): *Ich selbst ein anderer. Der Darsteller und das Darstellen. Grundbegriffe für Praxis und Pädagogik*. Henschel, Berlin
- Johnstone, K. (1979): *Improvisation und Theater*. Alexander Verlag, Berlin, dt. Ausg. 1993
- Johnstone, K. (1998): *Theaterspiele – Spontaneität, Improvisation und Theatersport*. Alexander Verlag, Berlin
- Jopke, K. (2002): *Tabarin – die Maske des Wundarztes*. In: Baumbach, G. (Hg.): *Theaterkunst und Heilkunst. Studien zu Theater und Anthropologie*. Böhlau, Köln, Weimar, Wien, pp 145-164
- Jörgensmann, T./Weyer, R.-D. (1991): *Kleine Ethik der Improvisation*. Neue Organisation Musik, Essen
- Jost, E. (1987): *Europas Jazz*. Frankfurt/M.
- Jung, C.G. (1989): *Die Dynamik des Unbewussten. Gesammelte Werke Band 8*. Walter Verlag, Olten
- Junge, E. (1996): *Die Improvisation im Tanz oder Der Ort des Schöpferischen*. In: Schwabe, M. et al. (Hg.): *Improvisation in Literatur, Tanz, Theater, Bildender Kunst und Architektur*. Ringgespräch über Gruppenimprovisation, Juni 1996, LXII. Berlin, pp 8-9
- Junghenrich, H.-K. (1986): *Musikalische Zeitfragen 19: Oper-Film-Rockmusik, Veränderungen in der Alltagskultur*. Bärenreiter, Kassel
- Jurké, V. (1998): *Zum künstlerischen Körper- und Bewegungsstudium und zu seiner Problematik in der Schauspielausbildung und an anderen Studiengängen für Darstellende Kunst*. In: Vaßen, F./Koch, G./Naumann, G. (Hg.): *Wechselspiel: Körper Theater Erfahrungen*. Brandes & Apsel, Frankfurt/M., pp 75-94
- Kaden, C. (1993): *Des Lebens wilder Kreis – Musik im Zivilisationsprozeß*. Kassel
- Kaehler, K.E. (1998): *Aspekte des Zeitproblems in der Musikphilosophie Theodor W. Adornos*. In: Klein, R./Mahnkopf, C.-S. (Hg.): *Mit den Ohren denken. Adornos Philosophie der Musik*. Suhrkamp, Frankfurt/M., pp 37-51
- Kager, R. (1998): *Einheit in der Zersplitterung. Überlegungen zu Adornos Begriff des „musikalischen Materials“*. In: Klein, R./ Mahnkopf, C.-S. (Hg.): *Mit den Ohren denken. Adornos Philosophie der Musik*. Suhrkamp, Frankfurt/M., pp 92-116
- Kaiser, H. (1972): *Laienspiel und Amateurtheater seit 1945. Eine Dokumentation. Hilfen für Spielleiter*. In: Heft 11. LAG Spiel und Theater in NRW (Hg.). Recklinghausen
- Kaiser, H. J. (Hg.) (1992): *Musikalische Erfahrung. Wahrnehmen, Erkennen, Aneignen. Musikpädagogische Forschung, Bd. 13*. Essen
- Kaldrack, I./Blum, L. (2002): *Interfaces und Interaktion*. In: Fokus Schultheater 01. Zeitsprünge – Berlin, Hg.: Bundesverband Darstellendes Spiel. Edition Körberstiftung, Hamburg, pp 36-43
- Kalusche, B.G. (1983): *Visualisierung von Musik durch Werke der Bildenden Kunst*. In: Roscher, W. (Hg.): *Integrative Musikpädagogik - Neue Beiträge zur Polyästhetischen Erziehung, Teil 1: Theorie und Rezeption - Beispiele gesamt-künstlerischer Interpretation*. Heinrichshofen, Wilhelmshaven, pp 75-105
- Kant, I.: *Prolegomena zu einer jeden künftigen Metaphysik*.
- Kant, I. (1787): *Kritik der reinen Vernunft*. Suhrkamp, Frankfurt/M., 2. Aufl. 1974
- Kapteina, H. (1999): *Dimensionen der Improvisation*. In: Gagel, R./Kieseritzky, H.v./ Kirchner, C./Lisgen, G./Schwabe, M. (Hg.): *Ringgespräch über Gruppenimprovisation, LXV, März 1999*. Berlin, pp 3-11
- Kardorff, E. v. (1995): *Qualitative Sozialforschung – Versuch einer Standortbestimmung*. In: Flick, U./Kardorff, E.v./Keupp, H./ Rosenstiel, L.v./Wolff, S. (Hg.): *Handbuch Qualitative Sozialforschung*. Beltz, Weinheim, pp 3-8
- Karkoschka, E. (1984): *Das Schriftbild der Neuen Musik. Bestandsaufnahme neuer Notationssymbole. Anleitung zu deren Deutung, Realisation und Kritik*. Moeck, Celle, 3. Aufl.
- Kathrein, K. (1984): *rororo Schauspielführer. Von Aischylos bis Botho Strauß*. rororo, Reinbek
- Kegan, R. (1991): *Entwicklungsstufen des Selbst. Fortschritte und Krisen im menschlichen Leben*. München, 2. Aufl.
- Keller, B. (1988): *Improvisations in Creative Drama*. Merriwether Publishing Ltd., Colorado Springs
- Kelletat, H. (1981): *Die Lehre von der Erfindung und Gestaltung in der Instrumentalmusik*. In: Hohe Schule der Musik. Handbuch der gesamten Musikpraxis. Wiesbaden, 1935, pp 408-441
- Keupp, D. (1977): *Musik der zwanziger Jahre*. In: Theater in der Weimarer Republik. Hg. im August 1977 vom Kunstatm Kreuzberg und dem Institut für Theaterwissenschaft der Universität Köln. Berlin, pp 517-540
- Kienhorst, E. M. (1984): *Ensemble-Improvisation in der Altenarbeit*. In: Roscher, W. (Hg.): *Integrative Musikpädagogik - Neue Beiträge zur Polyästhetischen Erziehung, Teil 2: Praxis und Produktion - Beispiele gesamt-künstlerischer Improvisation*. Heinrichshofen, Wilhelmshaven, pp 95-106
- Kienhorst, E.M. (1970): *Beispiele und Verfahren improvisatorischer Klang-, Sprech- und Tanzszenen in der Schule*. In: Roscher, W. (Hg.): *Ästhetische Erziehung – Improvisation – Musiktheater*. Schroedel, Hannover, pp 149-165
- Kienhorst, E.M. (1984): *Zur Klangimprovisation im Schüler und Studententheater*. In: Roscher, W. (Hg.): *Integrative Musikpädagogik, Teil 2: Praxis und Produktion - Beispiele gesamt-künstlerischer Improvisation*. Heinrichshofen, Wilhelmshaven, pp 55-70
- Kieseritzky, H. v./Schwabe, M. (1995): *Fragebogen: Improvisation – Haltung oder Handwerk?* In: Schwabe, M. et al. (Hg.): *Improvisation – Haltung oder Handwerk?* Ringgespräch über Gruppenimprovisation, Juni 1996, LXII. Berlin, pp 12-17
- Kindermann, H. (1954): *Die Commedia dell'arte und das deutsche Theater*. In: *Rivista di Studi Teatrali*. Nr. 9-10

- Kindermann, H. (1966): *Theatergeschichte Europas*. Bd.1, 50, Salzburg
- Kiphard, E.J. (1985): *Über den harmonischen Umgang mit sich und der Welt*. In: Lorenz, K. (Hg.): *Rhythmik und Erziehung*. Heft 1/85. Kallmeyer Verlag, Wolfenbüttel, pp 3
- Kipphoff, K. (1999): *Begräbnismarsch für verrottete Ideen - Neues vom Bread & Puppet Theatre*. In: Nickel, H.-W. (Hg.): *Symposium Theatertheorie, veranstaltet vom Institut für Spiel- und Theaterpädagogik vom 1. zum 4. Oktober 1998*. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 197-202
- Kirby, M. (1984): *On Acting and Not-Acting*. In: Battcock, G./Nickas, R. (Hg.): *The Art of Performance. A critical Anthology*. New York, pp 97-117
- Klein, R. (1998): *Statt einer Einleitung: Schwierigkeiten mit der Musikphilosophie*. In: Klein, R./Mahnkopf, C.-S. (Hg.): *Mit den Ohren denken. Adornos Philosophie der Musik*. Suhrkamp, Frankfurt/M., pp 11-20
- Klein, R./Mahnkopf, C.-S. (Hg.) (1998): *Mit den Ohren denken. Adornos Philosophie der Musik*. Suhrkamp, Frankfurt/M.
- Klöden, H.G. (1993): *Grundlagen der Schauspielkunst II*. In: Ebert, J./Korn, U./Nickel, H.-W. (Hg.): *Improvisation I: Grundlagen und neuere Entwicklungen*. LAG Materialien 31. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 18-19
- Klöden, H.G.v. (1967): *Grundlagen der Schauspielkunst II: Improvisation und Rollenstudium. Reihe: Theater heute 24*. Friedrich Verlag, Velber
- Kluge, F. (1999): *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. Bearb. von Elmar Seebold. De Gruyter, Berlin
- Koch, G. (1998): *TheaterSpielen als Interventionspädagogik: Eingreifen und Vermitteln*. In: Lippert, E. (Hg.): *TheaterSpielen. Reihe: Themen - Texte - Interpretationen, Bd. 12*. C.C. Buchners Verlag, Bamberg, pp 198-207
- Kösterke, D. (2001): *Was ist Qualität?* In: Ringgespräch über Gruppenimprovisation. Juni 2001. Berlin, pp 6-9
- Koestler, A. (1980): *Die Wurzel des Zufalls (Orig. The roots of Coincidence 1972)*. Bern
- Kofman, S. (1990): *Melancholie der Kunst*. In: Engelmann, P. (Hg.): *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*. Reclam, Stuttgart, pp 224-243
- König, R. (1984): *Soziologie und Ethnologie*. In: KZfSS. Sonderheft: Ethnologie als Sozialwissenschaft 26, pp 17-35
- Korn, U. (1993): *Contact-Improvisation - eine Begegnung*. In: Ebert, J./Korn, U./Nickel, H.-W. (Hg.): *Improvisation I: Grundlagen und neuere Entwicklungen*. LAG Materialien 31. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 69-73
- Kotte, A. (1999): *Die Suche nach der Mitte. Gibt es einen kleinsten gemeinsamen Nenner für Theatertheorien?* In: Nickel, H.-W. (Hg.): *Symposium Theatertheorie, veranstaltet vom Institut für Spiel- und Theaterpädagogik vom 1. zum 4. Oktober 1998*. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 81-90
- Krappmann, L. (1988): *Soziologische Dimensionen der Identität. Strukturelle Bedingungen für die Teilnahme an Interaktionsprozessen*. Klett, Stuttgart
- Krause, R. (1972): *Kreativität. Untersuchungen zu einem problematischen Konzept*. München
- Kröll, K. (2001): *Körperbegabung versus Verkörperung. Das Verhältnis von Körper und Geist im frühneuzeitlichen Jahrmärktepektakel*. In: Fischer-Lichte, E./Horn, C./Warstat, M (Hg.): *Verkörperung*. Franke Verlag Tübingen und Basel, Tübingen, pp 29-52
- Krömer, W. (1976): *Die italienische Commedia dell'arte*. Wiss. Buchgesellschaft, Darmstadt
- Kugler, M. (1996): *Die Methode des Jaques-Dalcroze und das Orff-Schulwerk „Elementare Musikübung“*. *Bewegungsorientierte Konzeptionen der Musikdidaktik*. In: Gembris, H. et al. (Hg.): *Musikpädagogische Forschungsgeschichte 1995*. Augsburg
- Kumiega, J. (1985): *The Theatre of Grotowski*. Methuen, London
- Kümmel, W.F. (1977): *Musik und Medizin. Ihre Wechselbeziehung in Theorie und Praxis von 800 bis 1800*. Freiburg, München
- Kumpf, H. (1977): *Karlheinz Stockhausen und der Jazz*. In: *Jazz Podium*. 11/1977, pp 10-14
- Kunesch, E. et al. (1989): *Invariant Temporal Characteristics of Manipulative Hand Movements*. *Exp. Brain Res.*
- Kurzenberger, H./Matzke, F. (Hg.) (1994): *Interkulturelles Theater*. Universität Hildesheim, Hildesheim
- Laban, R.v. (1960): *The Mastery of Movement*. London
- Lachemann, H. (1996): *Musik als essentielle Erfahrung*. Breitkopf & Härtel, Wiesbaden
- Landau, E. (1971): *Psychologie der Kreativität*. München
- Langenscheidt-Redaktion (Hg.) (2000): *Langenscheidts Universal-Wörterbuch. Französisch*. Berlin, München
- Langenscheidt-Redaktion (Hg.) (2000): *Langenscheidts Universal-Wörterbuch. Italienisch*. Berlin, München
- Langewand, A. (1990): *Von der Erziehungskunst zur Erziehungswissenschaft*. In: Lenzen, D. (Hg.): *Kunst und Pädagogik – Erziehungswissenschaft auf dem Weg zur Ästhetik?* Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt
- Larivaille, P. (1986): *Commedia dell'arte*. In: Brauneck/Schneilin (Hg.): *Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles*, Rowohlt's Enzyklopädie. Rowohlt, Reinbek, pp 223-227
- Lazarowicz/Balme (1991): *Texte zur Theorie des Theaters*. Stuttgart
- Leaker, R. E./Lewin, R. (1996): *Wie der Mensch zum Mensch wurde*. Hoffmann und Campe Verlag, Hamburg, Orig. Ausg. 1977
- Lecoq, J. (1973): *Mime – Movement – Theater, Yale Theater, vol.4, no. 1 (Winter 1973) pp. 119-120*. In: Towsen, J.H.: *Clowns*. Hawthorne, New York, pp 353-354
- Lecoq, J. (Hg.) (1987): *Le Théâtre du Geste*. Paris, Bardas
- Lecoq, J. (2000): *Der poetische Körper. Eine Lehre vom Theaterschaffen*. Alexander Verlag, Berlin
- Leaker, M. (1998): *Körper als Ort der Wirklichkeit*. In: Vaßen, F./Koch, G./Naumann, G. (Hg.): *Wechselspiel: Körper Theater Erfahrungen*. Brandes & Apsel, Frankfurt/M., pp 13-16
- Leaker, M. (1999): *Vorschläge zu einer medientheoretischen Betrachtung des Theaters. Ein versuchsweiser Beitrag zur Theatertheorie*. In: Nickel, H.-W. (Hg.): *Symposium Theatertheorie, veranstaltet vom Institut für Spiel- und Theaterpädagogik vom 1. zum 4. Oktober 1998*. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 33-54
- Leaker, M. (2001): *Nachmoderne Performativität und Subjekte der Fremdheit. Kommentierung der Hellerauer Werkstätten*. In: Leaker, M. (Hg.): *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*. Alexander Verlag, Berlin, pp 232-293

- Lehmann, H.-T. (1991): *Theater und Mythos. Die Konstitution des Subjekts im Diskurs der antiken Tragödie*. Stuttgart
- Lehmann, H.-T. (1999-1): *Postdramatisches Theater*. Verlag der Autoren, Frankfurt/M
- Lehmann, H.-T. (1999-2): *Die Gegenwart des Theaters*. In: Fischer-Lichte, E./Koelsch, D./ Weiler, C. (Hg.): *Transformationen – Theater der Neunziger Jahre*. Berlin, pp 13-26
- Leigh, M. (1983): *An Account of the Development of My Improvised Plays 1965-69: An Application for the George Devine Award, 1969 (October 1969)*. In: Clements, P.: *The Improvised Play: The Work of Mike Leigh*. Methuen Theatrefile, London, pp 10-16
- Lenzen, D. (Hg.) (1990): *Kunst und Pädagogik - Erziehungswissenschaft auf dem Weg zur Ästhetik?* Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt
- Lenzen, D. (1990): *Von der Erziehungswissenschaft zur Erziehungsästhetik*. In: Lenzen, D. (Hg.): *Kunst und Pädagogik – Erziehungswissenschaft auf dem Weg zur Ästhetik?* Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt
- Leontjew, A.N. (1978): *Realistik und Phantastik im Spiel*. In: Flitner, A. (Hg.): *Das Kinderspiel*. Piper, München
- Leopold, D. A./Logethesis, N.K. (1996): *Activity changes in early visual cortex reflect monkey' percepts during binocular rivalry*. *Nature* 379 (6565), pp 549-553
- Leveton, E. (1996): *Mut zum Psychodrama. Ein Praktischer Leitfaden*. Iskopress, Salzhausen
- Lévi-Strauss, C. (1968): *Das wilde Denken*. Suhrkamp, Frankfurt/M.
- Libet, B. (1993): *Neurophysiology of Consciousness. CN - Contemporary Neuroscientists*. Birkhäuser Boston, Boston
- Libet, B./Sutherland, K. (Hg.) (2000): *The Volitional Brain*. Imprint Academic, Thorverton, UK
- Lindholm, S. (1998): *„Eine besondere Sorte Kunst. Man kann mitleiden, mitleiden!“*. In: Brandstetter et al. (Hg.): *Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste*. Gunter Narr Verlag, Tübingen, pp 327-338
- Lippert, E. (1998): *Rolle im Alltag - Rolle im Theater - ein Paradoxon für die Darsteller?* In: Lippert, E. (Hg.): *TheaterSpielen. Reihe: The-men - Texte - Interpretationen*, Bd. 12. C.C. Buchners Verlag, Bamberg, pp 27-47
- Lippert, G. (Projektleiter) (1992): *Theaterspielen in der Schule - Fortbildungsmodell*. Auer, Donauwörth
- Lips, J.E. (1951): *Vom Ursprung der Dinge*. Leipzig
- Lorenz, K. (1983): *Der Rhythmus im Einklang mit der universalen Ordnung*. In: Lorenz, K. (Hg.): *Rhythmik und Erziehung*. Heft 4/83. Kallmeyer Verlag, Wolfenbüttel, pp 2
- Lowndes, B. (1979): *Erstes Theaterspielen mit Kindern. Von der Wahrnehmung über Bewegung und Sprache bis zu einfachen Spielszenen*. Otto Maier Verlag, Ravensburg, Orig. London 1970
- Luserke, M. (1921): *Shakespeare-Aufführungen als Bewegungsspiel*. Heilbronn
- Luserke, M. (1927): *Jugend und Laienbühne. Eine Herleitung von Theorie und Praxis des Bewegungsspiels aus dem Stil des Shakespeareschen Schauspiels*. Bremen
- Luserke, M. (1952): *Faxenraten*. In: Ebert, J./Korn, U./Nickel, H.-W. (Hg.): *Improvisation I: Grundlagen und neuere Entwicklungen*. LAG Materialien 31. LAG Spiel und Theater, Berlin 1993, pp 11-17
- Luserke, M. (1957): *Pan Apollon Prospero – Zur Dramaturgie von Shakespeare-Spielen*. Hamburg
- Luserke, M. (1974): *Agitur Ergo sum? Versuch einer morphologischen Deutung des Urzusammenhangs von Theater und Bewusstsein. Nach Manuskripten hrsg. von H. Giffel*. Hamburg
- Lyotard, J. F. (1990-1): *Der Augenblick*. In: Barck, K./Gente, P./Paris, H./Richter, S.: *Aisthesis, Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik, Essays*. Leipzig
- Lyotard, J.-F. (1990-2): *Beantwortung einer Frage: Was ist Postmodern?* In: Engelmann, P. (Hg.): *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*. Reclam, Stuttgart, pp 33-48
- Lyotard, J.-F. (1990-3): *Randbemerkungen zu Erzählungen*. In: Engelmann, P. (Hg.): *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*. Reclam, Stuttgart, pp 49-53
- Lyotard, J.-F. (1990-4): *Memorandum über die Legitimität*. In: Engelmann, P. (Hg.): *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*. Reclam, Stuttgart, pp 54-75
- Maaz, B. (1997): *Hakenschlagen*. In: Schmitz, B. (Hg.): *Sigmar Polke - Die drei Lügen der Malerei*. Nationalgalerie im Hamburger Bahnhof - Berlin, Berlin
- Maelicke, A. (Hg.) (1990): *Vom Reiz der Sinne*. VCH Verlag, Weinheim
- Mahler, M. (1979): *Kreativer Tanz*. Zytglogge Verlag, Bern
- Mahnkopf, C.-S. (1998): *Adornos Kritik der Neueren Musik*. In: Klein, R./Mahnkopf, C.-S. (Hg.): *Mit den Ohren denken. Adornos Philosophie der Musik*. Suhrkamp, Frankfurt/M., pp 251-280
- Marquard, O. (1986): *Apologie des Zufälligen. Philosophische Studien*. Reclam, Stuttgart
- Martens, G. (1998): *Supervision und Gruppenpädagogik*. In: Lippert, E. (Hg.): *Theater Spielen. Reihe: Themen - Texte – Interpretationen*, Bd. 12. C.C. Buchners Verlag, Bamberg, pp 90-104
- Maslow, A. (1971): *The Farther Reaches of Human Nature*. Viking, New York
- Matiassek, H. (o. J.): *Regie - Ein verzerrtes Berufsbild*. Otto Müller Verlag, Berlin
- Mattenkloft, Gert (1990): *Gibt es eine erzieherische Dimension der Kunst nach der Moderne?* In: Lenzen, D. (Hg.): *Kunst und Pädagogik - Erziehungswissenschaft auf dem Weg zur Ästhetik?* Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt
- Mattenkloft, Gundel (1991): *Literarische Improvisation*. Pädagogisches Zentrum, Berlin
- Mattenkloft, Gundel (1996): *Improvisation in Literatur*. In: Schwabe, M. et al. (Hg.): *Ringgespräch über Gruppenimprovisation*. Juni 1996, LXII. Berlin, pp 3-7
- Mayer, K.U./Müller, W. (1994): *Individualisierung und Standardisierung im Strukturwandel der Moderne. Lebensverläufe im Wohlfahrtsstaat*. In: Beck, U./Beck-Gernsheim, E. (Hg.): *Risikante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften*. Suhrkamp, Frankfurt/M., pp 265-295
- Mechsner, F. (1993): *Das Chaos im Kopf - auf den Spuren der Kreativität*. In: Breuer, R. (Hg.): *Der Flügelschlag des Schmetterlings. Ein neues Weltbild durch die Chaosforschung*. Deutsche Verlagsanstalt, Stuttgart, pp 97-118

- Mechsner, F. (1998): *Eine Theorie der Kleinhirnfunktion. Dissertation.* In: Medizinische Fakultät, Ludwig Maximilians Universität. München
- Mechsner, F. (2000): *Empfundenes und reales Tempo: Eine Deutung von Fitts' Gesetz im Lichte von Celibidaches Musikphänomenologie.* In: Aschersleben, G./Müller, K. (Hg.) Kognitive Aspekte der Wahrnehmung und Produktion von Rhythmus. Huber, Bern
- Mechsner, F. (2003): *Wie frei ist unser Wille? Neurophilosophie.* GEO, 01 | Januar 2003
- Mechsner, F./Kerzel, D./Knoblich, G./Prinz, W. (2001): *Perceptual basis of bimanual coordination.* Nature
- Merkelbach, V. (1993): *Kreatives Schreiben.* Westermann, Braunschweig
- Mersch, D. (2001): *Körper zeigen.* In: Fischer-Lichte, E./Horn, C./Warstat, M (Hg.): Verkörperung. Franke Verlag Tübingen und Basel, Tübingen, pp 75-90
- Metzger, H.-K./Riehm, R. (Hg.) (1978): *John Cage.* In: Musik-Konzepte - Sonderband. München
- Metzinger, T. (1999): *Subjekt und Selbstmodell. Die Perspektivität phänomenalen Bewusstseins vor dem Hintergrund einer naturalistischen Theorie mentaler Repräsentation.* Mentis Verlag, Paderborn
- Metzler, W. (1989): *Spiel, Phantasie und Konzentration bei musischer und wissenschaftlicher Tätigkeit.* In: Petsche, H. (Hg.): Musik - Gehirn - Spiel. Beiträge zum vierten Herbert-von-Karajan-Symposium. Birkhäuser, Basel, pp 23-34
- Meyer, K.-A. (2003): „...dass nämlich beim Theatermachen der gesamte Mensch einbezogen wird“. In: Hentschel, U./Ritter, H.M. (Hg.): Entwicklungen und Perspektiven der Spiel- und Theaterpädagogik. Festschrift für Hans-Wolfgang Nickel. Schibri-Verlag, Berlin, pp 205-218
- Meyer-Denkman, G. (1970): *Klangexperimente und Gestaltungsversuche im Kindesalter.* Universal Edition, Wien
- Meyer-Denkman, G. (1990): *Kompositorische Gestaltung als Vermittlung eines „status nascendi“. Bemerkungen zum Prozesscharakter einiger Werke Dieter Schnebels.* In: Grünzweig, W./Schröder, G./Supper, M. (Hg.): Schnebel 60. Wolke Verlag, Hofheim, pp 293-305
- Meyerhold, W.E. (1974): *Theaterarbeit 1917-1930, hrsg. von R. Tietze.* München
- Meyer-Lubke, W. (1935): *Romanisches etymologisches Wörterbuch.* Carl Winters Universitätsbuchhandlung, Heidelberg
- Mießgang, T. (1991): *Semantics. Neue Musik im Gespräch.* Wolke Verlag, Hofheim
- Miller, G.F. (2001): *Die sexuelle Evolution.* Spektrum,
- Mohr, K. (1994): *Zwischen den Ohren, Möglichkeiten des Neuro-Linguistischen-Programmierens (NLP) für Musiker und Musiklehrer.* Mohr, Bregenz
- Mollenhauer, K. (1990-1): *Die vergessene Dimension des Ästhetischen in der Erziehungs- und Bildungstheorie.* In: Lenzen, D. (Hg.): Kunst und Pädagogik – Erziehungswissenschaft auf dem Weg zur Ästhetik? Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, pp 3-17
- Mollenhauer, K. (1990-2): *Ästhetische Bildung zwischen Kritik und Selbstgewissheit.* In: Z. f. Pädagogik. Jg. 36, Heft 4, Juli 1990, pp 481-494
- Mollenhauer, K. (1993): *Über die bildende Wirkung ästhetischer Erfahrung.* In: Lenzen, D. (Hg.): Verbindungen. Juventa, Weinheim, pp 17-26
- Mollenhauer, K. (1996): *Grundfragen ästhetischer Bildung. Theoretische und empirische Befunde zur ästhetischen Erfahrung mit Kindern.* Juventa, Weinheim, München
- Mollenhauer, K. (1998): *Vergessene Zusammenhänge. Über Kultur und Erziehung.* Juventa, Weinheim, München 1985, 5. Aufl.
- Monod, J. (1970): *Le hasard et la nécessité. Dt.: Zufall und Notwendigkeit. Philosophische Fragen der modernen Biologie.* Übers.: F. Giese. dtv 1069, München
- Moore, B. (1993): *Intermedia in New York: Happening und Fluxus.* In: Joachimes, C.M./Rosenthal, N. (Hg.): Amerikanische Kunst im 20. Jahrhundert. Prestel, München, London
- Moreno, J.L. (1970): *Das Stegreiftheater.* New York
- Moser, H. (1997): *Instrumentenkoffer für den Praxisforscher.* Lambertus, Freiburg im Breisgau
- Motte-Haber, H. de la (1989): *Der homo ludens - ein homo oeconomicus?* In: Petsche, H. (Hg.): Musik - Gehirn - Spiel. Beiträge zum vierten Herbert-von-Karajan-Symposium. Birkhäuser, Basel, pp 15-22
- Motte-Haber, H.de la (1990): *Pädagogisierung der Musik.* In: Lenzen, D. (Hg.): Kunst und Pädagogik - Erziehungswissenschaft auf dem Weg zur Ästhetik? Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt
- Mühl-Benninghaus, W. (1998): *„Don Juan heiratet“ und „Der Andere“ - zwei frühe filmische Theateradaptionen.* In: Brandstetter, G./Finter, H./Weßendorf, M. (Hg.): Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste. Gunter Narr, Tübingen, pp 91-102
- Mühdorfer, A. (1992): *Der kreative Prozeß im Schulspiel.* In: Lippert, G. (Projektleiter): Theaterspielen in der Schule. Fortbildungsmodell. Auer, Donauwörth
- Müller, K.E. (1997): *Schamanismus. Heiler, Geister, Rituale.* C.H. Beck, München
- Müller, R. (1969): *Spiel und Theater als Lehr- und Lernfach.* In: Das Spiel in der Schule. Heft 1, 1969, pp 35-41
- Müller, R. Hg. (1972): *Spiel und Theater als kreativer Prozess. Handbuch der Kunst- und Werkerziehung, Bd. II/2.* Berlin
- Müller, W. (1989): *Jugendbewegung.* In: Lenzen, D. (Hg.): Pädagogische Grundbegriffe. 2 Bde., Rowolth, Reinbek, pp 808-812
- Müller-Beck, H./Albrecht, E. (1987): *Die Anfänge der Kunst vor 30.000 Jahren.* Theiss Verlag, Stuttgart
- Münz, R. (2002): *Sind die „großen Erzählungen“ im Theater zu Ende?* In: Baumbach, G. (Hg.): Theaterkunst und Heilkunst. Studien zu Theater und Anthropologie. Böhlau, Köln, Weimar, Wien, pp 327-424
- Naef, L. (1991): *Improvisation – Forschungsseminar Improvisation. Ein Erfahrungsbericht.* Hochschule der Künste Berlin, Institut für Spiel- und Theaterpädagogik, März 1991. Manuskript, Willisau/Schweiz
- Naef, L. (1993): *Improvisation in der Ausbildung. Improvisation als Forschungsthema.* In: Ebert, J./Korn, U./Nickel, H.-W. (Hg.): Improvisation I: Grundlagen und neuere Entwicklungen. LAG Materialien 31. Berlin, pp 87-94
- Nagel, T. (1986): *View from Nowhere.* Oxford University Press, Oxford
- Naumann, G. (1998): *Spektakel der Körper. Sprache und Themen bei „La Fura dels Baus“.* In: Vaßen, F./Koch, G./Naumann, G. (Hg.): Wechselspiel: Körper Theater Erfahrungen. Brandes & Apsel, Frankfurt/M., pp 136-144

- Nerlich, M. (1997): *Abenteuer oder das verlorene Selbstverständnis der Moderne. Von der Unaufhebbarkeit experimentalen Handelns*. Gerling Akademie Verlag, München
- Neuroth, S. (1994): *Augusto Boals „Theater der Unterdrückten“ in der pädagogischen Praxis*. Juventa, Weinheim
- Nickel, G. (1999): *Weltbühne Labor? Das naturwissenschaftliche Experiment als theateranaloge Aufführung*. In: Nickel, H.-W. (Hg.): *Symposium Theatertheorie, Institut für Spiel- und Theaterpädagogik*, Oktober 1998. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 203-212
- Nickel, H.-W. (1976): *Spiel-, Theater-, Interaktionspädagogik. Versuch einer praxisbezogenen Systematik der Spielformen*. Recklinghausen
- Nickel, H.-W. (1986): *Improvisation*. In: Brauneck, M./Schneilin, G. (Hg.): *Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles*. rororo, Reinbek, pp 411
- Nickel, H.-W. (1988): *Vom subjektiven Curriculum. Ansätze und Fragen zur Spiel- und Theaterpädagogik*. In: Bohn, E./Schröder, S. (Hg.): *Theater des Zorns und der Zärtlichkeit. Erfahrungsräume zwischen traditionellem Theaterbetrieb und alternativen Theatermodellen*. Bielefeld
- Nickel, H.-W. (1989): *Theater von und mit Jugendlichen. Ein historischer Abriss bis zum Beginn der Jugendbewegung*. In: Chiout, H./Wilhelm, E. (Hg.): *Spielräume – Spielräume. Das Theater der Jugend und sein Treffen*. Berlin, pp 14-19
- Nickel, H.-W. (1993-1): *(Improvisations-)Theater in Chicago*. In: Ebert, J./Korn, U./Nickel, H.-W. (Hg.): *Improvisation I: Grundlagen und neuere Entwicklungen*. LAG Materialien 31. Berlin, pp 25-40
- Nickel, H.-W. (1993-2): *Playback-Theater*. In: Ebert, J./Korn, U./Nickel, H.-W. (Hg.): *Improvisation I: Grundlagen und neuere Entwicklungen*. LAG Materialien 31. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 65-68
- Nickel, H.-W. (1993-3): *Improvisationstheater des Kibbuz-Theaters, Israel*. In: Ebert, J./Korn, U./Nickel, H.-W. (Hg.): *Improvisation I: Grundlagen und neuere Entwicklungen*. LAG Materialien 31. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 59-64
- Nickel, H.-W. (1993-4): *Improvisationsversuche am Institut für Spiel- und Theaterpädagogik*. In: Ebert, J./Korn, U./Nickel, H.-W. (Hg.): *Improvisation I: Grundlagen und neuere Entwicklungen*. LAG Materialien 31. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 95
- Nickel, H.-W. (1993-5): *Das westdeutsche Amateurtheater*. In: Hametner, H. (Hg.): *Deutsches Amateurtheater - woher?* Leipzig
- Nickel, H.-W. (1996-1): *Spielleiter und Spieler beim Theatermachen. Vortrag beim Symposium Theaterpädagogik im Examen*. Unveröffentlichtes Manuskript. Berlin, 30.4.1996
- Nickel, H.-W. (1996-2): *Improvisation als Interpretation*. In: Schwabe, M. (Hg.): *Improvisation in Literatur, Tanz, Theater, Bildender Kunst und Architektur. Ringgespräch über Gruppenimprovisation*, Heft Juni 1996, LXII. Berlin
- Nickel, H.-W. (1998): *Theater gestalten: Wie wächst auf nacktem Bretterboden eine Aufführung?* In: Lippert, E. (Hg.): *TheaterSpielen. Reihe: Themen - Texte - Interpretationen*, Bd. 12. C.C. Buchners Vlg., Bamberg, pp 69-89
- Nickel, H.-W. (Hg.) (1999): *Symposium Theatertheorie*. LAG Spiel und Theater, Berlin
- Nickel, H.-W. (2001): *„Improvisation“*. Vortrag in Ankara (Nachschrift in Berlin), unv. Ms.
- Nickel, H.-W./Salje, D. (Hg.) (1986): *Der Spielleiter zwischen Pädagogik, Wissenschaft und Kunst. LAG-Materialien Spiel und Theater, Bd. 14*. LAG Spiel und Theater, Berlin
- Nogliki, B. (1990): *Klangspuren: Wege improvisierter Musik*. Verl. Neue Musik, Berlin
- Noll, D. (1977): *Zur Improvisation im deutschen Free Jazz. Untersuchungen zur Ästhetik frei improvisierter Klangflächen*. In: Schriftenreihe zu Musik, Bd. 11. Verlag der Musikalienhandlung Karl Dieter Wagner, Hamburg
- Noll, G. (1972): *Zur Kreativität als Dimension der Didaktik*. In: *Forschung in der Musikerziehung 7/8*. Schott, Mainz
- Nordoff, P./Robbins, C. (1986): *Schöpferische Musiktherapie*. Stuttgart
- Nötzel, W. (1972): *Kreativitäts- und Kommunikationsspiele*. In: Nickel, H.-W.: *Das Rollen-Spiel-Buch*. Recklinghausen
- Nünning, A. (1998): *Metzler Lexikon. Literatur- und Kulturtheorie*. J.B. Metzler, Stuttgart
- Oesch, H. (1978): *Musikwissenschaft und neue Musik*. In: Dahlhaus, C.: *Schönberg und andere. Gesammelte Aufsätze zur neuen Musik mit einer Einleitung von Hans Oesch*. Schott's Söhne, Mainz, pp 7-28
- Oevermann, U./Allert, T./Gripp, H./Konau, E./Krambeck, J./Schröder-Cäsar, E./Schütze, Y. (1976): *Beobachtungen zur Struktur sozialisatorischer Interaktion*. In: Auwärter, M./Kirsch, E./Schröder, M. (Hg.): *Seminar: Kommunikation, Interaktion, Identität*. Suhrkamp, Frankfurt/M., pp 371-403
- Oevermann, U./Allert, T./Konau, E./Krambeck, J. (1979): *Die Methodologie einer „objektiven Hermeneutik“ und ihre allgemeine forschungslogische Bedeutung in den Sozialwissenschaften*. In: Soeffner, H.-G.: *Interpretative Verfahren in den Sozial- und Textwissenschaften*. Metzler, Stuttgart, pp 352-433
- Oida, Y. (1993): *Zwischen den Welten. Mit einem Vorwort von Peter Brook. (Orig.: Hyoryu-Hyoryu 1992)*. Alexander Verlag, Berlin
- Orff, G. (1974): *Die Orff-Musiktherapie. Aktive Förderung zur Entwicklung des Kindes*. Kindler Verlag, München
- Oxford Duden (1999): *German. Minidictionary*. Oxford Univ. Press, New York
- Pandolfi, V. (1957-1961): *La commedia dell' arte. Storia e testo, a cura di V.P., 6 Bde*. Firenze
- Paris, M./Bunse, M. (1994): *Improvisationstheater mit Kindern und Jugendlichen. Organisation, Spielgeschichten, Spielanleitung*. Rowohlt, Reinbek
- Patry, J.-L. (1982): *Feldforschung. Methoden und Probleme sozialwissenschaftlicher Forschung unter natürlichen Bedingungen*. Huber, Bern
- Pauli, W. (1992): *Ein Briefwechsel: 1932 – 1958. Wolfgang Pauli und C. G. Jung (Hg: C. A. Meier)*. Springer Verlag, Heidelberg, Berlin
- Paulus, J. (2002): *Der IQ - Das Maß aller Dinge*. In: *Bild der Wissenschaft*, 8-2002. Stuttgart, pp 40-49
- Penfield, W./Rasmussen, T. (1957): *The Cerebral Cortex of Man. A Clinical Study of Localisation*. Mac Millan, New York
- Perls, F./Hefferline, R. E./Goodman, P. (1951): *Gestalt Therapy: Excitement and Growth in the Human Personality*. Dell, New York

- Petsche, H. (Hg.) (1989): *Round-Table-Gespräch: Die biologische Bedeutung von Kunst und Spiel*. In: Petsche, H. (Hg.): Musik - Gehirn - Spiel. Beiträge zum vierten Herbert-von-Karajan-Symposium. Birkhäuser, Basel, pp 111-134
- Petzhold, H.G. (1978): *Moreno und das Moderne Theater*. In: Angewandtes Psychodrama. Paderborn
- Petzold, H.G. (1974): *Integrative Bewegungserziehung*. In: Petzold, H.G. (Hg.): Psychotherapie und Körperdynamik. Jungfermann, Paderborn, pp 405-424
- Petzold, H.G./Brown, G.I. Hg (1977): *Gestaltpädagogik – Konzepte der Integrativen Erziehung*. Pfeiffer, München
- Piaget, J. (1993): *Nachahmung, Spiel, Traum. Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde. Gesammelte Werke, Bd.5*. Stuttgart 1969, 3.Auflage
- Pietzsch, I. (1975): *Werkstatt Theater*. Berlin
- Pimmer, H. (1992): *Musikalisches Kreativitätstraining in der Grundschule - Grundlegung und Methodik*. Florian Noetzel Verlag, Wilhelmshaven
- Pimmerts, P. (2003): *Tonelspelen in de tegenwoordige tijd*. Amsterdam
- Pirsig, R.M. (1976): *Zen und die Kunst ein Motorrad zu warten*. Übers. v. Rudolf Hernstein. S. Fischer Vlg, Frankfurt/M., Orig.: Zen and the Art of Motorcycle Maintenance, 1974
- Platon (1976): *Phaidos oder Vom Schönen*. Reclam, Stuttgart
- Platter, T. (1968): *Beschreibung der Reisen durch Frankreich, Spanien, England und die Niederlande 1595-1600*. Hg. v. Keiser/Rut. I. von 2 Teilen. Basel
- Platz-Waury, E. (1980): *Drama und Theater*. Gunter Narr, Tübingen
- Plessner, H. (2002): *Grenzen der Gemeinschaft. Eine Kritik des sozialen Radikalismus*. Suhrkamp, Frankfurt/M.
- Plessner, H. (2003): *Anthropologie der Sinne*. Suhrkamp, Frankfurt/M.
- Porr, S. (1993): *Arbeit mit Viola Spolin. Improvisation vor Publikum*. In: Ebert, J./Korn, U./Nickel, H.-W. (Hg.): Improvisation I: Grundlagen und neuere Entwicklungen. LAG Materialien 31. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 78-82
- Pörtner, P. (1972): *Spontanes Theater*. Köln
- Posner, R. (2001): In: Goettle, G.: Spuren von Absichten. Zu Besuch bei einem Semiotiker. TAZ Nr. 6358 vom 29.1.2001, pp 13-14
- Powell, L. (1998): *„Das Triebleben der Klänge“*. Musik und Psychoanalyse am Beispiel der „Philosophie der neuen Musik“. In: Klein, R./Mahnkopf, C.-S. (Hg.): Mit den Ohren denken. Adornos Philosophie der Musik. Suhrkamp, Frankfurt/M., pp 117-133
- Prévost, E. (1995): *No Sound is Innocent. AMM and the Practice of Self-Invention. Meta-Musical Narratives. Essays*. Copula, Matching Tye/Essex
- Primavesi, P. (1998): *Diagrammatologie. Graphische Kunst und Theaterarbeit bei Robert Wilson*. In: Brandstetter, G./Finter, H./Weßendorf, M. (Hg.): Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste. Tübingen, pp 175-186
- Prinz, A. (2002): *Schamanen als Clown-Doktoren*. In: Baumbach, G. (Hg.): Theaterkunst und Heilkunst. Studien zu Theater und Anthropologie. Böhlau, Köln, Weimar, Wien
- Prowe, G./Schneider, J. (1999): *The Oxford-Duden. German Minidictionary*. Oxford University Press, New York
- Rech, P./Schult, E. (1981): *Spiele mit Kunst - Kunst-Spiele*. Verlag Sigrid Persen, Hamburg-Hornburg/Niederelbe
- Regenbogen, A./Meyer, U. (Hg.) (1998): *Wörterbuch der philosophischen Begriffe*. Felix Meiner Verlag, Hamburg
- Reich, H. (1903): *Der Mimus*. Berlin
- Reichert, J. (1995): *Objektive Hermeneutik*. In: Flick, U./Kardorff, E.v./Keupp, H./Rosenstiel, L./Wolff, S. (Hg.): Handbuch Qualitative Sozialforschung. Beltz, Weinheim, pp 223-227
- Reiss, J. (2003): *Von der Nachahmung des Theaters zur Kunst des Darstellenden Spiels. Entwicklungen und Diskussionen im Schultheater*. In: Hentschel, U./Ritter, H.M. (Hg.): Entwicklungen und Perspektiven der Spiel- und Theaterpädagogik. Festschrift für Hans-Wolfgang Nickel. Schibri-Verlag, Berlin, pp 43-51
- Rekus, J. (1977): *Proletarisches Theater in der Weimarer Republik*. In: Theater in der Weimarer Republik. Hg. im August 1977 vom Kunstamt Kreuzberg und dem Institut für Theaterwissenschaft der Universität Köln. Berlin, pp 843-872
- Rehstab, F. (1999): *Der Theatermensch und die Theorie des Theaters*. In: Nickel, H.-W. (Hg.): Symposium Theatertheorie, veranstaltet vom Institut für Spiel- und Theaterpädagogik vom 1. zum 4. Oktober 1998. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 65-172
- Rentschler, I. (1989): *Optische Zweiklänge oder Kreativität als Grundprinzip der Wahrnehmung*. In: Petsche, H. (Hg.): Musik - Gehirn - Spiel. Beiträge zum vierten Herbert-von-Karajan-Symposium. Birkhäuser, Basel, pp 39-52
- Reucher, T. (1994): *Das Glas hat einen Sprung*. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt
- Reuter, T. (2001): *Improvisieren üben - wieso und wozu? Einige persönliche Bemerkungen*. In: Ringgespräch über Gruppenimprovisation. Juni 2001. Berlin, pp 26-27
- Revell, D. (1995): *Tosende Stille - Eine John-Cage-Biographie*. List, München
- Rheingold, H. (2002): *The Next Social Revolution*. Perseus Books Group, Boulder, USA; Oxford, UK
- Riha, R. (1993): *Commedia dell'arte*. Frankfurt/M.
- Ritter, H.M. (1980): *Ausgangspunkt: Brecht. Versuch zum Lehrstück*. In: LAG Spiel und Theater in NRW (Hg.): Hilfen für Spielleiter, Heft 19. Recklinghausen
- Ritter, H.M. (1981): *Theater als Lernform*. In: Beiträge zur Theorie und Praxis pädagogischer Theaterverfahren. Studienmaterialien Spiel- und Theaterpädagogik, Bd. 4. Berlin
- Ritter, H.M. (Hg.) (1990-1): *Spiel- und Theaterpädagogik: Ein Modell. Hrsg. von der Pressestelle der Hochschule der Künste Berlin*. Berlin
- Ritter, H.M. (1990-2): *Prozesse und Produkte*. In: Ritter, H.M. (Hg.), Spiel- und Theaterpädagogik: ein Modell. Hrsg. von der Pressestelle der Hochschule der Künste Berlin. Berlin, pp 31-45
- Ritter, H.M. (1993): *Das Fremde und das Eigene – Kultur in Europa und die polyästhetische Erziehung. Eröffnungsvortrag zum internationalen Symposium „Künste und Bildung zwischen Ost und West – Europäische Integration und polyästhetische Erziehung“ (Manuskript)*. Mittersiel
- Ritter, H.M. (1999): *Unter anderem: Brecht - Von Lehrstücken und Lernprozessen. Die Schauspieltheorien und die Theaterpädagogik*. In: Nickel, H.-W. (Hg.): Symposium Theatertheorie, veranstaltet vom Institut für Spiel- und Theaterpädagogik vom 1. zum 4. Oktober 1998. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 109-120

- Ritter, H.M. (2002): *Theater und Zeit – Zeitsprünge. Ein Resümee*. In: Fokus Schultheater 01. Zeitsprünge – Berlin, Hg.: Bundesverband Darstellendes Spiel. Edition Körberstiftung, Hamburg, pp 50-55
- Ritter, H.M. (2003): *Suchbewegungen im Spielraum. Gedanken zur Geschichte einer Institution*. In: Hentschel, U./Ritter, H.M. (Hg.): *Entwicklungen und Perspektiven der Spiel- und Theaterpädagogik*. Festschrift für Hans-Wolfgang Nickel. Schibri-Verlag, Berlin, pp 16-29
- Rock, I. (1998): *Wahrnehmung: vom visuellen Reiz zum Sehen und Erkennen*. Spektrum Akademischer Verlag, Heidelberg, Berlin
- Rokeby, D. (2001): *Konstruktion von Erfahrung. Interfaces als Inhalt*. In: Lecker, M. (Hg.): *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*. Alexander Verlag, Berlin, pp 50-77
- Roose-Evans, J. (1970): *From Stanislavsky to Today*. Avon, New York
- Rora, C. (2000): *Ästhetische Bildung im musikalischen Gestaltungsspiel. Theoretische Grundlagen einer spielorientierten Musikpädagogik*. Dissertation an der Hochschule der Künste Berlin
- Roscher, W. (Hg.) (1970-1): *Ästhetische Erziehung - Improvisation - Musiktheater*. Schroedel, Hannover
- Roscher, W. (1970-2): *Gesellschaft und die Aufgabe ästhetischer Erziehung heute*. In: Roscher, W. (Hg.): *Ästhetische Erziehung – Improvisation - Musiktheater*. Schroedel, Hannover, pp 11-36
- Roscher, W. (1970-3): *Musikpädagogik, Klangimprovisation und Szene*. In: Roscher, W. (Hg.): *Ästhetische Erziehung - Improvisation - Musiktheater*. Schroedel, Hannover, pp 67-95
- Roscher, W. (Hg.) (1983-1): *Integrative Musikpädagogik - Neue Beiträge zur Polyästhetischen Erziehung, Teil 1: Theorie und Rezeption - Beispiele gesamt künstlerischer Interpretation*. Heinrichshofen, Wilhelmshaven
- Roscher, W. (1983-2): *Bildungstheoretische Perspektiven integrativer Musikpädagogik*. In: Roscher, W. (Hg.): *Integrative Musikpädagogik - Neue Beiträge zur Polyästhetischen Erziehung, Teil 1: Theorie und Rezeption - Beispiele gesamt künstlerischer Interpretation*. Heinrichshofen, Wilhelmshaven, pp 11-22
- Roscher, W. (1984-3): *Zur Text- und Musiktheaterkonzeption des Musikfilms „Zeichen“ - Modelle kinetischer Licht- und Klangspiele*. In: Roscher, W. (Hg.): *Integrative Musikpädagogik - Neue Beiträge zur Polyästhetischen Erziehung, Teil 2: Praxis und Produktion - Beispiele gesamt künstlerischer Improvisation*. Heinrichshofen, Wilhelmshaven, pp 107-118
- Roscher, W. (Hg.) (1984-1): *Integrative Musikpädagogik - Neue Beiträge zur Polyästhetischen Erziehung, Teil 2: Praxis und Produktion - Beispiele gesamt künstlerischer Improvisation*. Heinrichshofen, Wilhelmshaven
- Roscher, W. (1984-2): *Zur Dramaturgie und Klangregie in der Musiktheater- und Oratorienimprovisation*. In: Roscher, W. (Hg.): *Integrative Musikpädagogik - Neue Beiträge zur Polyästhetischen Erziehung, Teil 2: Praxis und Produktion - Beispiele gesamt künstlerischer Improvisation*. Heinrichshofen, Wilhelmshaven, pp 9-42
- Roscher, W. (1984-3): *Anstelle eines Nachworts: Eine Hoffnung zum Beschluß*. In: Roscher, W. (Hg.): *Integrative Musikpädagogik - Neue Beiträge zur Polyästhetischen Erziehung, Teil 2: Praxis und Produktion - Beispiele gesamt künstlerischer Improvisation*. Heinrichshofen, Wilhelmshaven, pp 153-154
- Roselt, J. (1999): *Vom Affekt zum Effekt*. In: Fischer-Lichte, E./Kolesch, D./Weiler, C. (Hg.): *Transformationen – Theater der neunziger Jahre*. Berlin, pp 111-120
- Rosiny, C. (1998): *Zeichen des Raumes im Videotanz. Mögliche Topoi in der Korrelation von Tanz und abgebildetem Raum*. In: Brandstetter, G./Finter, H./Weßendorf, M. (Hg.): *Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste*. Gunter Narr, Tübingen, pp 261-272
- Roth, G. (1992): *Das konstruktive Gehirn. Neurobiologische Grundlagen von Wahrnehmung und Erkenntnis*. In: Schmidt, S.J. (Hg.): *Kognition und Gesellschaft. Der Diskurs des radikalen Konstruktivismus 2*. Suhrkamp, Frankfurt/M.
- Roth, G. (1994): *Das Gehirn und seine Wirklichkeit*. Suhrkamp, Frankfurt/M.
- Roth, G. (2001): *Wie das Gehirn die Seele macht*. Vortrag am 22. April 2001 bei den 51. Lindauer Psychotherapiewochen (www.lptw.de)
- Rudlin, J. (1986): *Jacques Copeau. (Directors in Perspective' Series)*. Cambridge Univ. Press, Cambridge
- Rühle, G. (1976): *Die Fahrt ins Ungewisse*. In: *Theater heute*, Heft 11. Seelze
- Rühm, G. (1988): *Botschaft an die Zukunft*. Rowohlt, Reinbek
- Saad, S. (1999): *Das Fest als theatrales Phänomen. Thesen über Theatralität, entwickelt während einer Fallstudie bei einem Hochzeitsfest*. In: Nickel, H.-W. (Hg.): *Symposium Theatertheorie, veranstaltet vom Institut für Spiel- und Theaterpädagogik vom 1. zum 4. Oktober 1998*. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 187-196
- Sachsse, R. (2003): *Baader eine Ikone, Hitler ein Popstar. Ein Gespräch mit Rolf Sachsse von Nike Breyer*. In: *Die Tageszeitung*, 14. Juni 2003. Berlin, pp tazmag I-III
- Sader, M. (1995): *Beobachtungsverfahren: Rollenspiel*. In: Flick, U./Kardorff, E.v./Keupp, H./ Rosenstiel, L.v./Wolff, S. (Hg.): *Handbuch Qualitative Sozialforschung*. Beltz, Weinheim, pp 193-197
- Saint-Denis, M. (1982): *Training for the Theatre: Premises and Promises*. New York
- Sartre, J.-P. (1991): *Das Sein und das Nichts*. In: *Gesammelte Werke Band 3*. Rowohlt, Reinbek
- Saße, G. (1987): *Theatralisierung des Körpers. Zu einer Wirkungsästhetik für Schauspieler bei Christian Weise und Bertold Brecht*. In: *Maske und Koturn* 33. Heft 374 (1987), pp 55-73
- Saussure, F.de (1931): *Grundlagen der allgemeinen Sprachwissenschaft. Orig.: Course de linguistique générale, Paris 1975 (1. Aufl. Genf 1916)*. Berlin, Leipzig
- Schaefer, G.: *Rhythmik als interaktionspädagogisches Konzept*. Waldkauz Verlag, Remscheid
- Schafer, M.R. (1977): *The Tuning of the World*. Toronto
- Schäfer, R. (1988): *Ästhetisches Handeln als Kategorie einer interdisziplinären Theaterwissenschaft*. Aachen

- Schareck, G. (1993): *Improvisation bei der Annäherung an ein Stück. Konfrontation mit dem Konflikt*. In: Ebert, J./Korn, U./Nickel, H.-W. (Hg.): *Improvisation I: Grundlagen und neuere Entwicklungen*. LAG Materialien 31. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 75-77
- Scharfer, G. (1992): *Rhythmik als interaktionspädagogisches Konzept*. Remscheid
- Schechner, R. (1990): *Theater-Anthropologie - Spiel und Ritual im Kulturvergleich*. Rowohlt, Reinbek
- Schell, C. (1971): *Kreativität*. In: Groothoff/ Stallmann (Hg.): *Neues Pädagogisches Lexikon*. Klett, Stuttgart
- Schlemmer, S. (Hg.) (1973): *Avantgardistischer Film 1951 - 1971: Theorie*. München
- Schlenzen, W. (1998): *Freies Schultheater*. In: Lippert, E. (Hg.): *TheaterSpielen. Reihe: Themen - Texte - Interpretationen*, Bd. 12. C.C. Buchners Verlag, Bamberg, pp 7-26
- Schlingensief, C. (1999): *Trümmer 2000*. In: Hammerthaler, R./Schweeger, E. (Hg.): *Räumungen. Von der Unverschämtheit, Theater für ein Medium der Zukunft zu halten*. Alexander Verlag, Berlin, pp 113-126
- Schmidt, J. (1998): *Erfahren, was Menschen bewegt. Dreißig Jahre Tanztheater in Deutschland*. In: *Tanztheater heute. Dreißig Jahre deutsche Tanzgeschichte. Das Buch zur Ausstellung*. Kallmeyer, Seelze, Hannover, pp 6-16
- Schmidtchen S./Erb, A. (1979): *Analyse des Kinderspiels. Ein Überblick über neuere psychologische Untersuchungen*. Athenäum, Königstein/Ts.
- Schmiester, B. (1977): *Sozialistische Schauspielerkollektive 1928-1932*. In: *Theater in der Weimarer Republik*. Hg. im August 1977 vom Kunstamt Kreuzberg und dem Institut für Theaterwissenschaft der Universität Köln. Berlin, pp 873-887
- Schmitz, B. (1997): *Im Rheinland heißen Pfannekuchen „Berliner“*. In: Schmitz B. (Hg.): *Sigmar Polke - Die drei Lügen der Malerei*. Nationalgalerie im Hamburger Bahnhof - Berlin, Berlin
- Schmitz, B. (Hg.) (1997): *Sigmar Polke - Die drei Lügen der Malerei*. Nationalgalerie im Hamburger Bahnhof - Berlin
- Schnebel, D. (1970): *Mauricio Kagel. Musik Theater Film*. Verlag M. DuMont Schauberg, Köln
- Schnebel, D. (1972): *Denkbare Musik. Schriften 1952-72, hg. von Hans Rudolf Zeller*. Verlag M. DuMont Schauberg, Köln
- Schnebel, D. (1984): *Werkverzeichnis*. Mainz
- Schoch, A. (1975): *Operschule - Lehrbuch der szenischen Darstellung für Sänger*. Breitkopf und Härtel, Wiesbaden
- Scholz, D. (1997): *Narren in Christo - Polke in dada*. In: Schmitz, B. (Hg.): *Sigmar Polke - Die drei Lügen der Malerei*. Nationalgalerie im Hamburger Bahnhof - Berlin, Berlin
- Schröder, J.L. (1986): *Happening*. In: Brauneck, M./Schneilin, G. (Hg.): *Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles*. rororo, Reinbek, pp 393-395
- Schroeder, M. (1990): *Ein deutscher Cage?* In: Grünzweig, W./Schröder, G./Supper, M. (Hg.): *Schnebel 60*. Wolke Verlag, Hofheim, pp 65-67
- Schulz von Thun, F. (1981): *Miteinander Reden, Bd. 1: Störungen und Klärungen*. Rowohlt, Reinbek
- Schulz von Thun, F. (1989): *Miteinander Reden, Bd. 2: Stile, Werte und Persönlichkeitsentwicklung*. Rowohlt, Reinbek
- Schulze, T. (1990): *Das Bild als Motiv in pädagogischen Diskursen*. In: Lenzen, D. (Hg.): *Kunst und Pädagogik. Erziehungswissenschaft auf dem Weg zur Ästhetik?* Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt
- Schumacher, E. (Hg.) (1981): *Darsteller und Darstellende Kunst in Theater, Film, Fernsehen und Hörfunk*. Henschel, Berlin
- Schumacher, E. (1981): *Interview von E. Schumacher mit Wolfgang Heinz. Bewußtsein und Unterbewußtsein, Wissen und Phantasie*. In: Schumacher, E. (Hg.): *Darsteller und Darstellende Kunst in Theater, Film, Fernsehen und Hörfunk*. Henschel, Berlin, pp 345-363
- Schumacher, H. (1986): *Comédie Italienne*. In: Brauneck, M./Schneilin, G. (Hg.): *Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles*. rororo, Reinbek, pp 221-222
- Schuster, P.-K. (1997): *Im Labor der Lügen - Besuch bei Polke*. In: Schmitz, B. (Hg.): *Sigmar Polke - Die drei Lügen der Malerei*. Nationalgalerie im Hamburger Bahnhof, Berlin
- Schwabe, M. (2001): *Musik von der Quelle. Über musikalische Qualität im Allgemeinen und improvisatorische Qualität im Besonderen*. In: *Ringgespräch über Gruppenimprovisation*. Juni 2001. Berlin, pp 14-23
- Schweigert, R. (1977): *Der Film in der Weimarer Republik*. In: *Theater in der Weimarer Republik*. Hg. im August 1977 vom Kunstamt Kreuzberg und dem Institut für Theaterwissenschaft der Universität Köln. Berlin, pp 438-516
- Seel, M. (1985): *Die Kunst der Entzweigung. Zum Begriff der ästhetischen Rationalität*. Frankfurt/M.
- Seitz, H. (1999): *Vom Sprung ins Dazwischen oder Schubkraft Zeit. Gedankensplitter zum performativen Verfahren*. In: Nickel, H.-W. (Hg.): *Symposion Theatertheorie, veranstaltet vom Institut für Spiel- und Theaterpädagogik vom 1. zum 4. Oktober 1998*. LAG Spiel und Theater, Berlin, pp 55-62
- Siegfried, W. (1986): *Vom Durchqueren der Unterwelt. Gespräch mit Murray Schafer*. In: "Du", die Kunstzeitschrift. 1986, Nr. 9
- Siegfried, W. (1996): *Situative Bilder. Wenn Wahrnehmungen Form werden*. In: Schwabe, M. et al. (Hg.): *Improvisation in Literatur, Tanz, Theater, Bildender Kunst und Architektur. Ringgespräch über Gruppenimprovisation, Juni 1996, LXII*. Berlin
- Siegmund, G. (1998): *Bild und Bewegung. Manierismus als Grenze des zeitgenössischen Tanzes*. In: Brandstetter, G. et al. (Hg.): *Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste*. Gunter Narr Verlag, Tübingen, pp 231-242
- Simhandl, P. (1985): *Konzeptionelle Grundlagen des heutigen Theaters. Pressestelle der HdK Berlin (Hg.): Theaterpädagogik. Beiträge zur Praxis und Theorie der Theaterausbildung*. Berlin
- Simhandl, P. (1986): *Dadaistisches Theater*. In: Brauneck, M./Schneilin, G. (Hg.): *Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles*. Reinbek, pp 236-237
- Simhandl, P. (1992): *Stanislawski Lesebuch*. Zusammengefasst und kommentiert von P. Simhandl. Edition Sigma, 2. Aufl. Berlin
- Simhandl, P. (1993): *Bildertheater, Bildende Künstler des 20. Jahrhunderts als Theaterreformer*. Edition Sigma, Berlin
- Simhandl, P. (Hg.) (1994): *Die ganze Welt ist Bühne, Schauspielergeschichten*. Stuttgart
- Simhandl, P. (1996): *Theatergeschichte in einem Band*. Edition Sigma, Berlin
- Singer, W. (1989): *Zur Selbstorganisation kognitiver Strukturen*. In: Pöppel, E. (Hg.): *Gehirn und Bewusstsein*. VCH, Weinheim

- Soeffner, H.-G. (1979): *Interpretative Verfahren in den Sozial- und Textwissenschaften*. Metzler, Stuttgart
- Soeffner, H.-G. (1989): *Auslegungen des Alltags – Der Alltag der Auslegungen*. Suhrkamp, Frankfurt/M.
- Somé, M.P. (2000): *Vom Geist Afrikas. Das Leben eines afrikanischen Schamanen*. Diederichs, München, 3. Aufl., 1994
- Speicher, M. (2001): *Über Qualität*. In: Ringgespräch über Gruppenimprovisation. Juni 2001. Berlin, pp 10-11
- Spielmann, Y. (1991): *Eine Pfütze in Bezug aufs Meer – Avantgarde*. Frankfurt/M.
- Spielmann, Y. (1991): *Wahrheit aus der Zersetzung. Joseph Beuys*. In: Spielmann, Y.: *Eine Pfütze in Bezug aufs Meer – Avantgarde*. Frankfurt/M., pp 73-61
- Spolin, V. (1983): *Improvisationstechniken für Pädagogik, Therapie und Theater*. Paderborn, 4. Aufl. 1993
- Spörrli, R. (1977): *Commedia dell'arte*. Verlag Stutz & Co., Wädenswil, Ch.
- Springer, S. P./Deutsch, G. (1981): *Left brain, right brain*. W. H. Freeman, San Francisco
- Stagl, J. (1995): *Ethnologie*. In: Flick, U./Kardorff, E.v./Keupp, H./Rosenstiel, L.v./Wolff, S. (Hg.): *Handbuch Qualitative Sozialforschung*. Beltz, Weinheim, pp 60-66
- Stanislawski, K.S. (1951): *Mein Leben in der Kunst*. Berlin
- Stanislawski, K.S. (1975): *Briefe*. Berlin
- Stanislawski, K.S. (1981): *Die Arbeit des Schauspielers an sich Selbst im schöpferischen Prozeß des Erlebens, 2 Bde*. Berlin
- Stein, W. (1946): *Kulturfahrplan. Die wichtigsten Daten der Kulturgeschichte von Anbeginn bis Heute*. Herbig, Berlin, 2. Aufl. 1954
- Steinbeck, D. (1970): *Einleitung in die Theorie und Systematik der Theaterwissenschaft*. Berlin
- Steinweg, R. (Hg.) (1976): *Brechts Modell der Lehrstücke*. Frankfurt/M.
- Stiefel, E. (1976): *Kreativität und Musikpädagogik*. Kastellaun
- Sting (2003): *Broken Music*. S. Fischer Verlag, Frankfurt/M.
- Stockhausen, K. (1971): *Texte zur Musik 1963-1970*. Köln
- Strasberg, L. (1941): *Schauspielen und das Training des Schauspielers*. In: Wermelskirch, W. (Hg.): *Lee Strasberg. Schauspielen und das Training des Schauspielers*. Alexander Verlag, Berlin, pp 7-56
- Strasberg, L. (1978): *Schauspieler Seminar*. Schauspielhaus Bochum, Bochum
- Strasberg, L. (1978): *Improvisation. Die Grundlagen der szenischen Arbeit*. In: Jenisch, J. (Red.): *Schauspieler Seminar (Jan. 78 Schauspielhaus Bochum)*. Bochum, pp 134-145
- Strasberg, L. (1994-1): *Die Arbeit mit lebendigem Material (1964)*. In: Wermelskirch, W. (Hg.): *Lee Strasberg. Schauspielen und das Training des Schauspielers*. Alexander Verlag, Berlin, pp 77-103
- Strasberg, L. (1994-2): *Der Schauspieler und er selbst (1965)*. In: Wermelskirch, W. (Hg.): *Lee Strasberg. Schauspielen und das Training des Schauspielers*. Alexander Verlag, Berlin, pp 104-116
- Strawinsky, I. (1958): *Mein Leben*. München
- Stube, K. (1997): *Sigmar Polke und Berlin – eine Blütenlese*. In: Schmitz, B. (Hg.): *Sigmar Polke – Die drei Lügen der Malerei*. Nationalgalerie im Hamburger Bahnhof – Berlin, Berlin
- Taylor, C. (1994): *Interview von Howard Mandel*. In: *The Wire*. Issue 24, June 1994. London
- Tessari, T. (1981): *Commedia dell'arte. La mascera e l'ombra*. Milano
- Thomas, C. (1970): *Sprechpädagogik, Dramatische Improvisation und Szene*. In: Roscher, W. (Hg.): *Ästhetische Erziehung – Improvisation – Musiktheater*. Schroedel, Hannover, pp 96-126
- Thomas, C. (1983): *Musiktherapeutische Perspektiven polyästhetischer Erziehung*. In: Roscher, W. (Hg.): *Integrative Musikpädagogik – Neue Beiträge zur Polyästhetischen Erziehung, Teil 1: Theorie und Rezeption – Beispiele gesamtkünstlerischer Interpretation*. Heinrichshofen, Wilhelmshaven, pp 11-22
- Thomas, C. (1984-1): *Zur szenischen Konzeption in der Musiktheater- und Oratorienimprovisation*. In: Roscher, W. (Hg.): *Integrative Musikpädagogik, Teil 2: Praxis und Produktion – Beispiele gesamtkünstlerischer Improvisation*. Heinrichshofen, Wilhelmshaven, pp 43-54
- Thomas, C. (1984-2): *Zur Konzeption der Regie des Musikfilms „Doktor Faust“ – Montagen und Improvisation*. In: Roscher, W. (Hg.): *Integrative Musikpädagogik – Neue Beiträge zur Polyästhetischen Erziehung, Teil 2: Praxis und Produktion – Beispiele gesamtkünstlerischer Improvisation*. Heinrichshofen, Wilhelmshaven, pp 141-152
- Thomas, W. (1970): *Struktur und Ortsbestimmung einer Neuform improvisatorischen Musiktheaters*. In: Roscher, W. (Hg.): *Ästhetische Erziehung – Improvisation – Musiktheater*. Schroedel, Hannover, pp 37-64
- Thomson, G. (1957): *Aischylos und Athen*. Berlin
- Thorau, H. (1978): *Das bürgerliche Theater unterdrückt uns. Ein Gespräch mit Augusto Boal*. In: *Theater heute* 12/1978. Berlin, pp 49-51
- Tobias, P.V. (1971): *The brain in hominid evolution*. Columbia University Press, New York
- Tobias, P.V. (Hg.) (1985): *Hominid evolution. Past, present and future. Proceedings of the Taung Diamond International Symposium, Johannesburg and Mmabatho, South Africa, 27th Jan. – 4th Feb.* Liss, A. R., New York
- Trappel, W. (1975): *Der Begriff „Regie“ als Lexikon-Stichwort*. In: Dietrich, M. (Hg.): *Regie in Dokumentation, Forschung und Lehre*. Otto Müller Verlag, Salzburg
- Trautmann, R.M. (1998): *Die Beziehung zwischen Körper, Geist und Text. Antonin Artaud und die Performance*. In: Vaßen, F./Koch, G./Naumann, G. (Hg.): *Wechselspiel: KörperTheaterErfahrungen*. Brandes & Apsel, Frankfurt/M., pp 44-49
- Trescher, R. (1998): *Improvisationstheater*. In: Lippert, E. (Hg.): *TheaterSpielen. Reihe: Themen – Texte – Interpretationen, Bd. 12*. C.C. Buchners Verlag, Bamberg, pp 162-184
- Tschechow, M. (1979): *Werkgeheimnisse der Schauspielkunst*. Zürich
- Tulving, E./Markowitsch, H. J./Craik, F. I. M./Habib, R./Houle, S. (1996): *Novelty and familiarity activations in PET studies of memory encoding and retrieval*. *Cerebral Cortex* 6, pp 71-79
- Turner, V. (1989): *Vom Ritual zum Theater – Der Ernst des menschlichen Spiels*. Frankfurt/M.
- Ulmann, G. (1968): *Kreativität*. Juventa, Weinheim
- Vaas, R. (2002): *Der Intelligenzprung*. In: *Bild der Wissenschaft*, 8-2002. Stuttgart, pp 30-39
- Vaßen, F. (1997): *Verkehrte Welt?* In: Belgrad, J. (Hg.): *Ästhetik des Schul- und Amateurtheaters*. Hohengehren, pp 57-65

- Vaßen, F. (1998): *Der ganze und der zerstückelte Körper. Stichworte zum Verhältnis von Körper-Theater und Körper-Therapie*. In: Vaßen, F./Koch, G./Naumann, G. (Hg.): Wechselspiel: KörperTheaterErfahrungen. Brandes & Apsel, Frankfurt/M.
- Vaßen, F./Koch, G./Naumann, G. (Hg.) (1998): *Wechselspiel: Körper Theater Erfahrungen*. Brandes & Apsel, Frankfurt/M.
- Vetter, M. (1988): *Seinserfahrung. Das Buch von der Liebe zum Leben*. Freiburg i.Br.
- Vischer, T. (1983): *Beuys und die Romantik – individuelle Ikonographie, individuelle Mythologie?* Köln
- Vogt, A. (2001): *Performative Ansätze im Kontext theaterpädagogischer Arbeit. Alternative künstlerische Ausdrucksformen in der Theaterarbeit mit nicht-professionellen Spielern*. Abschlussarbeit am Institut für Spiel- und Theaterpädagogik, Universität der Künste Berlin. Berlin
- Vogt-Spira, G. (1995): *Plautus und die Überwindung des Stegreifspiels*. In: Benz, L./Stärk, E./Vogt-Spira, G. (Hg.): Plautus und die Tradition des Stegreifspiels. Gunter Narr Verlag Tübingen, Tübingen, pp 229-240
- Volquartz, O. (1999): *Improvisation und „Flow“-Erlebnis. Empirische Untersuchung von Möglichkeiten und Grenzen der Flußerfahrung im Musikunterricht einer gymnasialen Oberstufe*. Verlag Die Blaue Eule, Essen
- Wada, J.A./Clarke, R./Hamm, A.G. (1975): *Cerebral hemispheric asymmetry in humans*. Arch. Neurol. 32, pp 239-246
- Wagner, B. (1993): *Die neue „Kulturpolitik“ und das neue „Interesse an der Kultur“*. In: Kulturpolitische Mitteilungen, Heft 61/62 (1993), pp 9-17
- Wagner, H. (1987): *Spielen mit Musik – Musikalische Spielideen und Spielaktionen für Kinder*. Verlag W. Kohlhammer, Köln
- Wallbott, H.G. (1995): *Analyse der Körpersprache*. In: Flick, U./Kardorff, E.v./Keupp, H./Rosenstiel, L.v./Wolff, S. (Hg.): Handbuch Qualitative Sozialforschung. Beltz, Weinheim, pp 232-236
- Walter, H. (1998): *Neurophilosophie der Willensfreiheit. Von libertarischen Illusionen zum Konzept natürlicher Autonomie*. Mentis Verlag, Paderborn
- Wardetzky, K. (1990): *Rezeptionsverhalten von Kindern im Theater und Folgerungen für die Dramaturgie und Theaterpädagogik*. In: Richard, J. (Hg.): Theaterpädagogik und Dramaturgie im Kinder- und Jugendtheater. Dokumentation der ASSITEJ-Tagung 1989. Frankfurt/M.
- Wardle, I. (1979): *Vorwort*. In: Johnstone, K.: *Improvisation und Theater*. Alexander Verlag, Berlin, dt. Ausg. 1993, pp 7-11
- Warner, T. (1954): *Musische Erziehung zwischen Kult und Kunst*. Berlin, Darmstadt
- Wasserman, E./Pascual-Leone, A. (2002): *Handbook of Transcranial Magnetic Stimulation*. Hodder Arnold, London
- Watzlawick, P. (1976): *Wie wirklich ist die Wirklichkeit?* Piper, München
- Watzlawick, P. (1981): *Die erfundene Wirklichkeit*. Piper, München
- Watzlawick, P. (1983): *Anleitung zum Unglücklichsein*. Piper & Co., München
- Watzlawick, P./Beavin, J. H./Jackson, D. (1969): *Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien*. Bern, Stuttgart
- Weber, S. (1998): *Vor Ort: Theater im Zeitalter der Medien*. In: Brandstetter, G./Finter, H./Weßendorf, M. (Hg.): Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste. Gunter Narr, Tübingen, pp 31-54
- Wegner, D.M. (2002): *Illusion of Conscious Will*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, USA
- Weinert, F. (1990): *Kreativität heute*. In: Berichte und Mitteilungen der Max-Planck-Gesellschaft. München
- Weinitschke, L.E. (1984): *Textklangrealisationen in der Studienseminarpraxis*. In: Roscher, W. (Hg.): Integrative Musikpädagogik - Neue Beiträge zur Polyästhetischen Erziehung, Teil 2: Praxis und Produktion - Beispiele gesamt-künstlerischer Improvisation. Heinrichshofen, Wilhelmshaven
- Weintz, J. (1999): *Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit*. Afra-Verlag, Butzbach-Griedel
- Weise, C. (1986): *Trauer-Spiel von dem neapolitanischen Haupt-Rebellen Masaniello und andere Dichtungen*. Reclam jun., Leipzig
- Wellenreuther, M. (1982): *Grundkurs: Empirische Forschungsmethoden. Für Pädagogen, Psychologen, Soziologen*. Königstein
- Welsch, W. (1987): *Unsere postmoderne Moderne*. Juventa, Weinheim
- Welsch, W. (1991): *Anästhetik - Fokus einer erweiterten Ästhetik*. In: Zacharias, W. (Hg.): *Schöne Aussichten. Ästhetische Bildung in einer technisch-medialen Welt*. Essen
- Welsch, W. (1996): *Grenzgänge der Ästhetik*. Reclam, Stuttgart
- Welsch, W. (1998): *Ästhetisches Denken*. Stuttgart
- Werckmeister, O.K. (1990): *Klees Kunstunterricht*. In: Lenzen, D. (Hg.): *Kunst und Pädagogik - Erziehungswissenschaft auf dem Weg zur Ästhetik?* Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt
- Wermelskirch, W. (Hg.) (1994): *Lee Strasberg. Schauspielen und das Training des Schauspielers*. Alexander Verlag, Berlin
- Weßendorf, M. (1998): *Selbstorganisation und Interaktivität in Performance, Theater und Bild*. In: Brandstetter, G./Finter, H./Weßendorf, M. (Hg.): Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste. Gunter Narr, Tübingen, pp 135-146
- Wilson, P.N. (1999): *Hear and Now. Gedanken zur improvisierten Musik*. Wolke Verlag, Hofheim
- Winckler, E. (1996): *Der Tänzer und die Improvisation*. In: Schwabe, M. et al. (Hg.): *Improvisation in Literatur, Tanz, Theater, Bildender Kunst und Architektur. Ringgespräch über Gruppenimprovisation, Juni 1996, LXII*. Berlin, pp 9-10
- Winds, A. (1919): *Der Schauspieler in seiner Entwicklung vom Mysterien- zum Kammerspiel*. Berlin
- Wirth, Andreas (1985): *Dekonstruktionseffekte auf dem Theater und das Problem der Notation*. In: Fischer-Lichte, E. (Hg.): *Das Drama und seine Inszenierung*. Gunter Narr, Tübingen, pp 146-163
- Wirth, Andrzej (1998): *Adepten der Gießener Schule: Die Neuen Coolen*. In: Brandstetter, G./Finter, H./Weßendorf, M. (Hg.): Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste. Gunter Narr, Tübingen, pp 317-326
- Wittgenstein, L. (1980): *Eine philosophische Betrachtung*. Frankfurt/M.
- Wittgenstein, L. (1984-1): *Tractatus logico-philosophicus*. Suhrkamp, Frankfurt/M.

- Wittgenstein, L. (1984-2): *Das Blaue Buch*. In: Werkausgabe in 8 Bänden, Bd. 5. Suhrkamp, Frankfurt/M.
- Wix, G. (1992): *Die Kunst der einfachen Geste*. In: Art. Das Kunstmagazin. Nr. 11. November 1992
- Wolf, F. (1933): *Schöpferische Probleme des Agitprop-Theaters*. In: Wolf: Aufsätze über Theater. 1947, 25
- Wolf, F. (1947): *Piscator und seine Bühne*. In: Wolf: Aufsätze über Theater. 1947, 25
- Wolff, H.C. (1972): *Originale GesangsImprovisationen des 16. bis 18. Jahrhunderts*. In: Fellerer, K.G. (Hg.): Das Musikwerk, Bd. 41. Arno Volk Verlag, Köln
- Women Artist of the 20th Century* (2002). Taschen Diary
- Wulf, C. (1990): *Ästhetische Wege zur Welt. Über das Verhältnis von Mimesis und Erziehung*. In: Lenzen, D. (Hg.): Kunst und Pädagogik - Erziehungswissenschaft auf dem Weg zur Ästhetik? Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt
- Wünsche, K. (1990): *Das Bauhaus „als Erzieher“*. *Fragen nach dem Anteil der Pädagogik am Bauhaus*. In: Lenzen, D. (Hg.): Kunst und Pädagogik - Erziehungswissenschaft auf dem Weg zur Ästhetik? Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt
- Zagagi, N. (1995): *The Impromptu Element in Plautus in the Light of the Evidence of New Comedy*. In: Benz, L./Stärk, E./Vogt-Spira, G. (Hg.): Plautus und die Tradition des Stegreifspiels. Gunter Narr Verlag, Tübingen, pp 71-88
- Zenck, M./Fichte, T./Kirchert K.-U. (2001): *Gestisches Tempo. Die Verkörperung der Zeit in der Musik - Grenzen des Körpers und seine Überschreitungen*. In: Fischer-Lichte, E./Horn, C./Warstat, M. (Hg.): Verkörperung. Francke Verlag, Tübingen, pp 345-370
- Zima, P.V. (2000): *Theorie des Subjekts. Subjektivität und Identität zwischen Moderne und Postmoderne*. Francke Verlag, Basel

Erklärung

Hiermit versichere ich, die vorliegende Arbeit selbständig verfasst und keine weiteren Hilfsmittel als die angegebenen Quellen verwandt zu haben.

Berlin, Juli 2006

Karl-A.S. Meyer