

Theater als kollaboratives Spiel - Möglichkeitssinn als Fähigkeit und Rahmen

von **Norma Köhler**

Erscheinungsjahr: 2022

Peer Reviewed

Stichwörter:

freies Spiel | Kollaboration | Möglichkeitssinn | Performativität | Spiel | Spielfähigkeit | Spielleitung | Theaterpädagogik | Wirklichkeit | Projekt: Theater - Auf(s) Spiel setzen

Abstract

Dieser Text ist eine Resonanz auf die Abfassung ‚Theater als Spiel‘ (Simhandl 1998), in der Peter Simhandl das Potenzial des Theaters an seiner Bestimmung als Spiel anschaulich macht und pointiert, dass es durch das Spiel seine Möglichkeiten in Bezugnahme auf die Welt entfalte und damit den Beteiligten und der Gesellschaft ein Angebot mache, sich dem Nicht-Verwirklichten zu widmen (vgl. Simhandl 1998:144). Bei Simhandl ist das Nicht-Verwirklichte das Wünschenswerte, das die Spieler*innen und die Ensemblearbeit motiviert, sich ins Spiel zu begeben, Wahrnehmung und Gestaltung von Welt mit positiver Ausrichtung aufs Spiel zu setzen. Diesem positiv-produktiv konnotierten Möglichkeitssinn gehe ich im Folgenden in theaterpädagogischer Wendung mit zwei spielleiterischen

Aufmerksamkeitsrichtungen nach:

Einerseits die individuelle Spielfähigkeit im Modus des Möglichkeitssinns zu fördern und andererseits das Zusammenspiel als Aufführung eines kollaborativ-kollektiven Sinndiskurses zu initiieren und zu begleiten. Mit einer variierten Aktualisierung und Erweiterung des Simhandlschen Spielbezugs wird die Hinwendung zum freien und solistischen Spiel als Bestandteil kollaborativer Inszenierungsprozesse angeregt und werden projektorganisatorische Strukturierungsfragen aufgerufen. Eine entsprechende Spielleitungsreflexion dient als praxeologische Inspiration für eine Theaterpädagogik im gesellschaftlichen Zusammenhang.

Wiederaufnahme: Fachtexte zum *Spiel* neu entdeckt und befragt

Dieser Beitrag entstand vor dem Hintergrund des gemeinsam von der [Bundesarbeitsgemeinschaft \(BAG\)](#)

[Spiel & Theater](#) und dem Profilstudiengang [Theater als Soziale Kunst an der FH Dortmund](#) initiierten Projektes [Theater - Auf\(s\) Spiel setzen](#). 12 Autor*innen wurden gewonnen, die Diskursfäden des 1998 von Hans-Wolfgang Nickel und Christian Schneegass herausgegebenen Sammelbandes zur *Spieltheorie* wieder aufzunehmen. Neben Norma Köhler gehören Felix Büchner, Isabel Dorn, Stefanie Husel, Martina Leeker, Frank Oberhäußer, Michael Zimmermann, Dietmar Sachser, Mira Sack, Hanne Seitz, André Studt und Sören Traulsen zu den Autor*innen, die in den kommenden Wochen auf *kubi-online* zu einer aktuellen Auseinandersetzung und Neupositionierung beitragen und in ihren Fachbeiträgen ausloten werden, welche begrifflichen und anwendungsbezogenen Verschiebungen über die Jahrzehnte zu beobachten sind und welche Potenziale und Entfaltungsmöglichkeiten dem Spiel innewohnen.

Möglichkeitssinn als Fähigkeit und Orientierung

„Ebenso wie den beteiligten Schauspielern und Zuschauern als Individuen eröffnet das Theater durch seine spielhafte Darstellung auch der Gesamtgesellschaft den Raum für die nicht verwirklichten Möglichkeiten.“ (Simhandl 1998:144).

Peter Simhandl nutzt in seiner Abhandlung den Begriff des Möglichkeitssinns selbst nicht. Dennoch lässt sich seine oben genannte Pointe aus dem Text zum „Theater als Spiel“ (Simhandl:1998) mit der Fähigkeit verbinden, die Robert Musil *Möglichkeitssinn* nennt und wie folgt beschreibt:

„So ließe sich der Möglichkeitssinn geradezu als die Fähigkeit definieren, alles was ebenso gut sein könnte, zu denken und das, was ist, nicht wichtiger zu nehmen als das, was nicht ist.“ (Musil 1930:20)

„Ihre Spielart hat“, so schreibt Musil weiter, „ein Feuer, einen Flug, einen Bauwillen und bewußten Utopismus“ in sich, „der die Wirklichkeit nicht scheut, wohl aber als Aufgabe und Erfindung behandelt“ (ebd.). Er denkt in seinem vielbeachteten zweiten Kapitel seines Romans ‚Mann ohne Eigenschaften‘ darüber nach, wie es sich verhält zwischen Menschen mit ausgeprägtem Wirklichkeitssinn und denen mit ausgeprägtem Möglichkeitssinn (vgl. ebd.). Mit Musil ist festzuhalten, dass jeder Mensch über einen Wirklichkeitssinn und einen Möglichkeitssinn verfügt, der Wirklichkeitssinn alltagspraktisch und -tauglich ist und somit dominiert – auch, weil der Möglichkeitssinn oftmals als Tagträumerei abgetan und Kindern ausgetrieben werde (vgl. ebd.).

Im Spiel, in den Künsten und somit im Theater – so sind Musils Gedanken naheliegend zu erweitern – hat der Möglichkeitssinn möglicherweise Freiheit und Dominanz. Zumindest vermag er hier zu interessieren und kann produktiv werden. Und zwar im Modus eines spielerischen Weltzugangs und somit in Aktivierung und Aktivität einer anthropologischen Fähigkeit, welche jeder Mensch aus dem freien Spiel seiner Kindheit kennt und auf die auch Simhandl verweist (vgl. Simhandl 1998). Mit ihm ist davon auszugehen, dass das Potenzial der Vergegenwärtigung von Möglichem und die Hinwendung im freien Spiel liegt und sich folgernd auch im Theaterspiel verwirklicht.

Das Besondere hinsichtlich des Möglichkeitssinns ist hier wie dort gleichsam sein Vollzug in körperlicher und sinnlicher Tätigkeit und Bewegung (vgl. Wulf 2020:4). Das Theaterprojekt ist als *play* somit nicht nur ein Ort

für Gedankenspiele, als welche Musil seine Ausführungen zum Möglichkeitssinn beschreibt. Der Möglichkeitssinn kommt im Theater/Spiel dezidiert leiblich-wahrnehmend und sich körperlich zeigend zur Geltung. Spiel im Modus des Möglichkeitssinns vollzieht sich (zumindest) bei den Darstellenden in einem sichtbaren Ausdruck, auf den gleichsam eine Resonanz durch die Spielenden selbst und auch durch andere erfolgen kann.

Festhalten lässt sich: Der Möglichkeitssinn in einer solchen Betrachtung verweist auf eine Fähigkeit als Spürsinn und gleichsam auf eine Orientierung als Sinnstiftungsprozess. Eine dialektische Wechselbewegung, die aus sich heraus somit endlos weitergesponnen werden kann. Der Zusammenhang zum Spiel passt somit auch in dieser Hinsicht besonders gut, geht doch der Wortursprung von Spiel auf das *Spil* (als tanzende Bewegung) zurück und strebt nicht nur mit Simhandl, sondern ebenso mit Musil gleichzeitig eine gesellschaftliche und soziale Verbesserung an. Seine Begrifflichkeit des Möglichkeitssinns umspielt nämlich die weltlich-menschliche Tatsache, über die Jahrhunderte bisher noch keine zufriedenstellende Wirklichkeit zustande gebracht zu haben: „Schließlich ist die Erde gar nicht alt und war scheinbar noch nie so recht in gesegneten Umständen.“ (Musil 1930:20)

Die soziale Kunstform Theater als Potenzial und Herausforderung

Die angesprochenen interaktiven, kommunikativen und dynamischen Dimensionen gehören per se und dezidiert zur Qualität von Theater – in Bezug auf die Aufführung, aber auch hinsichtlich des Entwicklungs- und Zusammenarbeitsprozesses im komplexen Spiel des Theatermachens. „Dass das Theater eine soziale Kunstform ist, die nur zusammen mit anderen praktiziert werden und realisiert werden kann (...) scheint auf Antrieb evident“ (Kurzenberger 2015: Umschlagseite) und als Potenzial für einen gesellschaftlichen Möglichkeitssinn.

Mit idealisierender und theoretisierender Anlehnung an den individuellen und kollaborativen Möglichkeitssinn kann konstatiert werden, dass sich das Spiel des Theaters im Projekt spiralförmig und in kreisenden Bewegungen aller Projektbeteiligten entwickelt: als eine Tätigkeit, die sich von Wechselbezügen zwischen Person und Welt im Theaterprojekt von einzelnen Individuen aus entfaltet, sich in der Interaktion mit anderen trifft, um gegenseitig Impulse aufzunehmen und sich in der Aufführung als Mitspielangebot für die Zuschauer*innen zeigt. Und genau in diesem Vollzug „(...) der Inszenierung und Aufführung von Spielen werden Differenzen bearbeitet und Gemeinsamkeiten geschaffen. Menschen inszenieren sich und ihre Beziehungen zu anderen im Spiel.“ (Wulf 2020:4) So gehen Spielfähigkeit und Zusammenspiel ineinander über, wird Wirklichkeit verhandelt und werden Möglichkeiten variiert und verdichtet.

Simhandls Darlegungen vom Theater als Spiel verraten wenig über die Organisation des Zusammenspiels und der Inszenierung. Sein Text suggeriert – ohne dezidierte Erwähnung – klare Rollenverteilungen (den Arbeitsprozess und die Darstellung betreffend), eine offenbar gegebene Organisation des Verfahrens über die Orientierung an Rollenarbeit, an Szenen und dramatischen Situationen, die (seitens der Regie und Dramaturgie) vorgegeben sind und als Spielangebot genutzt werden (vgl. Simhandl 1998). Und bei der sich Feedback geben allein auf die Regie/Dramaturgie bezieht. Es gibt die Spielenden und diejenigen, die lenken und steuern, während der Schauspieler das Spiel quasitherapeutisch nutzt (vgl. ebd.:142). Abgesehen davon, dass in Simhandls Text aus heutiger Sicht damit unhaltbare Machtdynamiken und gruppenorientierte Diskriminierung von Schauspieler*innen (vgl. ebd.:140) herauszulesen und kritisch zu

befragen sind, tritt die nicht-thematisierte Organisation und Verfahrensweise des Zusammenspiels bzw. -wirkens aller Projektbeteiligten als Leerstelle hervor.

Und sie tritt heute auch unabhängig von dieser Lesart, nämlich aufgrund ästhetisch-künstlerischer Argumentation in den Vordergrund, denn ein vermeintlich selbstverständliches (und gar rollenorientiertes) Proben- und Produktionsverfahren ist längst nicht mehr verallgemeinerbar.

Vielfalt als Anlass für Reflexion und für kollaborative Spielpraxis

In den letzten Jahrzehnten sind die Spielarten von Theater und seinen Produktions- und Spielverfahren nicht nur diverser geworden, sie haben sich in ihrer Vielfalt auch durchgesetzt. Die Begriffe des Postdramatischen Theaters, des Performativen Theaters und des Immersiven Theaters stehen dafür genauso wie die Ansätze des Forschenden Theaters, des Devising Theatres oder des Partizipativen Theaters.

Zudem gab und gibt es unter den Vorzeichen und Nachwirkungen der Digitalisierung eine vielfach konstatierte gesellschaftliche Gamification und breite Gamekultur (vgl. Zirfas/Falk 2022). Noch übergeordneter ist unlängst von einer ‚Ludifizierung des Sozialen‘ (Holze/Verständig 2014; Wittig 2017) die Rede. Diese Phänomene dehnen sich nicht nur kontinuierlich auf die Theaterbühnen aus und spiegeln sich dort. Ihre Thematisierung lässt selbst neue Resonanzspiele, neue Spielvarianten, als auch künstlerische Haltungen zum Theater/Spiel herausbilden.

Längst ist es ein verbreiteter theaterpädagogischer Ansatz, im konzeptuellen Experiment dezidiert offen und kollaborativ neue Spiele zu begründen und dabei die Darstellenden auch mit in dramaturgische Entscheidungsprozesse einzubinden. Es liegt auf der Hand, dass es heutzutage gesellschaftlich und fachlich gesehen, keine selbstverständliche und allgemein verbreitete, vorgängige Idee und Konzeption einer Theaterästhetik gibt und die Organisation des Spielprozesses eine soziale Verhandlungs- oder Vermittlungssache zwischen den Beteiligten ist.

Zweierlei lässt sich in Resonanz zu Simhandls Position(ierung) also festhalten: Der Homo Ludens (Huizinger 1938) – so könnte behauptet werden – kennt keinen kulturellen Stillstand, er bringt fortwährend neue Spiele und spielerisch auch neue Theaterformen und -kulturen hervor. Mit Callois` Analysestruktur von Spielprinzipien zeigt sich längst, dass Theaterprojekte nicht mehr nur vorrangig auf Mimikry (Maske), sondern variantenreich durchaus auch prioritär auf Agon (Wettbewerb), Alea (Zufall) und Illnix (Rausch) setzen (Callois 1967).

Zudem wird in aktuellen Theaterprojekten die Art und Weise der Zusammenarbeit – die kollektive Kreativität (Kurzenberger 2015; Köhler 2017) – notwendigerweise thematisch. Die Theaterkultur selbst steht bei jedem Projekt zur Debatte: Dass der theaterpädagogische Arbeitsprozess unterschiedlich gestaltet werden kann, gilt dabei in ästhetisch-künstlerischer Perspektive, ist mit unterschiedlichen bildungstheoretischen Verortungen verbunden und wird beispielsweise auch im Hinblick auf die Fragen relevant, wer wieviel Mitsprache hat und/oder was die Wahrnehmungs- und Reflexionsfolien sind, die die dramaturgischen Entscheidungen bis hin zur Aufführung steuern.

Möglichkeitssinn als Rahmung

Gelingensbedingungen für ein kollaboratives Spiel(en) im Projekt hängen vor dem Hintergrund von Vielfalt – und auf Basis eines (von mir hier genutzten) Verständnisses von gesellschaftlicher Performativität und anthropologisch-phänomenologischer Spieltheorie – bestenfalls mit einer aktualisierten Reflexion der Ausgangslage zusammen.

Diese Ausgangslage sollte konsequenterweise als eine reflektiert und positioniert werden, die eine plakative oder absolut gedachte Gegenüberstellung von Spiel und Alltag (die im Text von Simhandl noch mitschwingen mag) überwindet. Damit ist in der Konsequenz auch eine vorschnelle und verkürzte formelhafte Gleichung ‚Theater als Möglichkeitssinn‘ gegenüber einem ‚Alltag als Wirklichkeitssinn‘ aufgelöst, auch wenn alle Beteiligten sich zum gemeinsamen Spielen verabreden und damit dem Möglichkeitssinn mehr Gewicht beimessen.

Produktiv ist es mit aktualisiertem Blick auf die durchwobene Komplexität der sozialen Theaterpraxis und vor dem Hintergrund eines eher fragmentierten und verflüssigten Subjektverständnisses, sich beim Nachdenken über das Verhältnis von Welt, Spiel und Theater Folgendes bewusst zu machen: Alle Menschen spielen in, mit und zwischen ihren diversen Lebenszusammenhängen und können diese Spiele solchermaßen auch in neue Situationen (wie bspw. ein Theaterprojekt) einbringen. Schließlich machen wir „(i)m Spiel (...) die vorgefundene Welt, (...) zu unserer eigenen – wir führen uns und unsere Welt im Spiel auf.“ (Gebauer/Wulf 1998:204) Vor dem Hintergrund, dass das einzelne „Subjekt zur Erzeugung seiner Spielwelt, die organisierenden Prinzipien, die in seiner Welt sowohl für Spiel als auch für die Alltagswelt gelten“ (ebd.) verwendet, führt das in der Konsequenz zur Anerkennung und Akzeptanz vieler unterschiedlicher Lebenswelten, einhergehend mit diversen Kommunikationsblasen und Spielformen in ästhetischen Variationen.

Und gleichsam ist zu reflektieren, dass in diesem Zusammenhang auch Theater- und Spielverfahren (unterschiedlicher Sozialisationsprozesse, Schulen und Kulturen) ästhetische Welten bilden, in die Menschen hineinwachsen, die bestimmten Konventionen in Form von Wiederholungen folgen, die sich aber auch mischen und erweitern können. Theaterpädagogisch gewendet muss das nicht einzig zu dem spielleiterischen Bewusstsein führen, dass Spielende ein avisiertes künstlerisches Spielverfahren eines Theaterprojekts, eventuell erstmalig kennenlernen und entsprechend Vermittlungsbemühungen notwendig macht. Möglich ist auch der Umkehrschluss: Sich für die Vielfalt eines Kunst- und Spielverständnisses wechselseitig zu interessieren und diese einander treffen und kollaborativ produktiv werden zu lassen.

Theaterpädagogisch gesehen scheint mir letztere Option (im Modus des Möglichkeitssinns) leitend. Mit dieser Wendung wird der soziale Diskurs der Projektbeteiligten zum Angebot an das Publikum, wird die Aufführung zur Vorführung, die etwas Drittes zeigt, das jeweils einmalig und spezifisch abhängig von den Individuen und ihrer Zusammenkunft/ihrem Zusammenspiel ist.

Spielleiterisch-Konzeptionelle Spielregeln

Transparenz und Klarheit hinsichtlich eindeutig zu kommunizierender Aufmerksamkeitsrichtung und Priorität sind hier auch auf der Ebene der Verständigung und der Reflexion, den Feedbackrunden, die zum theaterpädagogischen Projekt dazugehören, hilfreich. Schließlich wird auch hier ein (weiteres) Spiel

betrieben, das stützend oder konträr organisiert sein kann. Insbesondere, wenn bei Spielenden und/oder Leitung die Gewohnheit ausgeprägt ist, einer bereits gemachten Theatererfahrung (stärker wiederholend als variierend) folgen zu wollen.

Ein kollaborativer Prozess aller Anwesenden im Modus des Möglichkeitssinns ist meines Erachtens kaum haltbar als ein vorrangig an der Reflexion von Passgenauigkeit (beispielsweise in der Umsetzung von Spielregeln), Selektion, Verdichtung und Publikums-Wirkung orientierter Aushandlungs-Gang, denn viel mehr ein Diskurs über Wahrnehmungen, Inspirationen und (Be-)Deutungsmöglichkeiten. Weitergehend gedacht, sind somit bereits vorbereitete thematische und formale Konzeptionsvorgaben (Vorfestlegungen) durch die Spielleitung in Frage zu stellen.

Das bedeutet in der Konsequenz, dass der Möglichkeitssinn selbst zum künstlerischen Konzept werden kann, beziehungsweise sich selbst als Rahmen genügt (oder sich als solcher sinnvoll erweist): Im Modus des Möglichkeitssinns durchdringen sich ästhetische und soziale Spielregeln. Sie dezidiert als identisch wahrzunehmen, zu reflektieren und zu (be)nutzen, dient allen Beteiligten so der Grundlegung eines geteilten Verständnisses zur Spielorganisation auf und hinter der Bühne und der konzeptuellen Idee des gesamten Projekts. Dramaturgisch gesehen gibt der Möglichkeitssinn solchermaßen Orientierung für den künstlerischen Prozess.

Möglichkeitssinn-orientierte Konsequenzen

Drei Ableitungen ergeben sich daraus:

- Erstens müssen die theaterpädagogisch oft als notwendig herausgestellten „Freiräume der Enge“ (Hilliger 2009) nicht an konzeptuell gesetzte Materialien, szenische oder dramatische Vorgaben beziehungsweise Darstellungstechniken oder inhaltliche Perspektiven gebunden, sondern genauer genommen sogar von diesen entkoppelt sein.

Widerstände (die für künstlerische, spielerische und kreative Prozesse unabdingbar sind) werden stattdessen mit eigenständigem Blick der einzelnen Beteiligten (inklusive der Spielleitung selbst) bezogen auf die Lebenszusammenhänge, den Probenort, die situative und zwischenmenschliche Situation und Wahrnehmung in der Projektgegenwart oder die Bedingungen, die Wunscherfüllungen im Weg stehen, erst gesucht, markiert und thematisierbar. Diese Ausrichtung verschiebt die Aufgaben der Spielleitung hin zu einer Ermutigung an die Projektbeteiligten, *eigene* Widerstände zu suchen und Entscheidungen zu treffen; die Such- und Findungsbewegungen individuell zu begleiten und kollaborative Settings und Zeitfenster so zu entwickeln, dass den Teilnehmenden in adäquaten Schritten Interaktions- bzw. Zusammenspielkonstellationen ermöglicht werden, in denen sie wiederum dialogische Spielregeln performativ finden, setzen, modifizieren und in einer weiteren Spielrunde erneut transformieren können.

- Das rückt zweitens das (soziale) Beziehungsspiel (der Kollaboration) in den Fokus, ermöglicht und erfordert Spielfreude durch wechselseitiges Interesse und Zugewandtheit, nimmt im künstlerischen Prozess gleichsam Abstand von Linearität, Planbarkeit und Einigungszielen, wie sie in der Proben- als Inszenierungsarbeit, wie sie hinsichtlich zu wiederholender Szenen und Sequenzen üblich ist. Mit einer

situativen und prozessorientierten Dramaturgie wird vielmehr auf eine ausgewogene Balance geachtet, in der es weder Bevorzugen noch Ausgrenzen gibt, sich weder ein Gegenüber von Leitung und Gruppe manifestiert, noch die Geschlossenheit einer eingeschworenen Gruppe, in welche die Spielleitung inkludiert ist, entsteht.

Es wird zum gemeinsam getragenen, künstlerischen Fokus, auch bei unterschiedlichen Funktionen/Rollen, miteinander den Spürsinn für die Sozialität der Kollaboration wachzuhalten und zu nutzen. Spielleiterisch gewendet bedeutet prozessuale Dramaturgie im Modus des gesellschaftlichen Möglichkeitssinns somit auch, die sozial-sinnstiftende Dimension zu erfassen und Zusammenspielkonstellationen entsprechend dem Potenzial bereit zu stellen. Als Zugang für die Spielenden gilt: Die Transformation des Spiels (Möglichkeitssinns), geht immer damit einher, die eigene solistische Spielidee weiter zu verfolgen. Das Beziehungsgefüge baut darauf, dass es nicht etwas Drittes als vorgängigem Einigungsprozess oder zusätzlichem Bezugspunkt gibt oder braucht, sondern das Kommunikativ-Performativ des Spielens das Wesentliche ist, von dem aus sich das Dritte (kollaborativ-kollektiver Möglichkeitssinn) erst bildet.

- Drittens kostet es Zeit und Hingabe an den Prozess, um im und vom Spiel ausgehend selbiges weiterzuführen und es bedeutet, Struktur und Produktion als Spielbedingungen der Rahmung folgen zu lassen. Spielimpulse erfordern Vertiefung und Einlassung, Einzelspiele interaktive Ausdehnung. Öffentlichkeit (bzw. Veröffentlichung) stellt als Inszenierungs-Aspekt von Möglichkeitssinn eine dramaturgische Herausforderung dar, mit Auswirkung auf fixierte Präsentations-Termine. Es wird notwendig, die theaterpädagogische Arbeitsstruktur selbst zu befragen und anzuerkennen: „Es ist der Sinn für die mögliche Wirklichkeit und er kommt viel langsamer ans Ziel als der den meisten Menschen eigne Sinn für ihre wirklichen Möglichkeiten. Er will gleichsam den Wald und der andere die Bäume [...]“ (Musil 1930:21)

Nahe liegt damit, auf andere, dezidiert lange Projektzeiträume oder/und Serien von geteilten Gruppen zu setzen (die einander auch Publikum sein können), von vorneherein in kleinen Gruppen zu arbeiten und Einzelproben (besser Spielmöglichkeiten für individuelle Prozesse zu ermöglichen).

Freies, solistisches Spiel als Auftakt und Resonanzraum

Das freie Spiel – wie es Kinder betreiben – und von welchem Simhandl mit Verweis auf Max Reinhardt ausgeht, dass es „Schauspieler in die Tasche gesteckt haben um ein Leben lang weiterspielen zu können“ (Reinhardt in Simhandl 1998:138), bleibt meines Erachtens gerade im Zusammenhang des bisher Dargelegten, allerdings mit einer offeneren (als der entwicklungspsychologischen Betrachtung bei Simhandl) ein zentrales Fundament für Theater-Spiele im Modus des Möglichkeitssinns. Und zwar nicht als Verweis oder Rückbezug des Theaters auf seine spielerische Komponente, sondern als Bestandteil spielorientierten Theaters.

Das freie Spiel, für das ich im Kontext des Möglichkeitssinns hier plädiere, akzentuiert in der Konsequenz des bisher Dargelegten die angeborene Spielfähigkeit der Beteiligten in einem weiten Sinne, ist anthropologisch/philosophisch und nicht rollenorientiert angelegt. Es schließt das Kantsche ‚freie Spiel der Erkenntniskräfte‘ genauso ein (vgl. Deines 2012:28), wie das „Herumtoben von Kindern, das Spielen mit dem Kugelschreiber beim Telefonieren oder das Miteinander Ball-Spielen, bei dem es weder feste Regeln noch Gewinner oder Verlierer gibt.“ (ebd.) Es sind impulsgesteuerte, resonanzhafte Bewegungen, die ihre

Ausprägung, Spezifik oder ihren Rhythmus erst im Verlauf des Tuns vergegenwärtigen und gestalten, so wie Kinder oftmals im Frei-Spiel spielen – und dabei weit mehr betreiben als soziodramatische Rollenspiele. „Charakteristisch für solche Spiele ist es, dass sie einen hohen Grad an Freiheit und Regellosigkeit aufweisen und dass sie im Normalfall nicht zielgerichtet sind.“ (ebd.) Als Spezifik eines möglichkeitssinnierenden Theaters stellen sie somit gleichsam keinen Normalfall dar. Die „Gegenbegriffe (...) Zwang, Arbeit, Notwendigkeit und Zielgerichtetheit“ (ebd.) würde ich einschränken, denn mit der Orientierung am Möglichkeitssinn und im sozialen Miteinander als Kollaboration bleibt durchaus eine soziale Motivation der kollaborativen Sinnsuche und weltbezogenen Gestaltung maßgeblich.

Als improvisierendes Spiel des ‚Machen und Zeigens‘ führt das freie Spiel vom individuellen Horizont in die Kollaboration hinein, bei der sich Ästhetiken, Stilistiken und Formen erst finden und/oder bilden.

Ein solcher Ansatz knüpft daran an, dass es bei Menschen unterschiedliche Konstitutionen, Erfahrungen und Vorlieben gab und gibt. Ob die Fähigkeit verkümmert, vergessen und/oder vernachlässigt wird, mag eine (beispielsweise Simhandlsche) These sein. Ihr gegenüber steht die Spielfähigkeit des freien Spielens als anthropologischer Disposition (vgl. Plessner 1967) und menschlicher Alltäglichkeit/Notwendigkeit, wie das Essen (vgl. Adamowsky 2012:60), die im Theaterprojekt verwirklicht werden kann, möglicherweise (und fernab von einem Handwerk) von allen Menschen und insbesondere von solchen, die das kollaborative und kollektive Miteinander von Spiel aktuell vermissen.

Spielleiterische Aufmerksamkeitsrichtungen

Für die Initiierung der Wechselspiele zwischen Projektteilnehmenden den richtigen Takt und Rhythmus zu finden und für die Spiel-, Sichtung- und Reflexionsrunden prozessadäquat das passende Setting, sind nicht nur Fragen dramaturgischer Organisation, sondern selbst auch spielleiterische Anforderungen an den Möglichkeitssinn, zwischen Spürsinn und Sinnstiftung. Jede(r) einzelne Spieler*in muss erst eine spielfreudige Spur mit motivierendem Vertiefungs- und Umspielungspotenzial gefunden haben und zwischen den Projektteilnehmenden müssen – ähnlich wie Kinder es untereinander in so genannten Freispielzeiten betreiben – wechselseitig anregende Schnittstellen (Inhalt und/oder Form betreffend) durch metakommunikative Unterbrechungen oder Verständigungen im Spiel gefunden werden.

In Bezug auf die Unterstützung der *individuellen* Spielfähigkeit wird sich bestenfalls nicht darauf verlassen, dass in der projektgegebenen Idee des Theatermachens bereits eine Distanz zu den Verstrickungen der Alltagswelt angelegt ist. Auch eine Klarheit der kommunizierten Regeln (bzw. des Konzepts) und die gegebene Offenheit eines künstlerischen Prozesses für freiwillig Teilnehmende muss nicht per se attraktiv sein und zu Spielfreude, Mut und Vertrauensvorschüssen führen. Bei allem damit gegebenen Potenzial richtet sich der Blick aller (und insbesondere der Spielleitung) konsequenterweise auch und vor allem auf dieses (spielphänomenologische) Wissen: „Das Wagnis sich ins Spiel zu (be-) geben, sich und seine Welt aufs Spiel zu setzen, der Kontingenz und dem Zufall auszusetzen, deutet auf die Begrenztheit der (völligen) Verfügung über sich selbst im Spiel.“ (Weiß 2019/2020:78)

Die Spielleitung widmet sich somit notwendigerweise der Ermutigung der Spielenden, den jeweils eigenen, offenen und weitestgehend ungesteuerten Versuch ins Spiel zu kommen, zu verfolgen, die eigene (intrinsisch motivierte) Spielidee und Umsetzung stark zu machen und einzubringen.

Bezogen auf den *kollaborativen* Spielprozess ist zu berücksichtigen: „Die Spanne der versprochenen Freiheit reicht von absoluter ästhetischer Freiheit (Weiß 2006) über ein Von-Regeln-bestimmt-Sein, bis zum gespielt werden wie eine Schachfigur“ (Weiß 2019/2020:78). Dynamiken in Spielpaar-Konstellationen und/oder in Kleingruppen-Prozessen wahrzunehmen und zu reflektieren, dabei auch selbstkritisch und achtsam zu bleiben, erscheint eine notwendige Perspektive und Interventionsgrundlage zu sein.

Und zu beachten ist aus theaterpädagogischer und dezidiert spielleiterischer Sicht zudem, dass im Verlauf solchermaßen komplexer Wechselspiele innerhalb des Gruppenprozesses (Spiel auf der Bühne und Reflexion in Dramaturgiesitzungen, soziale Spiele in den Pausen) auch in verschiedenen Sphären und Bereichen jeweils unterschiedliche Verhaltensweisen und Dynamiken zu Tage treten. Gabriele Weiß unterscheidet (auf pädagogische Prozesse bezogen) beispielsweise den Spieler, den Spielenden, den Falschspieler, den Spielverderber (vgl. Weiß 2014). Rollenkonstrukte, die nicht fest sind, aber in die wir in unserer Lebenswelt, genau wie im expliziten Spiel vorübergehend hineingeraten oder bewusst hineingehen (ebd.). Im Rückbezug zum Simhandl-Text bedeutet eine solche Aufmerksamkeitsrichtung also durchaus auch eine Auseinandersetzung mit Rollen, allerdings in ganz anderer (nämlich in kontextgebundener, kollaborativ-sozialer) Perspektive.

Theaterpädagogik im Modus des Möglichkeitssinns

Unter Vorzeichen eines weiten Theaterbegriffs plädiere ich (mit meinem hier vorliegenden konzeptorientierten Resonanzspiel auf Simhandl) für einen anwendungsbezogenen Ansatz, der sich dem freien Spiel zuwendet und damit den Theaterprozess vom individuellen Möglichkeitssinn mit selbst er- oder gefundenen Spielbewegungen einzelner Spielender startet, deren Praxen kollaborieren, sich einspielen und das soziale Spiel im situativen Hier und Jetzt in seinen gesellschaftlichen Möglichkeiten ausloten.

In der Konsequenz fällt die Fokussierung auf eine Spielweise weg; Formvorgaben und ästhetische Mittel als Reibungsfläche weichen dem kollaborativen Spiel und Diskurs, ausgehend von individuellen Bezügen und Begehren. Ein phänomenologisch-anthropologischer Spielzugang erweist sich dabei als Bezugsrahmen und fordert mit seiner Sichtweise von Spiel als Theater den individuellen und kollektiven Möglichkeitssinn sozialer Kunst heraus. Er bietet zudem Anchlüsse an eine performativ orientierte Theaterpädagogik. Gleichsam setzt dieser Ansatz in fachlicher Konsequenz theaterpädagogische Arbeit selbst aufs Spiel.

Theater als Spiel zu denken, regt dabei sinnstiftende Veränderungen gängiger theaterpädagogischer Projekt- und Spielleitungs-Praxis an, lässt institutionalisierte Projektstrukturen des Theatermachens befragen, um alternative Produktionsgrundlagen, Ausgangsbedingungen, Arbeitsmodalitäten und Organisationsstrukturen zu erfinden, die das Spieltheoretische vor das Theatertheoretische und Künstlerisch-Konzeptionelle als Ausgangspunkt und Reflexionsfolie stellen.

Theaterpädagogisch erscheint mir eine solche Konzeptionierung eines möglichkeitssinnierenden Theaters personenbezogen und gesellschaftlich (insbesondere in einer divers geprägten und krisenhaften Welt) bedeutsam und fachlich inspirierend.

Individuell betrachtet gilt: Ein gestalterisch produktiver Möglichkeitssinn, der Intuition, Eigensinn und eigenem Begehren nachspürt, verbindet sich im/als Spiel mit einem tätigen Umgang mit und Ausdruck von

Zufälligkeit, Mehrdeutigkeit und Scheinhaftigkeit (vgl. Weiß 2019:60). Die Spielfähigkeit schwebt zwischen Perspektivwechseln, Beherrschung und Gelassenheit (ebd.). Das ruft Flexibilität und Ambiguitätstoleranz ab und stellt einen wichtigen Aspekt kultureller Resilienz und Sensibilität dar. Zudem wird die doppelte Existenzweise des Körper-Habens und Körper-Seins (Plessner) reflektiert, akzeptiert und ins Selbst- und Weltbild integriert.

Kollaborativ verortet findet das Individuum im Modus des Möglichkeitssinns wiederum Spiel, Begegnung, Austausch, Abgleich- und Gestaltungsmöglichkeiten.

Sozial gesehen ist das möglichkeitssinnierende Spiel attraktiv, weil es das Sprechen und Argumentieren übersteigt, denn im und als aufgeführtes Spiel und körperliche Inszenierung bekommt es „mehr soziales Gewicht als bloße Diskurse.“ (Wulf 2020:4). Das ist für den Proben- als Gruppenprozess genauso relevant wie weitergeführt für das Ereignis (vor und) mit Publikum. Jeweils ermöglicht die „unwirkliche Wirklichkeit von Spiel“ (Fink 1960; Schäfer/Thompson2014:11), die als Spielverabredung eingeläutet wird, dass Offenheit, Wagemut und Toleranz den spielerischen Diskurs bestimmen, anstatt einen spezifischen Wirklichkeitssinn zu verteidigen und/oder zu verargumentieren.

Das Zurücknehmen, das Beobachten, Angebote machen und Spielräume öffnen geschieht dabei ohne formale oder inhaltliche Bindung und Steuerung durch die Leitung, wengleich sie beteiligt ist und Feedbackrunden moderiert, um gezeigte und erlebte Aspekte und Spielregeln zu reflektieren und um kollaborative und gesellschaftlich zukunftsorientierte Fortsetzungs-Spiel-Konstellationen zu finden.

Er/sie selbst hat im (anthropologisch-spieltheoretischen) Bewusstsein, dass er/sie genau wie die anderen Projektteilnehmer*innen nur „zwischen Umweltgebundenheit und Weltoffenheit“ (Plessner 1967/2017:314) agieren kann, während sich das kollaborative Spiel entspinnt und auf eine (höhere und) produktive Kraft setzt, die sich erst und immer variierend und erweiternd zeigt und solchermaßen aufgeführt werden kann.

Eine Synthese von Gesellschaft, Theater und Pädagogik ist das, die erst in der Praxiserprobung ihre wirklichen Potenziale und neue Herausforderungen zeigen und spielpraktische Möglichkeiten und Aufmerksamkeitsrichtungen modifizieren kann.

Spiel bringt Sachverhalte in Relation und verändert sie

In meiner eigenen theaterpädagogischen Praxis bin ich durch die Lektüre und vollzogene konzeptionelle Resonanz inspiriert, damit im kommenden Projekt anzufangen: um Theater (mit Simhandlscher Zielsetzung – allerdings mit anderen Deutungen und Mitteln) stark zu machen als gesellschaftlichen Spielraum, indem der zwischenmenschliche Möglichkeitssinn gefördert wird. [Theater auf\(s\) Spiel](#) zu setzen, kann anregen, einen *shift* von der Aufmerksamkeit für und der Orientierung an künstlerischen Theatertheorien und etablierten Praxen hin zur Spieltheorie und zum zwischenmenschlich- anthropologischen Fokus als Beziehungsqualität vorzunehmen. Und dies ganz ohne Verzweckung im Modus eines Wirklichkeitssinns – und doch im Dienst an (wünschenswerter) sozial-gesellschaftlicher Zukunft.

Der 1995 beim *Symposium: Theater – Auf(s) Spiel setzen* vorgetragene und in dem von Hans-Wolfgang Nickel und Christian Schneegass 1998 herausgegebenen Sammelband *Symposium*

Spieltheorie veröffentlichte Beitrag von **Peter Simhandl: Theater als Spiel** steht als [Download](#) (8,5 MB) auf *kubi-online* zur Verfügung.

Verwendete Literatur

- Adamowsky, Natascha (2012):** Von der Kunst des Findens und dem Spiel des Zeigens: Übungsformen der Subjektivität. In: Regine Strätling (Hrsg.): *Spielformen des Selbst. Das Spiel zwischen Subjektivität, Kunst und Alltagspraxis* (59-77). Bielefeld: transcript.
- Callois, Roger (2017/1967):** *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Durchgesehene und erweiterte Ausgabe.* Berlin: Matthes und Seitz.
- Deines, Stefan (2012):** Formen und Funktionen des Spielbegriffs in der Philosophie. In: Regine Strätling (Hrsg.): *Spielformen des Selbst. Das Spiel zwischen Subjektivität, Kunst und Alltagspraxis* (23-39). Bielefeld: transcript.
- Fink, Eugen (2010/1960):** *Spiel als Weltsymbol.* Baden-Baden: Karl Alber.
- Gebauer, Gunter/Christoph Wulf (1998):** *Spiel, Ritual Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt.* Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Hilliger, Dorothea (2009) (Hrsg.):** *Freiräume der Enge. Künstlerische Findungsprozesse der Theaterpädagogik.* Milow/Strasburg, Berlin: Schibri.
- Holze, Jens/Verständig, Dan (2014):** Die Ludifizierung des Sozialen durch digitale Räume. In: Schäfer, Alfred/Thompson, Christiane (2014)(Hrsg.): *Spiel* (129-157). Paderborn: Schöningh.
- Huizinger, Johan (2006/1938):** *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel.* Hamburg: Rowohlt.
- Köhler, Norma (2017):** Mehr Partizipation wagen! Kollektive Kreativität im theaterpädagogischen Prozess. In: Scheuerle, Christoph/Köhler, Norma/Hinz, Melanie (Hrsg.): *Partizipation: teilhaben/teilnehmen. Theater als Soziale Kunst II* (79-97). München: kopäd.
- Kurzenberger, Hajo (2015):** Der kollektive Prozess des Theaters: Chorkörper - Probengemeinschaften - theatrale Kreativität. Bielefeld: transcript.
- Musil, Robert (2013/1930):** *Der Mann ohne Eigenschaften.* München: Anaconda.
- Plessner, Helmuth (2017/1967):** Der Mensch im Spiel. In: (Ders.): *Conditio humana. Gesammelte Schriften VIII, dritte Auflage* (307-314). Berlin: Suhrkamp.
- Simhandl, Peter (1998):** Theater als Spiel. In: Hans-Wolfgang Nickel/Christian Schneegass (Hrsg.): *Symposium Spieltheorie* (138-145). Berlin: Institut für Spiel- und Theaterpädagogik, Akademie der Künste.
- Weiß, Gabriele (2020):** *Spiel.* In: Gabriele Weiß/Jörg Zirfas (Hrsg.): *Handbuch Bildungs- und Erziehungsphilosophie* (77-87). Wiesbaden: Springer.
- Weiß, Gabriele (2014):** Sich verausgabende Spieler und andere vereinnahmende Falschspieler. Das Spiel zwischen Möglichkeit und Wirklichkeit in ästhetischen Lebensformen. In: Alfred Schäfer/Christiane Thompson (Hrsg.): *Spiel* (35-57). Paderborn: Schöningh.
- Wittig, Steffen (2017):** Die Ludifizierung des Sozialen. Differenztheoretische Bruchstücke des Als-Ob. Paderborn: Schöningh.

Wulf, Christoph (2020): Zur Anthropologie des Spiels. In: Loccumer Pelikan. Religionspädagogisches Magazin für Schule und Gemeinde des Religionspädagogischen Instituts Loccum, Heft 4/20, 4-9.

Zirfas, Olaf/Falk, Felix (2019): Handbuch Gameskultur, <https://www.kulturrat.de/wp-content/uploads/2020/12/HandbuchGameskultur.pdf> (letzter Zugriff am 2.7.2022).

Empfohlene Literatur

Bilstein Johannes/Matthias Winzen/Christoph Wulf (2005) (Hrsg.): Anthropologie und Pädagogik des Spiels. Weinheim und Basel: Beltz.

Seitz, Hanne (2003): Spiel. In: Koch, Gerd/Streisand, Marianne (Hrsg.): Wörterbuch Theaterpädagogik (279-283). Milow/Strasburg (Uckermark): Schibri.

Zeitschrift für Theaterpädagogik (2022): Theater - Auf(s) Spiel setzen, Heft 81. Milow (Uckermark): Schibri.

Anmerkungen

Dieser Beitrag entstand vor dem Hintergrund des gemeinsam von der [Bundesarbeitsgemeinschaft \(BAG\) Spiel & Theater](#) und dem Profilstudiengang [Theater als Soziale Kunst an der FH Dortmund](#) initiierten Projektes [Theater - Auf\(s\) Spiel setzen](#). 12 Autor*innen wurden gewonnen, die Diskursfäden des 1998 von Hans-Wolfgang Nickel und Christian Schneegass herausgegebenen Sammelbandes zur *Spieltheorie* wieder aufzunehmen und mit Resonanz auf die in den 90er Jahren entwickelten Fachpositionen und mit aktuellem Bezug auf den heutigen Fachdiskurs die Begrifflichkeiten und Besonderheiten von Spiel/en im Zusammenhang einer gegenwärtigen und zukünftigen Theaterpädagogik zu reflektieren.

Initiator*innen und Urheber*innen dieses Projektes sind Prof. Dr. Norma Köhler und Ute Handwerk.

Zitieren

Gerne dürfen Sie aus diesem Artikel zitieren. Folgende Angaben sind zusammenhängend mit dem Zitat zu nennen:

Norma Köhler (2022): Theater als kollaboratives Spiel – Möglichkeitssinn als Fähigkeit und Rahmen . In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE: <https://www.kubi-online.de/artikel/theater-kollaboratives-spiel-moeglichkeitssinn-faehigkeit-rahmen> (letzter Zugriff am 19.01.2023)

Veröffentlichen

Dieser Text – also ausgenommen sind Bilder und Grafiken – wird (sofern nicht anders gekennzeichnet) unter Creative Commons Lizenz cc-by-nc-nd (Namensnennung, nicht-kommerziell, keine Bearbeitung) veröffentlicht. CC-Lizenzvertrag: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/legalcode>