

Technische Universität Kaiserslautern

Distance & Independent Studies Center

Master-Fernstudiengang „Erwachsenenbildung“

Masterarbeit zum Thema:

**Clownerie: eine ernst zu nehmende Methode in der Erwachsenenbildung?
Eine theoretische Analyse von Humor als Wertorientierung in der
Kompetenzentwicklung**

Eingereicht von : Nikolaus Roos

Abgabedatum : 25.5.2021

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Tabellen- und Abbildungsverzeichnis	II
1. Einleitung: Fragestellung und Ziel der Arbeit	1
2. Forschungsstand und gesellschaftliche Relevanz des Themas	4
2.1 Humor und Clownerie in der Erwachsenenbildung	5
2.2 Professionelle Praxis und Reflexion der Clownerie	6
3. Theoretischer Bezug: Modell der wertorientierten Kompetenzentwicklung und der Humorbegriff	10
3.1 Werte als Ordner der Selbstorganisation	11
3.2 Kompetenzentwicklung durch die Interiorisation von Werten	14
3.3 Humor als Genusswert	17
4. Methodisches Vorgehen	20
5. Analyse: Kategorien einer humororientierten Kompetenzentwicklung	22
5.1 Ästhetik – Entwicklungskategorie personaler Kompetenz	23
5.2 Körper – Entwicklungskategorie aktivitätsbezogener Kompetenz	26
5.3 Geist – Entwicklungskategorie fachlich-methodischer Kompetenz	29
5.4 Freunde – Entwicklungskategorie sozial-kommunikativer Kompetenz	32
6. Transfer: Entwurf eines Kompetenztrainings mittels Clownerie	36
6.1 Orientierungsphase: Ins Spielen kommen	39

6.2	Entscheidungsphase: Sich als Clown zeigen	42
6.3	Unzufriedenheitsphase: In der Clownsrolle bleiben	45
6.4	Lösungsphase: Kuratiertes Clownsspiel	47
6.5	Produktivphase: Improvisation im Clowns-Duo	48
6.6.	Beendigungsphase: Wertschätzung und Reflexion	49
7.	Fazit	50
8.	Zusammenfassung	52
	Literaturverzeichnis	55

Abbildungsverzeichnis

1	Wertedomänen nach Brenninkmeijer/Erpenbeck	11
2	„Wertekleeblatt“	13
3	Domäne der genusswertorientierten Kompetenzentwicklung	18
4	„Die drei Bereiche der Kreativität“	19
5	Ziele eines Kompetenztrainings mittels Clownerie	36

1. Einleitung: Fragestellung und Ziel der Arbeit

Während meiner Studienzeit in den 2000er Jahren in Greifswald begann ich, Improvisationstheater zu spielen. Unsere Gruppe nannte sich „Improasant“ und trat vorwiegend auf Fachschaftsfesten im Freien auf. Dort herrschte immer eine ausgelassene Stimmung und entsprechend hatten unsere Bühnenimprovisationen einen unterhaltsamen Charakter. Egal welches Fest, irgendwie ähnelte sich alles und wir gewannen mit der Zeit an Routine. Wir hatten gelernt, wie man das Publikum sicher zum Lachen bringt. Unsere Routine war für die Qualität unserer Auftritte von Vorteil, aber für unsere Motivation und künstlerische Inspiration immer mehr zum Nachteil. Schließlich brachte ein Medizinstudent eine neue Idee in die Gruppe, die uns eine neue Richtung gab: die Clownerie. Der Medizinstudent hatte den Film „Patch Adams“ gesehen, ein Spielfilm mit Robin Williams, der auf den biographischen Aufzeichnungen des Amerikaners Patch Adams¹ basiert. Adams arbeitete als Arzt in einer Kinderklinik und begann in den 70er Jahren sich als Clown zu verkleiden, um als Clowndoctor seine kleinen Patienten zu besuchen. Die Idee, war nun, dass wir in der Greifswalder Kinderklinik als Clowns auftreten würden. Wir gründeten im Jahr 2005 den „Grypsnasen e.V. – Clowns in der Greifswalder Kinderklinik“, sammelten Spenden, engagierten Proficlowns für Workshops, trafen uns immer dienstagsabends zum Training und traten regelmäßig in der Kinderklinik auf. Drei Jahre lang leitete ich den Verein als Vorstand. Die Gruppe wuchs, es waren längst nicht mehr nur Studenten, die mitmachen wollten. Der Verein existiert bis heute weiter² und man beteiligte sich sogar an medizinischen Studien zur positiven Wirkung der Clownerie.³

Diese biographischen Erfahrungen bilden den Hintergrund für mein Interesse am Thema Humor und an der Clownerie. Mir geht es aber nicht um die Frage, wie Clownerie den Heilungsprozess unterstützt, sondern mich interessiert, wie Clownerie als erwachsenenbildnerische Methode eingesetzt werden kann. Wie komme ich zu dieser Überlegung? Damals in Greifswald nahmen am wöchentlichen Clownstraining auch Personen teil, deren primäre Motivation es nicht war, in der Kinderklinik aufzutreten – denn dies taten sie nur sehr selten oder gar nicht. Im Gespräch erzählten sie mir, dass sie die Trainings jedoch als bereichernd für ihre Persönlichkeitsentwicklung erlebten. Heute, selbst etwas gealtert und auf meine Lebensmitte zusteuern, glaube ich, dies nun besser nachvollziehen zu können. Letztlich geht es um „Humor“, mit dem sich die Herausforderungen des Lebens meiner Ansicht nach besser meistern lassen. Mit zwei – noch älteren Freundinnen – treffe ich mich seit letztem Sommer regelmäßig zum Clownsspiel und auch sie berichten, dass sie durch die Clownerie viel Nützliches lernen, das sie im Beruf und im Alltag anwenden können.

¹ Adams/Mylander 1993

² <https://www.grypsnasen.de>

³ <https://www.ostsee-zeitung.de/Thema/H/Hochschulen2/Pilotstudie-Klinikclowns-vermindern-die-Angst-kranker-Kinder>

Im Rahmen der Masterarbeit betrachte ich die Clownerie durch die Brille der Erwachsenenbildung, konkret durch die Brille der wertorientierten Kompetenzentwicklung. Dieser Ansatz wird prominent von John Erpenbeck, Roman Sauter, Werner Sauter, Frank H. Sauer und Rolf Arnold vertreten. Werte, bzw. Wertungen werden von diesen Autoren als etwas verstanden, das nicht richtig oder falsch, sondern eher oder weniger akzeptiert ist, um Aufgaben in komplexen Situationen zu bewältigen. Wenn man von einer pluralen Gesellschaft spricht, dann heißt das, dass es eine Vielzahl an Werten gibt, die ähnliche Funktionen erfüllen können. Es gibt keine gesellschaftliche Instanz, die entscheiden kann, welche Werte wann die richtigen sind. Die Werte konkurrieren untereinander und dies kann Konflikte zur Folge haben. Auch spiegelt sich der Werte-Pluralismus in den Persönlichkeitsstrukturen der Individuen wider und führt dort zu inneren Konflikten. Humor als einen Wert zu begreifen und sich daran zu orientieren, bedeutet also, sich gegen andere mögliche Werte zu entscheiden.

Die grundsätzliche Annahme einer solchen Erwachsenenbildung ist, dass Werte als Ordner der Selbstorganisation fungieren: Sie „ermöglichen ein Handeln unter Unsicherheit, sie überbrücken oder ersetzen fehlendes Wissen, schließen die Lücke zwischen Wissen einerseits und dem Handeln andererseits. Sie haben zuweilen den Charakter von Scheinwissen, von abergläubischer Gewissheit. Das reicht bis zum Glauben als bewertetem Nichtwissen.“⁴ Werte ermöglichen also Handeln unter komplexen Bedingungen. Dank der verinnerlichten Werte können einzelne Menschen – zu einem gewissen Grad auch Menschengruppen – in unterschiedlichen Kontexten kompetent agieren, z.B. in der Wirtschaft, in der Politik, in der Familie, im künstlerischen Bereich usw. Kompetent zu handeln, bedeutet situationsadäquat und mit einer gewissen Routine zu agieren, obwohl wichtige Informationen fehlen, um die Situation sozusagen objektiv einschätzen zu können. Ob das Handeln später als „erfolgreich“ zu beurteilen ist, steht auf einem anderen Blatt.

Im Rahmen des WERTE21-Projekts⁵, das von Frank H. Sauer initiiert wurde, ist eine Enzyklopädie der Wertvorstellungen entstanden, um der Wertearbeit in verschiedenen Lebensbereichen als nützliches Instrument zu dienen. Hier interessiert uns die Rolle von Werten in der Erwachsenenbildung. Kurz gesagt: Werte gelten als Ordner der Selbstorganisation und Selbststeuerung, sind als solche Voraussetzung für Kompetenzentwicklung. „Kompetenzen können nicht in Seminaren ‚gelehrt‘ werden. Sie werden vielmehr bei der Bewältigung realer Herausforderungen selbstorganisiert aufgebaut. Dabei werden immer Werte interiorisiert. Es gibt kein kompetentes Handeln ohne Werte – Werte konstituieren kompetentes Handeln.“⁶ Für die Erwachsenenbildung ist es daher von großer Wichtigkeit, sich der eigenen Werte bewusst zu werden, bzw.

⁴ Erpenbeck 2018: 7

⁵ <https://www.wertesysteme.de/projekt-werte21>, 18.11.20

⁶ Erpenbeck/Sauter 2018: 4

ein besseres Verständnis für verschiedene Werte zu gewinnen und den Prozess ihrer Interiorisation bewusst zu gestalten.

In der Werte-Enzyklopädie von Frank H. Sauer findet sich auch eine Definition von Humor als „gelassene Heiterkeit, die befähigt, eigene und fremde Schwächen (aber auch Stärken) mit Frohsinn zu belächeln.“⁷ Diese kurze Begriffsbestimmung weckt meine Neugier, bzw. meinen Ehrgeiz, denn sie ruft in mir Erinnerungen an die Clownerie wach. In meiner bisherigen Tätigkeit als Erwachsenenbildner, in der Hochschuldidaktik sowie der politischen Bildungsarbeit, habe ich immer wieder versucht, mit Humor zu arbeiten; allerdings eher unreflektiert und auch nicht immer mit dem gewünschten Erfolg. Aus diesem Grund habe ich mir mit dieser Masterarbeit zum Ziel gesetzt, die Theorie und Praxis der Clownerie daraufhin zu prüfen, wie Humor mit Hilfe des Modells der wertorientierten Kompetenzentwicklung (nach Erpenbeck/Sauter) besser methodisch handhabbar, bzw. bewusst eingesetzt werden kann.

Meine These ist, dass Clownerie als Methode eingesetzt werden kann, um eine am Genusswert des Humors orientierte Kompetenzentwicklung zu ermöglichen. Nach meiner Überzeugung kann es mit Clownerie gelingen, einen Prozess der Wert-Interiorisation in Gang zu bringen und so eine nachhaltige Humororientierung auch im Alltag sowie im Beruf zu fördern.

Um meine These zu entfalten, beziehe ich mich im Kapitel 3 auf das Modell von Erpenbeck/Sauter, das zwischen vier Wertdomänen unterscheidet: politische Werte, ethische Werte, Nutzenswerte sowie Genusswerte. Ich verorte Humor in der Domäne der Genusswerte und die Kompetenzentwicklung findet dem Modell gemäß auf den Feldern der Ästhetik (personale Kompetenzen), des Körpers (aktivitätsbezogene Kompetenzen), des Geistes (fachlich-methodische Kompetenzen) sowie der Freunde (sozial-kommunikative Kompetenzen) statt. Im Kapitel 4 erläutere ich, mit welchen Methoden ich mir die Literatur zur Clownerie erschließe – anhand dieser vier, eben genannten Kategorien aus dem Theorieteil. Das Analysekapitel, also Kapitel 5 dient dazu, die Kategorien mit „Clownstheorie“ anzureichern. Konkret identifiziere ich Techniken der Clownerie, die auch in der Erwachsenenbildung angewendet werden können. Somit wird ein Bild entstehen, wie Humor als ein Ordner der Selbstorganisation, bzw. des selbstgesteuerten Lernens fungiert – ob nun in der Rolle des Clowns oder als Handelnder in komplexen Kontexten jenseits der Theaterbühne.

Im Kapitel 6, dem Theorie-Praxis-Transfer, entwerfe ich ein erwachsenenbildnerisches Trainingsangebot, das Clownerie als Methode nutzt. Auf Grundlage der Analyse im Kapitel 5 formuliere ich vier Trainingsziele, die den vier Entwicklungskategorien einer genussorientierten Kompetenzentwicklung entsprechen. Diese Ziele konkretisieren meine Vorstellung von Humor, die ich durch die Beschäftigung mit Clownerie gewonnen

⁷ Sauer 2019: 277

habe. Das Training strukturiert sich in Phasen, analog zum Phasenmodell von John Erpenbeck, das im Kapitel 3.2 vorgestellt wird.

Im Kapitel 7, dem Fazit meiner Arbeit, erläutere ich schließlich, inwiefern Clownerie als eine ernst zu nehmende Methode in der Erwachsenenbildung zu betrachten ist. Dabei widme ich mich folgenden drei Fragen: Wie wirksam ist Clownerie, um Humor als Genusswert zu interiorisieren? Kann mit Clownerie einem tatsächlichen Bedarf nach Erwachsenenbildung begegnet werden? Welche weiteren Forschungsfragen könnten sich anschließen, bzw. welcher Ausblick bietet sich auf den Forschungsgegenstand?

Zusammenfassend verfolge ich in meiner theoretisch angelegten Masterarbeit diese fünf Leitfragen, die im Kapitel 8 nochmals knapp beantwortet werden:

- Welche Bedeutung haben Humor und Clownerie in der Erwachsenenbildung – und welche Bedeutung könnten sie haben? (Kapitel 2)
- Um welche Art von Wert handelt es sich beim „Humor“? Lässt sich der Begriff auf eine Weise definieren, so dass er eine Orientierungsfunktion für Kompetenzentwicklung erfüllen kann? (Kapitel 3)
- Wie lässt sich Clownerie mit Hilfe des Modells der wertorientierten Kompetenzentwicklung theoretisch beschreiben und welche Hinweise aus der Literatur gibt es auf Prozesse der Werte-Interiorisation durch Clownerie? (Kapitel 5)
- Wie lässt sich ein Trainingsangebot strukturieren, das Clownerie als Methode nutzt und die Wertinteriorisation von Humor anstrebt? (Kapitel 6)
- Kann Clownerie als ernst zu nehmende Methode in der Erwachsenenbildung angesehen werden? (Kapitel 7)

2. Forschungsstand und gesellschaftliche Relevanz des Themas

Meine Arbeit hat eine gesellschaftliche Relevanz, da Clownerie seit den 90er Jahren in Deutschland einen Boom erlebt: Clowns arbeiten heute nicht mehr nur im Zirkus oder auf Theaterbühnen. Sie treten auf u.a. in Krankenhäusern, Pflegeheimen, Hospizen, in der Kirche, in Kindergärten sowie in Schulen, bei betrieblicher Weiterbildung und Unternehmensfeiern, bei Hochzeiten, Geburtstagen, ja sogar bei Beerdigungen und politischen Demonstrationen. Der Clown ist nicht nur einfach Spaßmacher, ihm werden ganz verschiedene Funktionen zugeschrieben, z.B. die Unterstützung von körperlicher und seelischer Heilung, das Spenden von Trost, die Stiftung von Gemeinsinn und das Kreieren einer kooperationsfreundlichen Atmosphäre, die Anregung zur Kreativität und Innovativität. Einhergehend mit der Ausweitung des professionellen Einsatzfeldes, haben sich im deutschsprachigen Raum eine Reihe von Clownsschulen gegründet, die entsprechende Ausbildungen und Fortbildungen anbieten. In Folge dessen ist eine Literatur entstanden, die nicht nur Methoden der Clownerie vorstellt, sondern auch

theoretische Begründungen und Reflexionen liefert. Aus dieser Literatur werde ich schöpfen, um die Ziele einer humororientierte Kompetenzentwicklung analytisch darzustellen.

2.1 Humor und Clownerie in der Erwachsenenbildung

Während Humor und Clownerie im medizinisch-therapeutischen Kontext seit vielen Jahren wichtige Themen sind, bleiben sie in der Erwachsenenbildung fast gänzlich unbeachtet. Horst Siebert beschreibt diese Lücke als eine beinahe unüberbrückbare Differenz zwischen dem Phänomen des Humors einerseits und der wissenschaftlichen Herangehensweise andererseits. „Humor ist konkret, anschaulich, frech, überraschend, augenzwinkernd. Erziehungswissenschaftliche Literatur ist abstrakt, emotionslos, operational definierend, substantivierend, verallgemeinerbar. Jedenfalls weitgehend frei von Überraschungen.“⁸ Und dennoch sei Humor hoch interessant für Pädagogen, nämlich als eine „lernanregende Perturbation“.⁹

Humor habe „seinen Stellenwert in zivilisierten Gesellschaften weitgehend verloren“¹⁰ schreibt Frank H. Sauer auf der Webseite des WERTE21-Projektes. Eingedenk der Vielzahl an Satiresendungen im Fernsehen, der beliebten ComedysHOWs und des breiten Angebots an humoristischer Literatur scheint diese Behauptung erst einmal aus der Luft gegriffen. Doch wie sieht es mit der Akzeptanz von Humor im Alltag, im Beruf oder in der Weiterbildung aus? Zivilisierte Gesellschaften sind funktional hochgradig differenziert und organisiert. Vielleicht ist etwas dran an der These, dass in dieser rational geordneten Lebenswelt dem Humor wenig Platz eingeräumt wird. Wie oft sieht man Menschen auf der Straße, im Zug oder am Arbeitsplatz lachen? Horst Siebert erklärt sich die Abwesenheit von Humor im modernen Alltag so: „Die Philosophie des Humors betont die Mehrdeutigkeit und Paradoxien, die Zwischentöne und menschlichen Unvollkommenheiten, aber auch das Sympathische dieser Schwächen und Grenzen. Dieser Humor unterscheidet sich prinzipiell von dem dualisierenden Entweder-Oder-Denken des technologischen Zeitalters und seinen Messbarkeits- und Wahrheitsansprüchen in seinem Fortschritts- und Überlegenheitshabitus.“¹¹

Eine der seltenen erwachsenenbildnerischen Arbeiten, die Humor im Titel tragen, hat Frank Schulze mit seiner Dissertation vorgelegt.¹² Humor wird darin als „regulative Idee“ bezeichnet, was dem Verständnis von Humor als Wert schon sehr nahekommt. Schulze interessiert sich vor allem für den – sich auf das Konzept des dänischen Philosophen Harald Höffding beziehend – „Großen Humor“, dem eine humanistische Haltung zu

⁸ Siebert 2012: 26

⁹ Siebert 2012: 153

¹⁰ <https://www.wertesysteme.de/humoristisches>, 18.11.20

¹¹ Siebert 2012: 154

¹² Schulze 2010

Gründe liegen soll. Das Konzept rührt von der Unterscheidung zweier Arten von Humor hier, das Lachen „gegen die Welt“ einerseits sowie das Lachen „mit der Welt“ andererseits. Auf diese Unterscheidung beziehen sich zahlreiche Autoren zum Thema Humor, u.a. auch Vera F. Birkenbihl. Sie erklärt erstere Art von Lachen als eine Abreaktion von Aggressivität, ausgelöst durch Unsicherheit, Nervosität oder Scham.¹³ Letztere Art von Lachen schaffe Nähe, stärke Beziehungen und wirke vitalisierend auf alle Anwesenden.¹⁴

Dem „Großen Humor“, auf den sich der Erwachsenenbildner Frank Schulze bezieht, scheint bereits ein pädagogisches Ziel inhärent zu sein, und es wundert nicht, dass Schulze den Humor in seiner Theoriebildung problemlos mit dem Dialogkonzept von Martin Buber und der Idee der Offenen Gesellschaft von Karl Popper verknüpft. Inwiefern dem empirischen Phänomen des Humors damit tatsächlich Rechnung getragen wird, erscheint mir fraglich. Möglicherweise führt eine solches Philosophieren über „Humor“ zwangsläufig zu normativen Assoziationen oder gar Setzungen. Aus erwachsenenbildnerischer Perspektive könnte es sich daher lohnen, dem Humor auf dem Umweg über die Clownerie näher zu kommen. Clowns kann man tatsächlich zuschauen, während Humor eine abstrakte Idee ist, einen Wert darstellt, der später spezifiziert werden soll. Doch wie Clownerie im pädagogischen Kontext fruchtbar eingesetzt werden kann, dazu gibt es kaum Literatur. Ein Buch aus einem verwandten Bereich, der sozialpädagogischen Arbeit, hat mich zu dieser Masterarbeit inspiriert.¹⁵ Es ist besonders anregend, weil die Co-Autorin Corinna Muderer sich selbst in der Clownerie hat ausbilden lassen und sie sie als einen Weg beschreibt, um mit Kindern und Jugendlichen z.B. in Kontakt zu treten, Beziehungen aufzubauen, zu verstärken und den Umgang mit Gefühlen zu üben.¹⁶ Daraus können wertvolle Hinweise auch für die erwachsenenbildnerische Praxis gewonnen werden – dazu mehr im Kapitel 6.

2.2 Professionelle Praxis und Reflexion der Clownerie

Wie hat es begonnen mit der Clownerie, wer hat sie erfunden? Diese Frage lässt sich nicht beantworten. Urbilder des Clownesken liegen in diversen Figuren verschiedener Kulturen und Epochen verborgen, die nach Constantin v. Barloewen „in epochaler Wandlung wiederkehren und dem Clown als einer anthropologischen Konstante seine transkulturelle Gültigkeit verleihen.“¹⁷ Der Clown besitzt einen universellen Charakter, den man im Brauchtum indigener Völker, in der Theaterkultur von der Antike bis zur Gegenwart antrifft. Die Vielfalt clownesker Figuren und Handlungsweisen ist zu groß, um sie auf einen Nenner zu bringen. „Clowneske Komik bis in ihre letzte Verästelung zu

¹³ Birkenbihl 2017: 41

¹⁴ Birkenbihl 2017: 48

¹⁵ Schilling/Muderer 2016

¹⁶ Schilling/Muderer 2016: 10

¹⁷ Barloewen 1984: 39

begreifen, von der chimärischen Welt der Commedia dell'Arte bis hin zum Witz eines Woody Allen, dies hieße Dämonen zu bändigen.“¹⁸ Trotzdem will ich versuchen, den Begriff des Clowns in Umrissen zu beschreiben und einen Eindruck davon zu vermitteln, mit welcher Professionalität Clownerie betrieben werden kann.

Das englische Lehnwort „clown“ setzt sich in allen europäischen Sprachen ab dem 19. Jahrhundert als Name des Komikers in der Zirkusmanege durch. Der Theaterwissenschaftler Richard Weihe verweist darauf, dass erst der soziologische Hintergrund die Semantik verständlich macht: „clown“ sei zunächst der Begriff für einen neuen sozialen Typus und in der Folge für eine Theaterfigur gewesen, die sich England im 16. Jahrhundert u.a. bei Shakespeare herausbildete. „Clown“ bezeichnet zunächst einen Bauern oder Landmann – und einen unkultivierten Grobian. Später konnte „clown“ sowohl in der Bedeutung des Narren, als auch von Spaßvogel oder Witzbold verwendet werden. „Wir stellen fest, dass Personen mit recht unterschiedlichen Eigenschaften als ‚clown‘ beschrieben werden: einer, der vom Land kommt; einer, der schlecht erzogen, ungebildet und unhöflich ist; einer, der lustig und witzig ist; einer, der als Unterhalter am Hof arbeitet sowie eine Figur im Theater.“¹⁹ Heute hat „Clown“ im Deutschen ein ähnlich breites Bedeutungsspektrum und ist nicht mehr allein auf den Zirkuskomiker bezogen. Die Bundesagentur für Arbeit nennt, neben dem Zirkus und dem künstlerischen Bereich, auch die Film- und Fernsehwirtschaft sowie Krankenhäuser als Beschäftigungsfelder für professionelle Clowns.²⁰ Es könnten noch weitere Bereiche ergänzt werden, wie beispielsweise Alten- und Pflegeheime, Behindertenwohnheime, Firmenfeste, Geburtstage, Hochzeiten²¹, Hospize²², Schulen²³, Beerdigungen²⁴, Gottesdienste²⁵, Flüchtlingscamps²⁶ und andere.

Parallel zur Ausweitung der professionellen Praxis der Clownerie ist ein Ausbildungsmarkt entstanden. Auf der Webseite der von Eckart v. Hirschhausen mitbegründeten Stiftung „Humor hilft heilen“ werden 14 Ausbildungsinstitute im deutschsprachigen Raum empfohlen.²⁷ Interessanterweise fehlen auf dieser Liste einige der bekanntesten Lehrer für Clownerie, wie beispielsweise Dimitri, Johannes Galli oder David Gilmore. Eine Erklärung hierfür könnte sein, dass es auch unter professionellen Clowns inhaltliche Differenzen und persönliche oder ökonomische Konkurrenz gibt

¹⁸ Barloewen 1984: 96

¹⁹ Weihe 2016: 11

²⁰ <https://berufenet.arbeitsagentur.de/berufenet/bkb/27289.pdf>, 28.12.2020

²¹ <https://www.francois-perdu.de/hochzeit/index.htm>, 29.12.20

²² <https://www.welt.de/vermishtes/article163240690/Wir-sind-Grenzgaenger-zwischen-Tod-und-Leben.html>, 28.12.20

²³ <https://www.truemoments-clowns.com>, 28.12.20

²⁴ <https://www.rennt-a-clown.com/clownerie/clownsauftritt-auf-einer-beerdigung>, 28.12.20

²⁵ <https://www.kirchenclownerie.de/index.php/mediathek-2/videos>, 28.12.20

²⁶ <https://www.br.de/nachrichten/bayern/griechenland-clowns-ohne-grenzen-bei-fluechtlingskindern-auf-lesbos,SHldBox>, 28.12.20

²⁷ <https://www.humorhilftheilen.de/clowns/aus-und-weiterbildung>, 28.12.20

Dank meiner Milieukennntnis weiß ich, dass Ausbildungsangebote in Clownerie regen Zuspruch erfahren, doch nur wenige der teilnehmenden Personen später professionell als Clown arbeiten. Vermutlich nimmt die Mehrheit der Ausbildungsteilnehmer die Clownerie als eine Möglichkeit der Persönlichkeitsentwicklung wahr. Die Clownsfigur scheint für moderne Menschen eine attraktive Botschaft zu überbringen, nämlich die der anhaltenden Lebensfreude, die Fähigkeit, das Leben in vollen Zügen zu genießen, oder in den Worten des Schriftstellers Henry Miller: „Dass wir teilhaben sollen am unaufhörlichen Fluss, der endlosen Bewegtheit, dass wir nicht anhalten sollen, um nachzudenken, zu vergleichen, zu zergliedern, zu besitzen, sondern fließen immerfort, ohne Ende wie Musik.“²⁸ Wenn auch diese Botschaft spirituell klingen mag, geht es in der Clownerie sehr diesseitig zu; schließlich ist Theater eine darstellende Kunst und bedient sich primär des Körpers als Zeichenträger.

Der Theaterwissenschaftler Richard Weihe entwirft ein reflexives Modell des Clowns als eine Figur, die es vermag, auf spielerische Weise einen ganzen Katalog von Gegensätzen zu vereinen, die dem ‚normalen‘ Menschen täglich neue Herausforderungen bescheren. Diese „Paradoxie des Clowns“ äußere sich in sieben Spielformen, die immer wieder zu beobachten seien:²⁹

1. Das Grenzspiel, d.h. sowohl auf dieser als auch auf der anderen Seite (der Bühne, der politischen Korrektheit, der Machtverhältnisse usw.) präsent zu sein; Der Clown kann zwischen beiden Seiten der physischen, moralischen oder politischen Grenze hin- und herwechseln, während dem Publikum die Repräsentanz der jeweils andere Seite zugewiesen wird. Im Grenzspiel zeigt sich der rituelle Hintergrund von Clownerie – in manchen indigenen Kulturen werden solche Rituale bis heute praktiziert, bei denen Clowns auch metaphysische Schwellen übertreten und andere Welten besuchen.

2. Das Generationenspiel, d.h. sich sowohl wie ein Kind als auch erwachsen zu verhalten; Beispielsweise in der Gestalt des Dummen August (auch Rotclown genannt), verhält sich der Clown wie ein unwissendes, staunendes und neugieriges Kind. Eine ganze Reihe populärer Bücher über Clownerie ermuntern die Leser dazu, ihr früheres Kindheits-Ich als ihren „inneren Clown“ freizusetzen.³⁰ Es sind aber tatsächlich Erwachsene, die den Clowns spielen und somit parallel zwei Generationen erleben, also ein kindliches Verhalten mit dem Körper eines Erwachsenen ausleben. Das klassische Clownsduo des Weiß- und Rotclown (dummer August) steht für diese beiden Lebensalter: Der Weißclown ist eine Vaterfigur, der Rotclown repräsentiert eine frühe Entwicklungsstufe des Menschen, und es gilt ihn auch zu erziehen.

3. Das Körperspiel, d.h. sowohl seinen Körper zu beherrschen als auch ungeschickt zu sein; Der Clown zeigt Stürze, die sich ein Trapezkünstler oder Akrobat nicht erlauben

²⁸ Miller 1978: 77

²⁹ Weihe 2016: 264-269

³⁰ Hoffkamp 2016

dürfte. Die Stürze sind jedoch gespielt, der Clown verletzt sich dabei nicht und steht immer wieder auf. Je größer der Unterschied zwischen der scheinbaren Tollpatschigkeit und der eigentlichen akrobatischen Fähigkeit, desto größer ist die komische Wirkung. Der Fachbegriff hierfür ist Slapstick. Wenn das Publikum lacht, dann auch aus Erleichterung darüber, dass sich der Clown beim Hinfallen nicht verletzt hat.

4. Das Genderspiel, d.h. sowohl männlich als auch weiblich zu wirken; Sexualität und Gender-Ambivalenz sind beliebte Motive: zu den Ausdrucksmitteln des Clowns in diesem Bereich gehören Androgynität, Cross-Dressing, Diva- oder Machoverhalten, Sexismus, Asexualität u.a. Während Akrobaten figurbetonte Trikots tragen, die ihre Geschlechtsidentität hervorheben, verändern Clowns ihr Äußeres durch Maskierung und Kostümierung. Dadurch verschleiern oder überhöhen sie ihr eigentliches Geschlecht oder erfinden eine eigene neue Form – jedenfalls werden keine typischen Genderrollen bedient. Auch das Verhalten der Clowns und ihr Stimmgebrauch sind oft zu kindlich, um sie eindeutig geschlechtlich zu definieren.

5. Das Ausbruchsspiel, d.h. seine emotionalen Ausbrüche erregen sowohl Lachen als auch Weinen; Der berühmte Oleg Popow meinte, der Clown spiele mit dem Spruch: „Vom Lachen zum Weinen ist es nur ein Schritt“. Die beiden traditionellen Formen des Theaters, die Komödie und Tragödie, werden in der Clownerie vereint. Der Clown lacht und bringt uns zum Lachen oder er weint, um Mitleid zu erregen oder um unser Lachen zu verstärken. Wie ein Kind kann er leicht zwischen Lachen und Weinen wechseln. Lachen und Weinen sind überdies vergleichbare physiologische Vorgänge: Beim Lachen wird in einem rhythmischen Stakkato des Zwerchfells Luft aus der Lunge gepresst. Weinen kommt durch die gegenläufige Bewegung zustande, durch Einatmen von Luft. Die unterschiedlichen Richtungen der Luftströme ermöglichen den fließenden Übergang von Lachen zu Weinen und umgekehrt. Wenn einmal im Körper der Lachreiz oder der Tränenfluss aktiviert worden ist, verselbstständigt sich der Vorgang und ist willentlich kaum noch aufzuhalten.

6. Das Sprachspiel, d.h. sowohl die Sprache meisterlich zu beherrschen als auch sprachlos zu sein, zu stottern oder gar nur tierische Laute von sich zu geben; Der Hofnarr spricht eloquent und er genießt Narrenfreiheit, darf ungestraft die Wahrheit sagen oder sich undiplomatisch äußern. Demgegenüber spricht die Clownsfigur des Dummen August oft wie ein Kind, das gerade erst zu sprechen gelernt hat und die ersten Wörter ausprobiert. Ein bekanntes Beispiel ist das Markenzeichen des Clowns Grock, sein Ausspruch „Nit mööööglich!“, den Grock auf der Bühne spontan tätigte und über viele Jahre in allen Auftritten wieder zitierte.

7. Das Moralitätsspiel, d.h. sowohl das Gute als auch das Böse zu verkörpern; Seit den 1980er Jahren dominiert in der Populärkultur tatsächlich der böse, aggressive, destruktive Clownstyp, wie beispielsweise in „Es“ von Steven King. Die traditionell komische Figur hat sich in diesem Fall ins Gegenteil verkehrt und ist eine Horrorfigur geworden. Man könnte seine Brutalität aber auch als eine dem „unkaputtbaren“ Ich des

Clowns gemäße Aggression interpretieren. Ein sehr bekanntes Beispiel für das Moralitätsspiel liefert Charles Chaplin im Film „Der große Diktator“, in dem der jüdische Frisör Hynkel mit Adolf Hitler verwechselt wird. Es bleibt festzuhalten: Clowns sind nicht einfach nur gut oder böse, sondern sie vermögen es, mit diesen Kategorien zu spielen.

Nach Richard Weihe löst der Clown in den sieben Spielformen durch seine eigene Logik die eigentlich logische Unauflösbarkeit der genannten Widersprüche auf. Der Theaterwissenschaftler Weihe gibt zu, dass eine Theorie der Clownslogik, die den Widerspruch zum Prinzip erhebt, „unwissenschaftlich“ sei, denn sie erfülle nicht das Kriterium der Widerspruchsfreiheit. Weihe gibt dennoch zu bedenken: „Der Clown interpretiert das Wort ‚Widerspruchsfreiheit‘ anders: als ‚Freiheit dem Widerspruch‘. Der Clown nimmt sich die Freiheit, Widersprüche auszuleben – und hat die Kraft, sie auszuhalten. Er kann in seinen Spielformen lustig und angsteinflößend, behaglich und unbehaglich wirken.“³¹ So betrachtet, erscheint diese „Freiheit zum Widerspruch“ als ein Wert, der das eigene Denken, die persönliche Entwicklung fördert und durchaus für das wissenschaftlich-fundierte Anliegen von Erwachsenenbildung nützlich sein kann.

3. Theoretischer Bezug: Das Modell der wertorientierten Kompetenzentwicklung und der Humorbegriff

„Lernen und Entwicklung können [...] nur gelingen, wenn die angesprochenen Akteure sich selbst ‚auf den Weg machen‘, ihre bisherigen Erfahrungen weiterzuentwickeln“, schreibt Rolf Arnold im Geleitwort des Fieldbooks für Wertemanagement.³² Kompetenzlernen ist also ein kreativer, sich selbstorganisierender Prozess – wie so manch anderer Prozess in dieser Welt. Um der dynamischen Komplexität und der Unsicherheiten dieser Welt zu begegnen, empfiehlt die Wissenschaftsphilosophin Sandra Mitchell einen „integrativen Pluralismus“³³ und genau solch einen Ansatz für die Erwachsenenbildung stellt das Modell der wertorientierten Kompetenzentwicklung dar. Es versucht die vielfältigen Motive, die bewussten und unbewussten Emotionen, die beim Lernen von Bedeutung sind, mittels dem Wertebegriff zu modellieren und mit dem schon bewährten Modell der vier Kompetenzbereiche (personale, aktivitätsbezogene, fachlich-methodische und sozial-kommunikative Kompetenzen) zu verknüpfen. Dies gelingt zum einen dadurch, dass Werte als Ordner der Selbstorganisation definiert werden, zum anderen werden vier Wertegruppen (Genuss, Nutzen, ethisch-moralische sowie politisch-weltanschauliche Wertungen) beschrieben. Der Wert, mit dem ich mich im Besonderen beschäftige, der Humor, lässt sich meines Erachtens in die Gruppe der Genusswerte einordnen und unter den entsprechenden Gesichtspunkten (Ästhetik, Körper, Geist und Freunde) beschreiben.

³¹ Weihe 2016: 270

³² Erpenbeck/Sauter 2018: V

³³ Mitchell 2008: 151

Individuelle Freiheit Personale Kompetenzen - Politisch-weltanschauliche Werte	Macht Aktivitätsbezogene Kompetenzen – Politisch-weltanschauliche Werte	Familie Personale Kompetenzen – Ethisch-moralische Wertungen	Ideale Aktivitätsbezogene Kompetenzen – Ethisch-moralische Wertungen
Norm und Gesetz Fachlich-methodische Kompetenzen – Politisch-weltanschauliche Wertungen	Verbündete Sozial-kommunikative Kompetenzen - Politisch-weltanschauliche Wertungen	Eigenverantwortung Fachlich-methodische Kompetenzen – Ethisch-moralische Wertanschauungen	Andere Sozial-kommunikative Kompetenzen – Ethisch-moralische Wertanschauungen
Sicherheit Personale Kompetenzen - Nutzenswertungen	Lebensstandard Aktivitätsbezogene Kompetenzen - Nutzenswertungen	Ästhetik Personale Kompetenzen - Genusswerte	Körper Aktivitätsbezogene Kompetenzen - Genusswerte
Ökonomie Fachlich-methodische Kompetenzen - Nutzenswertungen	Gemeinnutz Sozial-kommunikative Kompetenzen - Nutzenswertungen	Geist Fachlich-methodische Kompetenzen - Genusswerte	Freunde Sozial-kommunikative Kompetenzen - Genusswerte

Abbildung 1: Wertedomänen nach Brenninkmeijer/Erpenbeck, aus: Erpenbeck/Sauter 2018: 7

3.1 Werte als Ordner der Selbstorganisation und des Kompetenzlernen

Ordner der Selbstorganisation sind ein Konzept, das die Selektion von Informationen erklären soll. Wie wird zwischen relevant und nicht relevant unterschieden? John Erpenbeck führt Werte als Ordner der Selbstorganisation ein und erklärt ihre Funktion folgendermaßen: „Werte ermöglichen ein Handeln unter Unsicherheit, sie überbrücken oder ersetzen fehlendes Wissen, schließen die Lücke zwischen Wissen einerseits und dem Handeln andererseits. Sie haben zuweilen den Charakter von Scheinwissen, von abergläubischer Gewissheit. Das reicht bis zum Glauben als bewertetem Nichtwissen.“³⁴ Die emotional tief verankerten Werte dienen also dazu, mit der Komplexität der Welt und dem ständigen ‚Informationsrauschen‘ zurecht zu kommen. Der moderne Mensch verfügt zwar über ein großes Wissen, doch auch der Klügste würde verrückt werden, müsste er sein Handeln stets von den bereits erkannten Gesetzmäßigkeiten neu ableiten. „Es gibt für den Menschen unerkant bleibende Zusammenhänge in allen Lebensbereichen die für sein Handeln, für seine Zukunft wesentlich sind, ohne dass er sie in Form von Wissen im engeren Sinne erfassen kann. Er muss sich ihnen stellen und

³⁴ Erpenbeck 2018: 7

in ihnen handeln. Dazu braucht er Wertungen, Werte.“³⁵ Die Lebenswelt des modernen Menschen ist einfach zu komplex, als dass er sich aufs gesicherte Wissen allein verlassen kann. Werte stiften Orientierung beim Entscheiden und im Handeln.

Wie das genau vonstattengeht, dafür verwendet Erpenbeck die Begriffe der Versklavung sowie der Konsensualisierung. Derartige Wertungsprozesse seien grundsätzlich zwar auf der Ebene der individuellen Persönlichkeit zu verorten, doch erinnerten sie an den sozialen Umgang mit Werten: „Sie werden innerhalb sozialer Wandlungen und Entwicklungen von Menschen geschaffen, um kollektive Bewegungen überhaupt erst zu ermöglichen, gleichzeitig ‚versklaven‘ sie, vor allem in den zu Regeln, Normen und Gesetzen, Gebräuchen und Traditionen verfestigten Formen, die Menschen, drängen sie dazu, sich im Mittel wertekonform zu verhalten.“³⁶ Der einzelne Mensch erkenne für sich den Vorteil, dass, wer sich an Regeln hält, sich nicht zu rechtfertigen braucht. Davon wird in der traditionellen Pädagogik oft Gebrauch gemacht: Zu vermittelnde und normalerweise begründbare Handlungsweisen werden in möglichst überschaubare, altersgemäß konzipierte Regeln gegossen, die festlegen, was erlaubt ist oder gewünscht, relevant, wichtig usw. Doch echtes Kompetenzzlernen sieht nach Erpenbeck so nicht aus. Ein solches bedürfe der Förderung der Fähigkeit zur Selbstorganisation und dieses könne nur gelingen, wenn die Wertegründe erkannt und emotional verankert werden – so werden sie „auch im freien, unbeobachteten Handeln wirksam“ und wenn der Lernende sagt, „es ist gut, dass wir es so machen.“³⁷

Werte, als Kerne von Kompetenzen verstanden, sind der emotionale Antrieb zum selbstorganisierten Handeln. Sie sind in der Gesellschaft omnipräsent, denn: „Nicht alles lässt sich erkennen und verstehen. Aber alles lässt sich werten.“³⁸ Für die Erwachsenenbildung ist es daher wichtig, ein konzeptionelles Verständnis von Werten zu haben, und hier schlägt Erpenbeck das ‚Wertekleeblatt‘ vor.

³⁵ Erpenbeck 2018: 175

³⁶ Erpenbeck 2018: 7

³⁷ Erpenbeck 2018: 116

³⁸ Erpenbeck 2018: 104

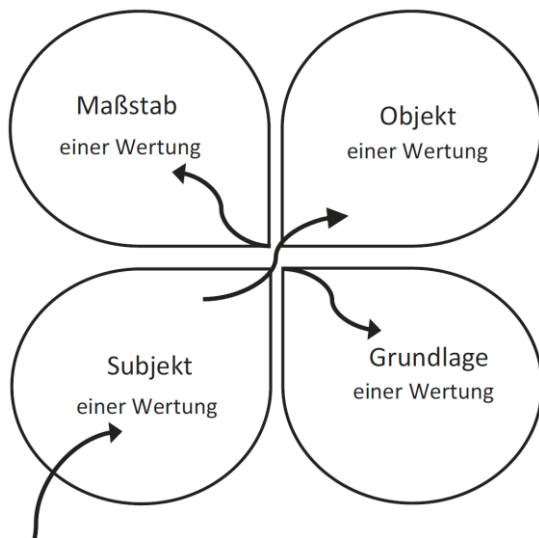


Abbildung 2: „Wertekleeblatt“, aus: Erpenbeck 2018: 102

Das Kleeblatt bildet die Struktur eines Wertes ab. Erpenbeck erläutert sie anhand eines Beispiels: „Wenn ein Mensch feststellt, er liebe die Natur, finde sie wunderbar, so behauptet er nichts anderes, als dass er in verschiedensten Situationen verschiedenste Erscheinungsformen der Natur, Wald und Heide, Gebirge und Meer, Sonnenaufgang und Sonnenuntergang als Objekte erlebt und genossen hat und deshalb ‚die Natur‘ auf der Grundlage seiner verschiedenen Erlebnisse, am Maßstab vergleichbarer anderer Umweltsituationen immer wieder ‚wunderbar‘ fand. Für ihn ist die Natur deshalb ein Wert. ‚Ich liebe die Natur‘, wird er nicht müde pauschal zu behaupten.“³⁹ Eine ähnliche Wertungsstruktur lässt sich dem Modell gemäß für jeden proklamierten Wert finden.

Nicht nur Individuen, auch Gruppen, Schichten, Klassen, Nationen, Gesellschaften und ähnliche kollektive Gebilde können Subjekte eines Wertungsprozesses sein. Als Grundlagen der Werte können individuelle Erfahrungen, aber auch wissenschaftliche Erkenntnisse oder reine Phantasien, ggf. vermittelt über Literatur und Filme fungieren. Die Maßstäbe der Wertung können klassifizierend (z.B. gut/schlecht), vergleichend (z.B. besser/schlechter) oder messend (z.B. auf einer Skala 1-10) sein.⁴⁰ Mit Hilfe der Kleeblattstruktur lässt sich nach Erpenbeck die Frage beantworten, ob Wertungen adäquat sind, das heißt, ob „sie es gestatten, Wertungsobjekte gemäß eigenen oder angeeigneten Wertungsgrundlagen selbstständig zu vergleichen und entsprechend den eigenen Wertungsmaßstäben – etwa in Entscheidungsprozessen – auszuwählen.“⁴¹

Die individualisierten Lebensläufe in der modernen Gesellschaft bringen eine große Diversität an Wertvorstellungen hervor. Jeder Mensch wurde einzigartig geprägt, verfügt über sehr persönliche Wissens-, Erfahrungs- und Gefühlsgrundlagen, von denen aus er

³⁹ Erpenbeck 2018: 102

⁴⁰ Erpenbeck 2018: 105

⁴¹ Erpenbeck 2018: 142

wertet. In der Regel präferiert jeder auch einen bestimmten Maßstab des Wertens. Die Gruppen oder Organisationen und Netzwerke, denen ein Mensch angehört, haben je eigene Wertungen, die nicht als die Summe der Wertungen ihrer Mitglieder zu verstehen sind. Vielmehr sind sie „selbständig-selbstorganisiert im Handeln dieser kollektiven Subjekte entstandene Ordner, die bestenfalls zum Teil mit den Individualwertungen übereinstimmen, schlimmstenfalls mit diesen nichts, aber auch gar nichts zu tun haben. Warum soll das Streben eines Unternehmens nach Weltmarktführerschaft etwas mit dem Wertestreben eines Mitarbeiters zu tun haben, eine gute Work-Life-Balance für sich zu erreichen?“⁴² Dass solche Wertekonflikte nicht zu lösen sind, wird oft nicht anerkannt. Denn es gilt: „Werte sind nicht wahr oder falsch. Sie sind akzeptiert, oder auch nicht. Natürlich entbrennen um ihre Begründung [...] Kontroversen im Meinungsstreit. Schließlich siegt eine Meinung, aber keine Wahrheit, die es bei Werten nicht gibt. Es gibt keinen objektiven Maßstab, in sozialen Systemen zu entscheiden, welches die ‚richtigen‘ Ordner sind.“⁴³ Letzten Endes sind es wieder einzelne Menschen, die mit der Haltung eines integrativen Pluralismus auch Werte für kollektive Subjekte durchsetzen.

Die Entstehung von Werten als Ordnern der Selbstorganisation ist kaum vorherzusehen und nur schwer zu managen. Eigentlich lassen sich Werte immer nur im konkreten Entstehungs- und Wirkungszusammenhang verstehen. Die inneren Zustände eines Systems (hier: eines menschlichen Bewusstseins) beeinflussen sich selbst. Das Systemverhalten ist nicht ableitbar aus den Inputs oder aus den Momentaufnahmen eines inneren Zustands. Wie die Gesellschaft als Ganzes als pluralistisch zu charakterisieren ist, muss sich der moderne Mensch immer wieder fragen: Wer bin ich und wenn ja wie viele – und wer möchte ich sein? „Unterschiedliche Werte mit analogen Funktionen, aber auch analoge Werte mit unterschiedlichen Funktionen können entstehen, friedlich nebeneinander existieren, sich aber auch heftig bekriegen. [...] Ebenso wie das ganze System, sind auch seine Werte nicht bloß an die Umwelt angepasst, sondern entwickeln sich gemeinsam mit dieser Umwelt, koevolutiv.“⁴⁴ Die psychischen Spannungen, die mit solchen Prozessen einhergehen, gilt es konstruktiv im Sinne von Persönlichkeitsentwicklung zu nutzen.

3.2 Kompetenzentwicklung durch die Interiorisation von Werten

Wenn Werte die Kerne von Kompetenzen darstellen, bedarf es emotional ansprechender Bildungsprozesse. Denn: „Ohne echte emotionale Labilisierung gibt es keinerlei Wertewandel!“⁴⁵

⁴² Erpenbeck 2018: 106

⁴³ Erpenbeck 2018: 19

⁴⁴ Erpenbeck 2018: 9

⁴⁵ Erpenbeck 2018: 145

Solch eine emotionale Labilisierung rührt von kognitiver Dissonanz her, also von der scheinbaren oder tatsächlichen Unvereinbarkeit von Wahrnehmungen, Überzeugungen oder Gefühlszuständen. Menschen empfinden Dissonanzen als unangenehm und streben natürlicherweise danach, sie zu vermeiden. Das Dissonanzerleben einer Person lässt sich anhand ihrer körperlichen Reaktionen beobachten, z.B. feuchte Hände, Schwitzen, blass werden, Schwächegefühl in den Beinen. In der Folge kann es zu Inkompetenzen, unangemessenen Handlungen oder zu persönlichen Wertekonflikten kommen. Gegenläufige Wertungen blockieren womöglich das kompetente Handeln; man kann davon ausgehen, dass unberechenbares Handeln in der Regel von entsprechenden Dissonanzen begleitet wird.⁴⁶

Der Prozess der Interiorisation von Werten lässt sich in fünf Phasen einteilen: 1. Orientierung, 2. Entscheidung, 3. Unzufriedenheit, 4. Lösung, 5. Produktiv- und Beendigungsphase. Mit Blick auf die Initiationsrituale der Naturvölker wird erkennbar, dass diese Prozessphasen sich über Jahrhunderte bewährt haben. „Orientierung als Einführung in Stammesrituale, Entscheidung, sich der Initiation zu unterziehen, Unzufriedenheit im drastischen Sinne von Angst, Schmerz, Verzweiflung bis hin zur endlichen Lösung, zur Produktiv- und Beendigungsphase durch die gefeierte Aufnahme in die Stammesgemeinschaft der erwachsenen Männer. Diese Stammeszugehörigkeit ist und bleibt die weltanschauliche Grundlage, über Konflikte, Auseinandersetzungen und Kriege hinweg bis hin zum eigenen Tod. Als Beispiel mag das Ritual genügen, junge Männer in Handschuhe gefüllt mit stark stechenden Ameisen zu stecken, was einen Schmerz wie heftiges Feuer verursacht, und sie diesen Schmerz, diese Verzweiflung über lange Stunden ertragen zu lassen. Wer das erträgt, hat sich der Gemeinschaft unauflöslich verbunden.“⁴⁷ Der neurowissenschaftliche Hintergrund für solche Prozesse sind die Erkenntnisse zur basolaterale Amygdala, dem mesolimbischen System. Hier geschieht eine unbewusste emotionale Konditionierung: elementarer Emotionen wie Furcht, Freude, Glück, Verachtung, Ekel, Neugierde, Hoffnung, Enttäuschung und Erwartung werden an das Situationserleben angebunden. Die Amygdala ist auch der Ort unbewusster Wahrnehmung kommunikativer Signale, z.B. der Blick, die Mimik und Gestik, die Körperhaltung oder Duftpheromone. Auch ist sie der Bereich des Gehirns, den die primären Bindungserfahrungen prägen.⁴⁸

Im Folgenden werden die fünf Phasen der Interiorisation kurz erläutert:⁴⁹

- Orientierungsphase: Hier steht die Einsicht, dass eine Fülle von Werten existiert, mit der sich Menschen auseinanderzusetzen haben. Die meisten Werte sind bloß bekannt, aber nicht zu eigenen Emotionen verinnerlicht.

⁴⁶ Erpenbeck 2018: 146

⁴⁷ Erpenbeck 2018: 205

⁴⁸ Erpenbeck 2018: 110

⁴⁹ Erpenbeck 2018: 146-148

- Entscheidungsphase: Tagtäglich müssen Menschen Entscheidungen treffen, z.B. im Kontext der Arbeit, in der Freizeit, in Familien oder als Mitglieder von Organisationen. Werteinteriorisation setzt voraus, dass man sich frei und selbstverantwortlich zu physischem oder geistigem Handeln entscheidet. „Im Mittelpunkt stehen hier solche Entscheidungssituationen, die nicht allein unter Zuhilfenahme von bereits bekanntem Wissen, aber auch nicht unter Rückgriff auf bereits interiorisierte Werte als ‚Entscheidungsleitlinien‘, gelöst werden können.“ So entsteht kognitive Dissonanz und sie führt zu einer Labilisierung des inneren Zustandes, zu einem emotionalen Spannungszustand.
- Unzufriedenheitsphase: Da die Entscheidungen unter Unzufriedenheit gefällt werden müssen, „löst sich die Verklammerung von bereits in Form von Emotionen interiorisierten Werten einerseits und zugehörigem theoretischem- und Handlungswissen andererseits.“ So werden neue Werte probenhalber entwickelt, die adäquater für die aktuelle Situation erscheinen.
- Lösungsphase: Erweist sich eine Entscheidung und die aus ihr heraus folgende Handlung als erfolgreich, d.h. wird sie zunächst individuell, später auch von anderen als adäquat eingeschätzt, kommt es zu einer Abspeicherung von Wissen zusammen mit den neu erprobten Werten. „Das Wissen und Handeln wird emotional gleichsam neu ‚imprägniert‘.“ Doch damit die Bezugsgruppe das Handeln als erfolgreich einschätzen kann, bedarf es außerdem einer entsprechenden Wertekommunikation.
- Produktivphase: Die neu verinnerlichten Werte ermöglichen kompetentes Handeln in vergleichbaren Entscheidungssituationen unter kognitiver Unsicherheit. Solche Situationen werden nun leichter und mit viel geringerem emotionalen Aufwand bewältigt.
- Beendigungsphase: Die neu verinnerlichten Werte werden sozial kommuniziert – bis hin zur Entstehung von Normen, deren Durchsetzung womöglich mithilfe von Sanktionen und Institutionen befördert wird.

Damit stellen sich hinsichtlich möglicher Verfahren von Werteaneignung und Wertewandel folgende fünf Fragen, die bezogen auf die Clownerie im Fazit erneut aufgegriffen werden:

„1. Setzt das Verfahren für das geistige oder physische Handeln echte Entscheidungs- bzw. Konfliktsituationen, die nicht mithilfe bisherigen Wissens und Wertens (algorithmisch) bewältigt werden können?

2. Erzeugt das Verfahren aufgrund der Bedeutsamkeit dieser Entscheidungs- bzw. Konfliktsituationen echte und tiefer gehende emotionale Labilisierungen und wenn, in welcher Stärke?

3. Gestattet das Verfahren eine emotional hinreichend verankerte, gedächtnismäßige Speicherung des Handlungserfolgs?

4. Werden die erfolgreichen Wertungen in nachfolgenden Kommunikationsprozessen akzeptiert und sozial bekräftigt und wenn, in welcher Stärke?

5. Lässt sich das Verfahren so generalisieren, dass es in weiteren – und welchen – Zusammenhängen einsetzbar ist?“⁵⁰

Einhergehend mit dem psychischen Prozess der emotionalen Labilisierung wurde bereits der soziale Prozess der Wertekommunikation angesprochen. Die Wertungsmöglichkeiten mittels Sprache sind vielfältig, lassen sich nicht nur auf Sätze in Form von Werturteilen reduzieren. Ein expressiver Ausdruck, der Tonfall, das Sprechtempo und der -rhythmus können ebenfalls Wertungen transportieren, selbst wenn der Inhalt eigentlich eher neutral ist. Besonders konnotierte Worte können selbst eine Wertung ausdrücken. Jeder Sprecher benutzt täglich „wertbeladene Wörter, sprachliche Wertezusammenhänge, wertende Vor- und Nachsilben, Beschönigungen, Ironie, Satire, Humor, Anspielungen, Gleichnisse und andere wertende stilistische Mittel. [...] Ohne das Salz dieser Wertungsmittel würde unsere alltägliche Kommunikationssuppe äußerst fade schmecken.“⁵¹

Doch auch jenseits sprachlicher Mittel werden Werte kommuniziert. „Da wird ein roter Teppich ausgerollt, da spricht eine Führungsperson von erhöhter Tribüne aus zu den drunten Stehenden, da werden ihr zeremonielle Geschenke des Gastlandes überreicht – aber ja, natürlich, Ausdrücke kulturell gefühlter Gemeinsamkeiten, ökonomischer Nutzenshoffnungen, ethischer Ausgleichsstrebungen, politischer Wertschätzungen.“⁵² Mittel einer nichtsprachlichen Wertekommunikation können beispielsweise sein: Mimik und Gestik, Kleidung, Frisuren, Zeremonien, Körperberührungen, Musik, Farben, Baukunst, Plastiken, räumliche Distanz, die zeitliche Abfolge und anderes mehr.

3.3 Humor als Genusswert

Verallgemeinernd lassen sich vier Gruppen von Werten unterscheiden: Genusswerte (oftmals als hedonistische Werte bezeichnet), Nutzenswerte (utilitaristische Werte), ethisch-moralische Werte sowie politisch-weltanschauliche Werte. „Sie bilden wohl wirklich ein Grundgerüst menschlicher Wertungen.“⁵³ Das Modell der Wertedomänen wurde im Kapitel 3 abgebildet und erläutert. Hier wird nun der ansonsten schwer greifbare Begriff des Humors als Genusswert definiert. Die Domäne der genusswertorientierten Kompetenzentwicklung wird von Brenninkmeijer/Erpenbeck mit den Begriffen der Ästhetik, des Körpers, des Geistes sowie der Freunde beschrieben.

⁵⁰ Erpenbeck 2018: 150

⁵¹ Erpenbeck 2018: 119

⁵² Erpenbeck 2018: 118

⁵³ Erpenbeck 2018: 151

Ästhetik Personale Kompetenzen	Körper Aktivitätsbezogene Kompetenzen
Geist Fachlich-methodische Kompetenzen	Freunde Sozial-kommunikative Kompetenzen

Abbildung 3: Domäne der genusswertorientierten Kompetenzentwicklung; Ausschnitt aus der Abbildung von Brenninkmeijer/Erpenbeck aus Erpenbeck/Sauter 2018: 7

Mithilfe des Modells der Wertedomänen, lassen sich Genusswerte mit den vier Grundkompetenzen in Verbindung bringen: „[...] den Bezug auf die personale Kompetenz hinsichtlich der Freude an ästhetischen Bedürfnissen und Beschäftigungen, den Bezug auf die Aktivitäts- und Handlungskompetenz hinsichtlich der Freude an körperlichen Aktivitäten in Wettkampf und Sport, den Bezug auf die Fach- und Methodenkompetenz hinsichtlich der Freude am Denken, Grübeln und Problemlösen, und den Bezug auf die Sozial-kommunikative Kompetenz hinsichtlich der Freude, auf gute Gesprächspartner und liebe Freunde zählen zu können.“⁵⁴ Letztlich kann fast alles zum Genuss werden, körperlich-sinnliches Erleben ebenso wie intellektuelle Tätigkeit. Interiorisierte Genusswertungen sind Präferenzen für Handlungen mit Aussicht auf ein physisches oder geistiges Genussversprechen. „Dabei kann es sich um das Genießen von Essen oder Kunst, aber auch von physischer Anspannung und Herausforderung handeln, es kann sich auf den Genuss am Denken aber auch auf den Genuss freundschaftlicher oder aner kennender sozialer Kontakte bis hin zum ‚Bad in der Menge‘ beziehen.“⁵⁵ Genuss kann sehr vielfältig Ausprägungen haben und vielleicht sogar das Lebensthema einer Person sein. Doch weiß der Volksmund, dass „was des einen Freud, ist des anderen Leid“ – Genuss lässt sich verordnen. Außerdem ist das Lachen eines Menschen, der gekitzelt wird, noch kein Anzeichen für Humor, denn die Kognition bleibt in einem solchen Falle unbeteiligt. Für die Erwachsenenbildung interessant wird es, wenn Geist, Gefühl und Körper gleichermaßen angeregt werden. In dieser Masterarbeit gilt deswegen: „Humor kann als geistiger Vorgang verstanden werden, etwas umzuwerten, Lachen als die körperliche Reaktion darauf.“⁵⁶

Humor als einen Genusswert zu definieren, ermöglicht es, zu erklären warum es auch anscheinend humorlose Menschen gibt. Sie haben diesen Wert nicht interiorisiert – und nach Sigmund Freud stellt Humor sogar eher die Ausnahme als die Regel dar: „Übrigens sind nicht alle Menschen der humoristischen Einstellung fähig, es ist eine köstliche und seltene Begabung, und vielen fehlt selbst die Fähigkeit, die ihnen vermittelte humoristische Lust zu genießen.“⁵⁷ In dieser Arbeit wird jedoch davon ausgegangen,

⁵⁴ Erpenbeck 2018: 231

⁵⁵ Erpenbeck 2018: 212

⁵⁶ Korp 2014: 35

⁵⁷ Freud 1992: 258

dass alle Menschen humorfähig sind, dass jeder diesen Genusswert mittels geeigneterer Methoden sich zu eigen machen kann. Doch wie lässt sich Humor begrifflich fassen oder mit Freud gefragt: „Worin besteht nun die humoristische Einstellung, durch die man sich dem Leiden verweigert, die Unüberwindlichkeit des Ichs durch die reale Welt betont, das Lustprinzip siegreich behauptet, all dies aber, ohne wie andere Verfahren gleicher Absicht den Boden seelischer Gesundheit aufzugeben?“⁵⁸

Den Versuch einer Antwort auf die Frage, was es mit der humoristischen Einstellung auf sich hat, unternimmt Arthur Koestler in seinem Buch „Der Mensch – Irrläufer der Evolution“. Koestler konzipiert Humor als Teil eines Spektrums von Selbstbehauptung einerseits und Selbsttranszendenz andererseits. Er nennt es das HAHA-AHA-AH...-Spektrum, da es die Mechanismen des Lachens, des Begreifens und des Erstaunens abbildet. Diese drei Bereiche bilden nach Koestler das ab, was wir unter „Kreativität“ verstehen. Humor wird also ein Bereich von menschlicher Kreativität verstanden.

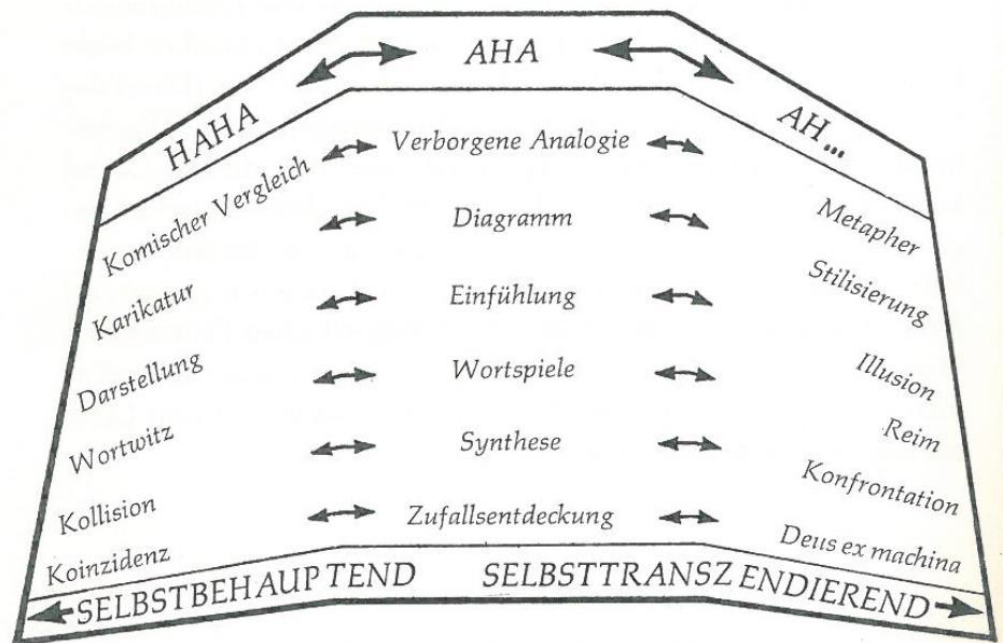


Abbildung 4: „Die drei Bereiche der Kreativität“, aus: Koestler 1978: 132

Das Modell weckt Assoziationen an die Vorstellung, Humor als Ordner von Selbstorganisation aufzufassen, denn das HAHA markiert hier das selbstbehauptende Ende des Spektrums. Zugleich besteht eine Offenheit hin zur Selbsttranszendenz, die in den Worten Freuds, in letzter Konsequenz die Gefahr birgt, „den Boden der seelischen Gesundheit aufzugeben“. Arthur Koestler selbst hat sein Modell als Bindeglied zwischen Kunst, Wissenschaft und Humor gesehen: „Das Ziel des Wissenschaftlers ist die Synthese; dem Künstler geht es um eine Konfrontation von Vertrautem und Ewigen; der Humorist bemüht sich, eine Kollision herbeizuführen. [...] Die Entdeckung befriedigt den

⁵⁸ Freud 1992: 253

„Explorationstrieb“ oder Forscherdrang; die Kunst ruft durch das „ozeanische Gefühl“ die emotionale Katharsis hervor; der Humor erzeugt Bosheit und liefert ein harmloses Ventil für sie.“⁵⁹ Angesichts der Biographie von Arthur Koestler, der sich als Wissenschaftler sowie als Literat betätigte, könnte das Modell auch als eine Selbstreflexion interpretiert werden.

Es ist bemerkenswert, dass Koestler schreibt, Humor erzeuge Bosheit, denn dieser Aspekt der aggressiven Selbstbehauptung wird selten beachtet, bzw. vom humanistischen „Großen Humor“ geschieden; man könnte auch sagen, das aggressive Moment des Humors ist unerwünscht und wird abgespalten. Und all dies, obwohl die Körpersprache eines Menschen, der lauthals lacht, der den Mund aufreißt und die Zähne zeigt, an die Drohgebärden erinnert, wie sie bei vielen Säugetieren zu beobachten sind. Der Clown und Theaterlehrer Michael Stuhlmiller bringt dieses undurchsichtige Verhältnis von Lachen und Aggression folgendermaßen auf den Punkt: „Humor fängt da an, wo der Spaß aufhört.“⁶⁰

Mit dem HAHA-AHA-AH...-Spektrum weist Koestler zudem auf die kommunikative Funktion des Lachens hin. Wenn einer einen Witz erzählt und die Zuhörer lachen, hat sich sein (und ihr) Humor bewährt. Ihr Lachen ist eine stereotype Reaktion auf der Stufe der physiologischen Reflexe und wurde ausgelöst durch einen Reiz auf einer höheren Stufe von Komplexität, nämlich dem Witz. Lachen wird zum Indikator für Humor, dem ansonsten begrifflich schwer beizukommen ist. Doch Humorkommunikation findet häufig unkontrolliert und nicht intendiert statt, wie Koestler an diesem Beispiel erläutert: „Das brüllende Lachen der Schüler über einen trivialen Vorfall im Unterricht ist Maßstab des Unmuts, der sich über den Unterricht angestaut hat.“⁶¹ Vergleichbare Situationen unfreiwilliger Komik spielen in der Clownerie eine große Rolle. Darum wird es im fünften Kapitel gehen. Dass Komik jedenfalls etwas mit Spannungsverhältnissen zu tun hat, formuliert Koestler treffend folgendermaßen: „Beim Humor sind Emphase und Sparsamkeit wie in anderen Kunstformen Komplementärtechniken. Die Emphase stopft die Darbietung in den Schlund des Konsumenten; die Sparsamkeit spannt ihn auf die Folter, um ihm Appetit zu mache.“⁶² Humor dient in solch einem Fall dazu, den Genuss oder die Genusserwartung zu steigern.

4. Methodisches Vorgehen

Da dies eine theoretisch angelegte Arbeit ist, werden keine Primärdaten erhoben. Es handelt sich also um eine Sekundärforschung, die sich dem Repertoire qualitativer Forschungsmethoden bewusst ist, jedoch keinem Ansatz dogmatisch folgt. Ich stütze

⁵⁹ Koestler 1978: 154f

⁶⁰ Stuhlmiller 2016: 233

⁶¹ Koestler 1978: 140

⁶² Koestler 1978: 153

mich auf die reichhaltige Literatur über Humor und Clownerie, die von ganz unterschiedlichen Autoren stammt, u.a. von Theaterschaffenden, Psychologen, Kulturwissenschaftlern und Pädagogen. Diese Literatur war mir teilweise bereits bekannt, den größten Teil habe ich durch Recherchen in der Universitätsbibliothek sowie im Internet für mich neu entdeckt. Weil ich mich für meine Literaturanalyse am Modell der wertorientierten Kompetenzentwicklung orientiere, definiere ich Humor als einen Genusswert und suche in der Literatur nach Beschreibungen, wie die Kompetenzentwicklungsfelder der Ästhetik, der Körpers, des Geistes sowie der Freunde mittels Clownerie reflektiert und methodisch angeregt werden können. Dies sind also meine Kategorien, die mir helfen, die reichhaltige Literatur zu den Stichwörtern „Humor“ und „Clownerie“ zu selektieren: Rein historische Darstellungen oder philosophische Abhandlungen erschienen mir zwar als interessant, doch für meine erwachsenenbildnerische Fragestellung als redundant. Das wichtigste Selektionskriterium meiner Analyse ist, was Clownerie als spezifische Methode kennzeichnet und wie sie sich auch in einem erwachsenenbildnerischen Kontext als nützlich erweisen könnte.

Alle verfügbare Literatur über Clownerie in die Analyse einzubeziehen, hätte den Rahmen dieser Masterarbeit gesprengt. Die These, dass Humor als ein Genusswert eine orientierungsstiftende Funktion im Kompetenzzulernen und Clownerie eine geeignete Methode hierfür darstellt, versuche ich durch eine „theoretische Sättigung“ der Genusswertkategorien Ästhetik, Körper, Geist und Freunde zu belegen. Dieser Begriff der „theoretischen Sättigung“ stammt aus der Grounded Theory und meint, dass die Kategorien dann hinreichend belegt sind, wenn durch weitere Datenerhebung (in diesem Fall weitere Literaturrecherche) nur Wiederholungen und keine neuen Erkenntnisse zu erwarten sind.⁶³ Folgende Arbeitstechniken wurden kontinuierlich eingesetzt, um eine theoretische Sättigung der Kategorien schrittweise zu erreichen:

- a) Fachbegriffe und Schlüsselkonzepte wurden reflektiert, ggf. in Lexika nachgeschlagen oder im Internet recherchiert, um ihre Bedeutung zu klären und um den fachlichen Kontext besser zu verstehen
- b) Die Argumentationslogik der Autoren wurde hinterfragt, beispielsweise daraufhin, von welchen Grundannahmen sie ausgehen, ob ihre Argumente schlüssig aufeinander aufbauen, ob sie sich wiederholen, wie originell sie sind.
- c) Zu den biographischen, fachlichen und kulturellen Hintergründen der Autoren wurde recherchiert, um mögliche Interessen oder Prägungen besser wahrzunehmen oder um thematische Anspielungen innerhalb der Texte zu erkennen und zu verstehen.
- d) Verweise auf andere Literatur wurden verfolgt und ggf. wurde diese in die Analyse mitaufgenommen (Schneeballsystem).

⁶³ Flick 2007: 163

- e) Es wurde zwischen der Literatur über Clownerie verglichen und bewertet, welche Qualität sie haben hinsichtlich Wissenschaftlichkeit oder künstlerischer Originalität.

Letztlich kann ich mich auf Milieukennntnis berufen, die ich hier, in dieser Abschlussarbeit, gewissermaßen als Autoethnographie, als eine Reflexion meiner eigenen Erfahrungen mit Clownerie ergänze durch literarische Studien. Dabei habe ich dank der zweiten Lektüre von Büchern, diesmal durch eine erwachsenenbildnerische Brille, eine Vielzahl neuer Erkenntnisse gewonnen.

5. Analyse: Kategorien einer humororientierten Kompetenzentwicklung

Clownerie ist eine darstellende Kunst. Ob ein Mensch als Clown im Zirkus oder auf der Theaterbühne auftritt, oder ob er zu seinem Publikum ins Krankenhaus oder ins Altenheim geht, ob er im Fernsehen oder auf der Straße zu sehen ist – jeder Zuschauer weiß, dass diese Clownsfigur und die Person, die ihn spielt, nicht identisch sind. Darstellende Kunst ist keine ‚authentische‘ Performance, sondern eine bewusste Darstellung von Charakteren und Geschichten, selbst wenn sie erst in der Improvisation entstehen. Doch woran erkennt man, dass es sich um Clownerie handelt? Muss sich ein Schauspieler bunt kleiden und auffallend schminken, um als Clown erkannt zu werden? Benötigt ein Clown zwingend die rote Nase? David Gilmore verneint all dies und betont die Funktion der roten Nase, einen Unterschied zu markieren zwischen sich selbst als Privatperson und seiner Kunstfigur: „Die rote Nase dient als Hilfe, die Ebenen zu wechseln. Mit der roten Nase bin ich in der Welt der Clowns, des Spiels, der Neugierde, in der Welt des Jetzt. Die Nase allein bewirkt diese Änderung noch nicht – ich muss sie auch wollen. Für diese Änderung muss es andererseits nicht unbedingt eine Nase sein. Sie ist lediglich ein sinnvolles und einfaches Hilfsmittel, weil sie Tradition und Wirkung hat. Oft reicht auch schon ein roter Punkt auf der Nase.“⁶⁴ Und weiter führt Gilmore aus, dass Schminke, Kostüm, Maske, Requisit usw. als etwas Zusätzliches zu verstehen sind, denn die Kernübung der Clowns sei, „sich selbst als ‚Material‘ anzusehen und dieses Material insgesamt anzunehmen, in dem man es spielt.“⁶⁵ Also geht es darum, aus sich selbst zu schöpfen, die seelischen und körperlichen Ressourcen zu nutzen, um künstlerisch tätig zu werden; und darum, sich den Zeichencharakter jeder Bewegung, jedes Blickes, jeder Geste, jedes Lautes usw. ins Bewusstsein zu rufen, wenn man auf der Bühne steht. Selbst wenn kein Publikum im Raum ist, der Schauspieler denkt es immer mit und beobachtet sich selbst beim Spielen. Darstellende Künstler wissen, dass sie nicht Nichtkommunizieren können.

⁶⁴ Gilmore 2014: 29

⁶⁵ Gilmore 2014: 45

5.1 Ästhetik – Entwicklungskategorie personaler Kompetenz

Im Erpenbeck'schen Modell, vorgestellt im Kapitel 3, ist der personalen Kompetenzentwicklung die Kategorie der „Ästhetik“ zugeordnet. Für die Orientierung am Genusswert des Humors spielt Ästhetik als eine wichtige Rolle. Der Begriff bedeutet, mit der Außenwelt sinnlich in Resonanz zu gehen, sich von den Wahrnehmungen innerlich bewegen zu lassen. In der von mir gesichteten Literatur werden drei Eigenschaften des Clowns beschrieben, die ich der ästhetischen Seite des Humors zuordne: Neugier, Verletzlichkeit und Selbstbehauptung. Man könnte auch von Techniken der Clownerie sprechen. Sie werden im Folgenden mittels Zitaten aus der Literatur beschrieben, um die Kategorie „Ästhetik“ theoretisch zu sättigen.

Neugier könnte als eine Abwesenheit von Langeweile definiert werden. Langeweile ist dem Clown fremd – selbst dann, wenn er sich langweilt, findet er das wiederum interessant. David Gilmore beschreibt diesen Wesenszug des Clowns so: „‘Man langweilt sich‘ oder etwas ‚ist langweilig‘. Wenn ich aber aufmerksam bin, stellt sich der Bezug wieder her, unabhängig davon, ob ich aufmerksam auf das bin, was sich bei mir innen abspielt oder auf das, was im Äußeren stattfindet. Wer interessiert ist, fühlt sich belebt, und die Zeit verfliegt.“⁶⁶ Und die Neugier bindet den Clown nachhaltig an die empirische Welt, statt ihn zu entfernen. Viele Anfänger in der Clownerie hätten allerdings die hinderliche „Vorstellung, man müsste ganz anders sein oder sich aus der Welt lösen, um Humor zu haben.“⁶⁷ David Gilmore empfiehlt, überhaupt erstmal „wahrzunehmen, was man jeden Tag tut, und mitzubekommen, was man jeden Tag denkt, wie man geht, atmet und sich verhält, was einen ärgert und traurig macht, was einen freut.“⁶⁸ Denn: „Schmecken anstatt Herunterschlingen ist nicht allein eine Frage der Etikette, sondern eine Frage der Beziehung zu sich und zur Welt.“⁶⁹ Dank seiner Neugier verliert der Clown nie seine ästhetische Beziehung zur Welt.

Michael Stuhlmiller formuliert etwas allgemeiner: „Alles, was uns umgibt, sendet permanent Informationen aus. In der Clownmethode lassen wir uns auf eine Kommunikation ein, denn unser Körper und unsere Emotionen gehen in Resonanz mit dem Außen. In der Art, wie wir darauf reagieren, finden wir heraus, was uns bewegt. Je mehr wir uns auf das Außen einlassen können, umso mehr Impulse erhalten wir. Mit der Fülle dieser Eindrücke wächst der innere Raum.“⁷⁰ Somit führt die Neugier an der Außenwelt hin zu einer tieferen Betrachtung der Innenwelt. Man könnte Neugier als den ersten Schritt hin zu einer Ermöglichung von Kreativität bezeichnen, die man sich weniger erarbeiten kann, als dass man sich ihr öffnen muss. „Daraus entsteht ein Körpergefühl, das wir mit all unseren Sinnen erspüren. Wir suchen nach etwas und sind

⁶⁶ Gilmore 2014: 43

⁶⁷ Gilmore 2014: 129

⁶⁸ Gilmore 2014: 129

⁶⁹ Gilmore 2014: 39

⁷⁰ Stuhlmiller 2016: 129f

bereit zu finden, wonach wir nicht gesucht haben. [...] Kreativität hat nichts mit der Anhäufung von Wissen zu tun, sondern damit, ihrer eigenen Erfahrungen in ungewöhnliche Verbindungen zu bringen. [...] Das entscheidende an der Clownmethode ist, dass Sie diese Bezüge und Verbindungen nicht im Außen finden wollen, sondern sich an ihre eigene Resonanz wenden. Daher lenken wir Clowns unsere Fragen nach innen. Anstatt Antworten zu suchen, lassen wir uns von ihnen berühren.“⁷¹

Normalerweise vermeiden die Menschen eine Offenlegung ihrer Seele, denn alte Verletzungen könnten sichtbar werden. Die Psychoanalytikerin Nuar Alsadir besuchte in New York einen Clowneriekurs und beobachtete, wie der Lehrer mittels Humor die Teilnehmer dazu brachte, sich mit sich selbst zu konfrontieren. Die Teilnehmer wurden aufgefordert, einzeln auf die Bühne zu treten und Alsadir als Zuschauerin erschienen sie dabei nicht authentisch – vielmehr schienen sie Rollen zu spielen, die das eigentliche Selbst verbargen. „Jede Rolle bot einen gewissen Schutz, indem sie leicht lesbare Signale aussandte, welche einen bestimmten Typus bezeichneten – und so eine gewisse Unsichtbarkeit herstellte. Wir legten den Mitmenschen nahe, durch uns hindurchzusehen auf den Phänotyp, den wir jeweils signalisierten. Wenn nun der Lehrer diese Rollen satirisch auseinandernahm, wurden sie unvertraut, und das Gewohnte wurde mit einem Mal sichtbar.“⁷² Das Gewohnte, also all das, was in der Seele wohnt, bleibt normalerweise verborgen, weil zu viele Verletzungen darunter sind. Doch Clownerie, konstatiert Alsadir, „drängt uns dazu, zu erforschen, was uns möglich gewesen wäre, wenn wir weiterhin daran geglaubt hätten, dass das Schönste der Augenblick ist, da wir am meisten wir selbst sind – selbst wenn dies bedeutet, dass wir chaotisch, verletzlich oder verzweifelt sind.“⁷³

Die Neugier des Clowns macht auch vor der eigenen Unsicherheit und Schwäche nicht Halt. Im Umkehrschluss stellt Constantin v. Barloewen fest, dass „vor dem Blick dessen, der alles weiß, die Komik verschwindet.“⁷⁴ Doch gerade das Nichtwissen und das Scheitern gibt der Clownsfigur Aufwind. „Für einen Clown ist eine Krise der Höhepunkt seines künstlerischen Ausdrucks. Nirgendwo anders findet er so viel Inspiration. Er weiß, in der Krise steckt Magie, denn sie ist ein Ort, an dem sich Dinge verwandeln können.“⁷⁵ Das bedeutet, der Schauspieler sollte sich auch seinen eigenen Verletzungen und Schwächen mit Neugier nähern. Als Clown wird er sich dennoch selbst behaupten.

Klaus Werner-Lobo schreibt: „Sei der du bist, [...] wisse, wer du bist, lebe deine Träume, und nimm deine Lächerlichkeit an, deine Fehler, deine Schwächen. Akzeptiere dein Bäumlein, deine Dummheit, deine Selbstzweifel, deine Sehnsüchte, aber hör nie auf,

⁷¹ Stuhlmiller 2016: 138f

⁷² Alsadir 2018: 50

⁷³ Alsadir 2018: 51f

⁷⁴ Barloewen 1984: 96

⁷⁵ Stuhlmiller 2016: 233

deinen Nächsten zu fragen: Liebst du mich sogar so?“⁷⁶ Die Selbstbehauptung des Clowns bedarf des Publikums als Kommunikationspartner. Anders als „normale Menschen“, passen sich Clowns jedoch nicht den Erwartungen ihrer Kommunikationspartner an. „Während die Menschen meist dazu angehalten werden, ihr äußeres Leben in Ordnung zu bringen, koste es im Inneren, was es wolle, tut der Clown das Umgekehrte: Um der Ordnung seines inneren Lebens willen mag im Äußeren geschehen, was will. Das schöne Chaos, das sich so ergibt, enthüllt das Innere des Clowns – und jenes der Leute im Publikum, die sich in dem wiedererkennen, was der Clown zum Ausdruck bringt. Sie quittieren dieses Wiedererkennen mit Gelächter, das manchmal die einzige akzeptable Form einer Katharsis ist.“⁷⁷

Diese Katharsis geht auf die aristotelische Theatertheorie zurück und bezieht sich darauf, dass ein Held tragisch scheitert, weil er sich über moralische Gesetze hinweggesetzt hat. Sozusagen stellvertretend fürs Publikum scheitert der Held, denn nicht wenige Zuschauer hegen insgeheim ähnliche Ambitionen wie der Held. Weil sie sich ihn wiedererkannt haben, verlassen sie das Theater moralisch geläutert. Auf die Clownerie gewendet, hat Katharsis hingegen den Effekt, dass die Selbstbehauptung des Zuschauers gestärkt wird. Im Clownstheater verfällt der Zuschauer „zunächst in den Glauben, er könne sich vor solchem Versagen im eigenen Leben sicher fühlen. Diese täuschende Hoffnung verleiht ihm das Gefühl trügerischer Überlegenheit als Voraussetzung für seine Freude [...]. Denkt er tiefer nach, begreift er vielleicht, dass der Mensch vor den vermeintlich großen Anstrengungen der Weltwirklichkeit versagen und doch in seiner Ethik bestehen kann. Diese Einsicht entlastet ihn. Die Energie, die früher auf seine gekünstelte ‚Haltung‘ verschwendet wurde, fließt in beglückendes Lachen ab.“⁷⁸ Auf solche Weise durchlebt der Zuschauer, der im Theater selbst kreativ werden muss, das Spektrum vom HAHA zum AHA zum AH und zurück zum HAHA.

Nicht nur die Selbstbehauptung des Zuschauers erfährt eine Stärkung, auch der als Clown agierende Schauspieler gewinnt ein besseres Verständnis für sich selbst und seine Bedürfnisse. Nuar Alsadir führt aus: „Als ich lernte, zuallererst auf meine innere Ordnung zu achten, veränderten sich meine Beziehungen, meine Gedichte, die Art und Weise, wie ich als Analytikerin arbeitete und – was vielleicht entscheidend ist – die Art, wie ich an die Welt herangehe. Jetzt versuche ich zu hören, was sie zu bieten hat, anstatt gleich zu fordern, dass sie sich meinen Erwartungen, Ideen und Wünschen fügt. Und das Geschehenlassen ist, wie sich herausstellt, ein konzentriertes Sich-selbst-Sammeln.“⁷⁹ Und diesen Gedanken weitergeführt, kommt sie zu der Überlegung: „Das wahre Selbst ist nicht etwas klar Umrissenes, sondern eine Gefühlsquelle, die man anzapfen kann. Du weißt, dass du ihr nahe bist, wenn du fühlst, wenn du (mit Lecoqs Worten) [Lecoq

⁷⁶ Werner-Lobo 2016: 24

⁷⁷ Alsadir (2018): 51

⁷⁸ Barloewen 1984: 94f

⁷⁹ Alsadir 2018: 55

gründete in den 1960ern eine einflussreiche Theaterschule] ,in Kontakt mit dem Wesen des Lebens, mit dem, was ich das universelle poetische Gefühl nenne‘, gebracht wirst.“⁸⁰ An dieser Stelle geht die ästhetische Innenschau in eine Form von Spiritualität über, die für personale Kompetenzentwicklung sicher nicht hinderlich sein kann. Und es kommt nicht von ungefähr, dass Clowns gelegentlich in Verbindung gebracht werden mit dem Heiligen; selbst Jesus wurde schon als „Gottes Clown“⁸¹ interpretiert.

5.2 Körper – Entwicklungskategorie aktivitätsbezogener Kompetenz

Die Kategorie „Körper“ entspricht dem Entwicklungsfeld der aktivitätsbezogenen Kompetenz, wenn sie sich am Genuss orientiert. Bei meiner Analyse der Fachliteratur habe ich das „Stolpern“ sowie das „Stottern“ als wichtige körperliche Aspekte des Clowns identifiziert.

Stolpern, das bedeutet, dass Clowns ihre „eigene Verletzlichkeit und Zerbrechlichkeit“⁸² vor anderen nicht verbergen, sondern offen zeigen, so wie es auch Kinder tun. Man könnte Clownerie als spielerische Rückführung von Erwachsenen in die frühe Kindheit verstehen. Das Laufen und das Sprechen wurde damals gelernt, ohne sich des Lernvorgangs bewusst zu sein. Es ist keine intellektuelle Entscheidung, die Kinder motiviert, es unermüdlich aufs Neue zu probieren. Kinder verspüren das Bedürfnis, sich von A nach B zu bewegen oder sich mitzuteilen. Dieser Antrieb kann sich nur entfalten, weil sie sich an das Scheitern gewöhnen und mit der Zeit weder Angst vor dem Fallen noch Angst davor haben, nicht verstanden zu werden. Der Clownslehrer Michael Stuhlmiller versucht seinen erwachsenen Schülern diese Gewöhnung ins Bewusstsein zu rufen, indem er das Laufen als improvisiertes Stolperspiel beschreibt: „Jeder Schritt, den Sie machen, ist der Anfang eines Falls. Wir bewegen unseren Körper so weit nach vorne, bis wir kippen. Der Sturz würde unmittelbar erfolgen, wenn wir nicht den anderen Fuß nach vorne brächten, um ihn abzufangen.“⁸³ Auf diese Weise verwandelt sich das routinierte Gehen zu einem Vorgang, der improvisiert werden muss. Das Prinzip des Stolperns lässt sich auf alle möglichen Vorgänge übertragen, der Improvisation sind keine Grenzen gesetzt.

Das Stolpern aufs Sprechen angewendet, wird der Umgang mit Lauten und Wörtern zu einem Stotterspiel. David Gilmore berichtet davon, wie er einem stotternden Teilnehmer seiner Clownsausbildung die Regieanweisung gab, auf der Bühne mit Absicht zu stottern – und wie sich das Stottern, zumindest auf der Bühne, sich sogar mit der Zeit verflüchtigte.⁸⁴ Keine Angst zu haben vor den körperlichen Erfahrungen des Stolperns

⁸⁰ Alsadir 2018: 53

⁸¹ Adiprasetya 2013

⁸² Werner-Lobo 2016: 29

⁸³ Stuhlmiller 2016: 243

⁸⁴ Gilmore 2014: 93

und des Stotterns, sondern sie zu akzeptieren und es zu genießen, irgendwie trotzdem voran zu kommen oder sich auszudrücken – darin zeigt sich die oben erwähnte Problemorientierung der Clowns. Sie weichen Fehlern nicht aus, sondern nutzen sie als „Geschenk“⁸⁵ für ihr improvisiertes Spiel. Stuhlmiller rät: „Anstatt den vermeidlichen Fehler zu korrigieren, folgen Sie dem Problem und entdecken Sie den Spielimpuls, den es Ihnen bietet. [...] Genießen Sie das Problem.“⁸⁶

Das Stolpern hat die Funktion, den Spieler aus seiner gewohnten Bahn und Haltung zu werfen. Denn jede Improvisation beginnt mit einem überraschenden Ereignis; Improvisation ist als Reaktion auf einen inneren oder äußeren Impuls zu verstehen. „Die ständige Überraschung des Schauspielers hält wach und den Ausdruck authentisch.“⁸⁷ Es wirkt dann besonders komisch, wenn es sich dabei um einen eigentlich banalen Anlass handelt, der das Stolpern auslöst. „Wir bleiben hängen an den einfachsten Handgriffen, an unserem Körper, an missverständlichen Entgegnungen, an Begegnungen mit anderen, an Erwartungen, an unrealistischen Vorstellungen, an Glaubenssätzen.“⁸⁸ Viele Menschen haben in solchen Situationen ein peinliches Gefühl, besonders, wenn andere ihr Missgeschick beobachtet haben. „Betrachten wir das Stolpern jedoch mit den Augen des Clowns, zerplatzt dieses Gefühl wie eine Seifenblase. [...] Weil es für einen Clown kein Richtig und kein Falsch gibt. An was sollte er also scheitern?“⁸⁹ Stattdessen sagt der Clown „ja“ zum Impuls und nutzt ihn für sein Spiel – es biete ihm Material für seine Improvisation. Selbstredend kann der, bewusst agierende Schauspieler auswählen, auf welche Impulse er reagiert und auf welche nicht. „Probleme sind für Clowns nichts weiter als eine Einladung zum Spielen. Was wir im ‚richtigen Leben‘ als Scheitern bezeichnen, bedeutet für den Clown die Königsklasse: Immer neue Probleme inspirieren ihn zu noch mehr Improvisation.“⁹⁰

In der Clownerie wird der Körper als „Quelle der Freude“⁹¹ gesehen. In der Sprache des Theaters wird „von außen nach innen“ gespielt, also mit Bewegungen experimentiert, Kontakt zum Boden gesucht, die Atmung kontrolliert, die Stimme auf ungewöhnliche Weise eingesetzt und ähnliches. Bei solchen Übungen könnte der Körper auch Quelle von Leid sein, gerade dann, wenn Unzulänglichkeiten und Missgeschicke geradezu gesucht werden. Doch niemand möchte einem Clown zuschauen, der sich tatsächlich weh tut oder verletzt. Schwerere Unfälle gilt es auch in der Clownerie zu vermeiden. Denn, „dass Clowns stolpern, fallen, verlieren, ist nur die eine Seite. Das Wesentliche ist nicht das Fallen, sondern das Wiederaufstehen!“⁹² Es sei daran erinnert, dass es

⁸⁵ Gilmore 2014: 69

⁸⁶ Stuhlmiller 2016: 249

⁸⁷ Gilmore 2014: 70

⁸⁸ Stuhlmiller 2016: 241

⁸⁹ Stuhlmiller 2016: 241

⁹⁰ Stuhlmiller 2016: 248

⁹¹ Gilmore 2014: 49

⁹² Werner-Lobo 2016: 216

gealterte Akrobaten waren, die die Figur des Zirkusclowns erfanden. Sie hatten eine ausgezeichnete Körperbeherrschung und wussten, wie sie ernste Verletzungen vermeiden und doch die Spielrealität aufrechterhalten konnten.

Die wichtigste Regel des improvisierten Theaterspiels ist das Akzeptieren – das Ja-Sagen und zwar zuerst mit dem Körper. Spielimpulse können sehr unerwartet, körperlich anstrengend oder von einer Derbheit sein, die unter die Gürtellinie geht. In seinem Spiel hält sich der Clown nicht an gesellschaftliche Verhaltensnormen. Seine sieben Spielformen, die in Kapitel 2.2 beschrieben wurden, führen alle zu Verhaltensweisen, die jenseits der Bühne als verrückt gelten würden. Im Gegensatz zu normalen Erwachsenen „spielt [der Clown] nicht ein Spiel, er spielt. Wenn es Regeln gäbe, bestünde das Spiel darin, sie zu umgehen oder zu brechen. Der Clown bevorzugt Unregelmäßigkeit: Überraschungen, Tricks, Kehrtwendungen, Alogik, Inkongruenz, Gedankensprünge – und jede andere Form des Sprunghaften.“⁹³ Durch seinen Körper schreit der Clown laut „ja“ und springt dem Spielimpuls entgegen. Selbst dann, wenn gesellschaftliche Fragen thematisiert werden, geschieht dies körperlich. Als man Dario Fo den Literaturnobelpreis verlieh, sagte er beim Festakt in Stockholm: „Clowns reden immer von derselben Sache, sie reden vom Hunger: Hunger nach Essen, Hunger nach Sex, aber auch Hunger nach Würde, Hunger nach Identität, Hunger nach Macht.“⁹⁴ Alle Bedürfnisse äußern sich beim Clown zunächst körperlich.

Indem sich Clowns stolpernd und stotternd von einem Problem zum nächsten weiter hangeln, finden sie innovative Lösungen. Für das Publikum bleibt es spannend, wenn der Clown nicht ausweicht, sondern sich dem Problem tatsächlich annimmt. Dabei wird das Zuschauen selbst zu einem kreativen Vorgang, denn improvisiertes Theater entsteht als Co-Kreation: die Vorstellungskraft der Zuschauer ist daran genauso beteiligt, wie die der Schauspieler. Kein Regisseur hat sich die Handlung in seiner Phantasie zuvor ausgemalt und entsprechende Szenen arrangiert. Allein das Publikum kann sagen, was auf der Bühne gezeigt wurde. Je nachdem, welche Werte ein Zuschauer hat, wird er das Bühnengeschehen anders interpretieren. Clownerie birgt daher ein großes Potenzial, persönliche und Werte zu reflektieren. „Das Spiel in der Improvisation nutzt kleine Bausteine, wie zum Beispiel Impulse, um größere Einheiten zu schaffen, die Sinn machen. Wenn ich also anfangen ‚mit mir zu spielen‘, fange ich an, mich zu entdecken und mich neu zusammenzusetzen. [...] Ich werfe damit nicht alle Werte über Bord, sondern belebe sie immer wieder neu. Deshalb ist der Narr, der alles hinterfragt, wertvoll, wenn seine Art, den Spiegel vorzuhalten, das Wertvolle herausschält.“⁹⁵ Auf diese Weise wirkt Clownerie intellektuell anregend auf Schauspieler und Zuschauer – bestenfalls wird sie zum geistigen Genuss.

⁹³ Weihe 2016: 263

⁹⁴ Werner-Lobo 2016: 166

⁹⁵ Gilmore 2014: 64

5.3 Geist – Entwicklungskategorie fachlich-methodischer Kompetenz

Humor als geistigen Genuss zu bezeichnen, dafür bedarf es eigentlich keiner ausführlichen Begründung – die Begriffsdefinition aus Werte-Enzyklopädie sei an dieser Stelle nochmals zitiert: „Humor ist eine gelassene Heiterkeit, die befähigt, eigene und fremde Schwächen (aber auch Stärken) mit Frohsinn zu belächeln.“ Um die Kategorie „Geist“ theoretisch zu sättigen, beschreibe ich im Folgenden die Clownerie-Techniken des Staunens, der Lust sowie des Vertrauens.

Zunächst zum Staunen, dessen Kraft darin liegt, nicht einfach nur zu sagen „Wow, toll ist die Welt“, sondern durch die Wahrnehmung des Äußeren auch das Empfinden für die inneren Zustände zu intensivieren. Wenn wir staunen, erleben wir uns auch selbst, als derjenige, der gerade staunt. Es ist also nicht nur die Freude über das, was wir sehen, sondern auch die Freude daran, dass wir überhaupt dazu fähig sind, zu sehen. Doch warum staunt ein Clown überhaupt? Michael Stuhlmiller schreibt, für den Clown sei „die Welt in ihrer Gesamtheit beseelt.“⁹⁶ Er macht keinen qualitativen Unterschied zwischen Menschen, einer Handlung und einem Objekt. Diese Sichtweise ist wie das Weltbild eines Schamanen. „Für ihn befindet sich alles in einem ständigen Wechselspiel, das die unterschiedlichsten Dinge miteinander verwebt. Auf den ersten Blick ‚tote‘ Gegenstände lädt er mit Emotionen und Aufmerksamkeit auf und erweckt sie damit zum Leben.“⁹⁷ Und Leben zu erschaffen, bereitet Freude.

Die folgende Beschreibung einer Übung aus Stuhlmillers Clownsausbildung illustriert die esoterische Versuchung, die der Clownerie zu eigen zu sein scheint. „Bewegen Sie sich im Fluss von Nehmen und Loslassen, ziehen Sie Energie aus allem, was Sie tun. Nehmen, eingeleitet durch ein Staunen, lenkt den Energiefluss zu Ihnen. Lassen Sie sich inspirieren, versuchen Sie nicht, gleich alles zu wissen. Die Anstrengung, etwas wissen zu wollen, verstellt den Blick auf die Wirklichkeit. Sobald ihr Gegenüber den Impuls übernimmt, lassen Sie los und begleiten Sie sein Tun, indem Sie es ergänzen. Damit bleiben Sie im Geschehen. Der Impuls ist nicht weg, nur weil Sie ihn nicht selbst in Händen halten. Im entscheidenden Moment greifen Sie erneut zu.“⁹⁸ Doch ungeachtet des problematischen Konzepts von „Energie“ – übrigens ein Wort, das im Theaterbereich zum Standardvokabular gehört – kann Staunen als wirkungsvolle Technik eingesetzt werden. Den Mund leicht geöffnet, die Augen geweitet, durch die Nase einatmen, die Fußflächen im satten Kontakt zum Boden, sich Zeit nehmen für die Wahrnehmung usw., auf solche Weise kann „von außen nach innen“ eine staunende Körperhaltung zu einer geistigen Haltung führen, die den Genuss am Lebendigsein fördert.

Lust zu empfinden und sie auszuleben, ist einer weitere Technik, um Lebensfreude zu entwickeln. Als Theaterfigur nährt sich der Clown vom Material, das der Schauspieler

⁹⁶ Stuhlmiller 2016: 148

⁹⁷ Stuhlmiller 2016: 148

⁹⁸ Stuhlmiller 2016: 162

mitbringt und ist angewiesen auf jemandem, der ihm zuschaut. Es gilt, sich lustvoll als Clown zu zeigen. „Die Bühne gibt uns die Möglichkeit, uns als ‚Geschenk‘ zu erleben, denn alles, was wir dort tun, ist etwas wert, solange wir bereit sind, es zu zeigen.“⁹⁹ Man kann davon ausgehen, dass die Entscheidung, als Clown, als lustige Figur, auf die Bühne zu treten, bereits mit einer gewissen Lust getroffen wurde. Doch wie lässt sich die Lust daran erhalten? „Es geht darum, die Lust am Wiederholen zu entdecken. [...] Die Lust ist dort, wo wir bewusst und mit Kraft dieselben Haltungen, Gedanken und Handlungen wiederholen, die wir sonst ‚automatisch‘ oder zwanghaft leben.“¹⁰⁰ Es geht also auch ums wiederholte Anderssein, ums Ausbrechen aus dem Gewohnten, vorerst nur auf der Bühne, doch vielleicht auch irgendwann im Alltag. „Die dynamische Figur des Clowns und Narren ist das Gegenteil vom statischen Charakter des Spießers. Ihr Geheimnis liegt in einem starken Glaubenssatz: Ich kann auch anders!“¹⁰¹ Und dieser Glaubenssatz knüpft an das Moralspiel des Clowns an, das in Kapitel 2.2 erwähnt wurde. „Im Charakter des indigenen Tricksters erkennt sich – so wie im universellen Charakter des Clowns – jeder von uns in seiner Unvollständigkeit und Widersprüchlichkeit wieder: Niemand von uns ist nur gut oder schlecht, niemand von uns ist perfekt oder den gesellschaftlichen Ansprüchen gewachsen, und alle hadern mit diesem Mangel. Der Trickser, der Clown aber trägt diese Unvollständigkeit, die wir meist zu verbergen versuchen, offensiv nach Außen [...] und vermag uns damit zu versöhnen.“¹⁰² Die Lust als Technik bedeutet auch, alle anderen „Paradoxien des Clowns“ – beschrieben in Kapitel 2.2 – auf der Bühne lustvoll auszuleben. Im Alltag und im Beruf muss die Lust wohl mehr gezügelt werden, dennoch gibt es auch hier oftmals mehr Spielräume, als man glaubt.

Warum erlauben die Zuschauer der Clownsfigur eigentlich, sich beispielsweise nicht nur gut, sondern auch böse zu verhalten? Die Antwort auf diese Frage führt uns zur nächsten Technik, dem Vertrauen. Das Publikum vertraut dem Clown, der stets unschuldig die Bühne betritt, ähnlich wie ein Kind unschuldig zur Welt kommt. Das Vertrauen in den Clown rührt von der Tatsache her, dass er alles, was sich auf der Bühne befindet sowie das Publikum erst dann staunend entdeckt, wenn er seinen Auftritt hat. „Damit ein Clown uns zum Lachen bringen kann, muss er oder sie diesen Dingen mit Unschuld begegnen können.“¹⁰³ Werner-Lobo sieht das Vertrauensverhältnis zwischen Clown und Publikum sogar so stark belastbar, dass er dem Clown die therapeutische Aufgabe zuschreibt, „Menschen nicht nur auf die Ursache ihrer Schmerzen und Sorgen aufmerksam zu machen, sondern sie auch vom Gedanken daran zu befreien.“¹⁰⁴ Im Umkehrschluss sei der Clown gleichzeitig weise aus Erfahrung und doch unschuldig gegenüber seinem

⁹⁹ Gilmore 2014: 69

¹⁰⁰ Gilmore 2014: 145

¹⁰¹ Stuhlmiller 2016: 207

¹⁰² Werner-Lobo 2016: 44

¹⁰³ Werner-Lobo 2016: 53

¹⁰⁴ Werner-Lobo 2016: 53

eigenen Schmerz. „Deshalb hat [der Heyoka-Schamane] Lame Deer [...] gesagt: ‚Ein Clown zu sein bringt Ruhm, aber auch Schmach. Sicherlich verleiht es auch Macht, aber man muss dafür zahlen.‘“¹⁰⁵

Dafür zahlen zu müssen, das kann bedeuten, dass durch Clownerie das Selbstvertrauen erschüttert wird. Neues Vertrauen gewinnen Schauspieler, so Michael Stuhlmiller, „wenn wir unserer Voreingenommenheit, unsere Niederlagen und Missgeschicke des Lebens genießen. [...] Denn Komik übt Vertrauen ins Leben.“¹⁰⁶ David Gilmore ergänzt: „Echte Komik ist immer ernst. Der Clown lacht selbst nicht, wenn er glaubt, dass er recht hat – er genießt es aber, wenn er verliert. Er macht dies bewusst so. Im Alltag glauben wir häufig, dass wir recht haben, und lachen dabei nicht. Recht haben ist immer komisch, außer für den, der glaubt, Recht zu haben.“¹⁰⁷ Dies erinnert wieder an das Koestler'schen Modell von Kreativität: Wer sich auf einen der drei Bereiche HAHA, AHA oder AH... festlegt oder krampfhaft darauf versteift, wird vielleicht auf einen Betrachter komisch wirken, aber auch irgendwann langweilen. Zugleich schöpft man sein kreatives Potenzial nicht aus.

Neben Esoterik, ist es eine weitere Versuchung den Clown als bloße Fassade aufrechtzuerhalten, wenn man selbst dabei keinen geistigen Genuss empfindet. „Sich selbst ironisch zu betrachten, sich als komische Figur oder Clown zu geben, damit andere über einen lachen, kann eine überlebensnotwendige Strategie (gewesen) sein. [...] Wenn uns die Lebensfreude fehlt und wir mit Neid auf andere schauen, die lebensfreudig sind, können wir zynisch werden und mit Missgunst auf die Glücklichen und das Glück überhaupt herabblicken.“¹⁰⁸ Doch dann breitet sich eine innere Traurigkeit aus, wie es beispielsweise Heinrich Böll in „Ansichten eines Clowns“ oder Henry Miller in „Das Lächeln am Fuß der Leiter“ literarisch beschrieben haben. In beiden Geschichten stehen die Protagonisten unter sozialem Druck, ihr Leid hinter der Clownsmaske zu verbergen. Und wo die Freiwilligkeit endet, hört auch der Humor auf. „Wenn man gute Miene zum bösen Spiel machen muss, wenn man zu etwas gezwungen wird oder im Fall von unterschwellig aggressiven, abwertenden, beschämenden oder unehrlichen Absichten, können wir nicht von Humor sprechen, selbst wenn jemand ein Lächeln aufsetzt.“¹⁰⁹ Mit seinen Feinden muss man sich zwingen zu lachen. Herzhaft lachen kann man mit Menschen, denen man vertraut, die man womöglich seine Freunde nennt.

¹⁰⁵ Werner-Lobo 2016: 53

¹⁰⁶ Gilmore 2014: 82

¹⁰⁷ Gilmore 2014: 80

¹⁰⁸ Gilmore 2014: 105

¹⁰⁹ Gilmore 2014: 104

5.4 Freunde – Entwicklungskategorie sozial-kommunikativer Kompetenz

Soziale Beziehungen, die wir genießen, nennen wir Freundschaften. „Freunde“ nennt Erpenbeck die Kategorie der sozial-kommunikativen Kompetenzentwicklung. Doch kann die Theaterfigur des Clowns überhaupt Freunde haben? Nein, kann sie nicht. Der Clown kann sich jedoch, seinen Mitspielern und dem Publikum gegenüber, freundschaftlich oder kooperativ verhalten. Der Clown pflegt wertschätzende Verbindungen und macht Angebote, die Beziehungen auf verschiedene Weise zu gestalten. Diese Spieltechniken, der Wertschätzung sowie der Beziehungsangebote, werden im Folgenden analysiert, um die Kategorie der „Freunde“ theoretisch anzureichern.

Die „Umarmung“ soll symbolisieren, was damit gemeint ist, eine wertschätzende Verbindung herzustellen. „Die andere Seite zu umarmen, heißt nicht, genauso zu handeln wie der andere, sondern ‚in den Mokassins des anderen eine Meile zu gehen‘, wie die Ursprungsvölker Amerikas, die Indianer, es ausdrücken.“¹¹⁰ Das bedeutet, dass vielleicht Spaß empfunden wird an etwas, das man normalerweise ablehnt. Clowns nehmen sich Zeit für ihr Gegenüber, sie wenden sich dem anderen zu. Die Clownin Sigrid Karnath attestiert dieser spezifischen Art von Zuwendung sogar die Qualität einer „Clownspädagogik“: „Während ein Pädagoge noch darüber nachgrübelt an welcher Neurose das Kind leidet, das sich seit 10 Minuten wie ein Derwisch im Kreis dreht, geht der Clown hin und dreht sich auch. Im Jetzt verhaftet, sieht er, wie die Welt zu einem Karussell aus hüpfenden Farben und Linien wird, sich der Körper zentriert und eine Verbindung zwischen Erde und Himmel bekommt. Die Fliehkräfte bestimmen den Körper und ein wunderbares Schwindelgefühl setzt ein, wenn man sich johlend auf den Boden fallen lässt.“¹¹¹ Womit der Clown in dem Beispiel ein Äquivalent gefunden für die tatsächliche Umarmung. Das gleiche körperliche Erlebnis ersetzt die physische Berührung.

Betrachtet man die Theaterfigur des Clowns als solche, kann man ihr eigentlich nicht ein bewusstes pädagogisches Kalkül unterstellen. Es scheint jedoch so zu sein, dass Clowns sich intuitiv verbunden fühlen mit ihrem Gegenüber. Werner-Lobo drückt es so aus: „Wir alle sind auch immer gleichzeitig die anderen, unsere Freunde, unsere Feinde, unsere Mitlebewesen, das Universum, Gott, Göttin, wer mag. Wir alle sind miteinander verbunden und voneinander abhängig. Der Clown ist einer jener, die diese verdrängte Verbindung wieder sichtbar machen.“¹¹² Und immer wenn etwas verdrängt wurde, bietet sich Humor an, um es wieder sichtbar zu machen. So schreibt auch David Gilmore: „Eine humorvolle Haltung [...] geht davon aus, dass mich mehr mit dem (mir fremden) anderen als Mensch verbindet als mich von ihm trennt.“¹¹³ Wobei das Umarmen hilft, das Trennende zu überwinden und die Verbindungen zu stärken – ob man nun andere

¹¹⁰ Gilmore 2014: 142

¹¹¹ Karnath

¹¹² Werner-Lobo 2016: 238

¹¹³ Gilmore 2014: 15

umarmt oder sich selbst oder auch Hindernisse. Immer geht es darum, etwas oder jemanden anderem Wertschätzung entgegenzubringen. „Wertschätzung heißt, keinen Gegner zu haben, sondern nur Freunde.“¹¹⁴ Und womöglich könnte ein Clown ohne solch eine kooperative Beziehung gar nicht bestehen. Denn er existiert ja bloß auf der Bühne oder, wie es Michael Stuhlmiller formuliert: „Euer Clown liegt genau dort, wo ihr eine Verbindung zwischen euch und dem Publikum spürt und spürbar macht.“¹¹⁵ Die wertschätzende Verbindung ist essentiell für den Clown – ohne sie muss er vergehen.

Doch wie gelingt es dem Clown, seine Beziehung zum Publikum oder zu Mitspielern lebendig, frisch und spannend zu halten? Wie gestaltet sich die Kooperation? Hierfür verfügt die Clownerie über ein reiches Repertoire an Spieltechniken; Michael Stuhlmiller unterteilt sie in drei Kategorien von Beziehungsangeboten: den Zwilling, der Komplize sowie die Statusbeziehung. Als Zwilling handelt der Clown, wenn er – wie in dem Beispiel zur Clownspädagogik – die Handlung des anderen nachahmt und ein ähnliches Gefühl entstehen lässt. Der Zwilling spiegelt den Impuls, der von einem Menschen, aber auch von einem Gegenstand oder eine Musik ausgehen könnte. Und wenn der Impuls korrekt gespiegelt wurde, steigert sich der Zwilling hinein, intensiviert die Handlung und das Gefühl. Es handelt sich dabei nicht um ein „Nachäffen“, sondern es wird tatsächlich „eine Meile in den Mokassins des anderen“ gegangen, wie David Gilmore oben bereits zitiert wurde.

Der Clown als Komplize hingegen ergänzt die Handlung des anderen, bzw. fügt dem Impuls etwas Passendes hinzu. Das Beziehungsangebot des Komplizen ist übrigens das Angebot, mit dem der Schauspieler das Publikum für sich gewinnt. Im Theater wird die Vorstellungskraft der Zuschauer auf ähnliche Weise gefordert, wie die der Schauspieler, mit dem Unterschied, dass die Zuschauer sich nicht auf der Bühne zeigen. Worauf es aber ankommt, ist die Verbindung über den Bühnenrand hinweg. „In der Clownmethode sprechen wir davon, das Publikum zu Komplizen zu machen. Komplizen sind hervorragende Mitspieler, denn egal, was passiert, sind sie durch das ‚große Ja‘ immer mit uns verbunden.“¹¹⁶ Doch wie gelingt es dem Komplizen, den anderen zur Kooperation zu bewegen? Michael Stuhlmiller formuliert, der Clown als Komplize gebe ein Versprechen, das da laute: „Ich bin bei dir und halte zu dir, egal was du tust. Dabei verstehe ich, was du tust, auch wenn ich es nicht verstehe.“ Wie beispielsweise im Theatersport ist das Ja-Sagen in der Clownerie die wichtigste Regel, um die Bühnenhandlung – und die Beziehung zum Publikum – zu beleben. „Durch Ergänzungen und Variationen bestätigen und inspirieren sich die Komplizen gegenseitig. Ihr Einverständnis besteht auch dann, wenn Handlung und Inhalt unklar sind.“¹¹⁷ Denn

¹¹⁴ Gilmore 2014: 44

¹¹⁵ Werner-Lobo 2016: 210

¹¹⁶ Stuhlmiller 2016: 154

¹¹⁷ Stuhlmiller 2016: 154

improvisiertes Theater ist genau deshalb interessant, weil keiner der Beteiligten weiß, was genau als Nächstes geschehen wird.

Außerdem eröffnet das Angebot der Statusbeziehung ein weites Feld an Spielmöglichkeiten. Bekannt ist das Clownspaar des Rotclowns (oder Dummer August) und des Weißclowns. Ihre Beziehung zueinander ist freundschaftlich, also kooperativ. Die eine Figur ist auf die andere angewiesen. „Ohne August ist der Weißclown zwar schön, aber auch langweilig. Umgekehrt kann sich der August seine frechen Späße nur erlauben, weil ihm der Weißclown immer wieder Einhalt gebietet.“¹¹⁸ Nur wenn das Publikum weiß, dass nicht der eine den anderen unterdrückt, sondern dass die Figuren kooperieren, nur dann lacht es über den Gegensatz von Rotclown und Weißclown. „Egal, wie oft der August auf die Nase fällt, er steht immer wieder auf. Auch der Weißclown ärgert sich nicht wirklich über die groben Späße seines Partners, sondern schaut wohlwollend darüber hinweg. Auf diese Weise bleiben sie eine stabile Einheit, in der keiner den anderen dominiert. Sie lösen ihrer Konflikte mit Humor, und weil der eine ohne den anderen nicht denkbar ist, behalten sie ihre Identität.“¹¹⁹ Doch ihr Status kann immer wieder von hoch in niedrig wechseln, sie spielen sogar damit.

Michael Stuhlmiller erläutert mit einem physikalischen Bild, welches Prinzip der Statusbeziehung zu Grunde liegt: „In der Statusbeziehung geht es ausschließlich um Stabilität durch das Wechselspiel von Druck und Gegendruck.“¹²⁰ Aus der Statusbeziehung zwischen Weißclown und August lässt sich lernen, wie man mit Humor, auch im Beruf und im Alltag, mit Druck umgehen kann. „Anders als bei den Clowns gehen wir in unserem Alltag in der Regel davon aus, dass der Reiche den Armen beherrscht, der Kluge den Dummen, der Schöne den Hässlichen. Daher wird das Verhältnis von Druck und Gegendruck in der Statusbeziehung meist als Machtgefälle gedeutet und als Machtspiel missverstanden. Auf lange Sicht kann dabei keiner gewinnen, auch nicht der Reiche, der Kluge oder der Schöne. In der Clownmethode geht es in einer Statusbeziehung nur darum, sich selbst und den anderen zu spüren. Denn so können wir uns inspirieren und motivieren.“¹²¹ Die Kooperation ist also weder Selbstzweck noch Ideologie, sondern dient dazu, auf Impulse des anderen zu reagieren und sich innerlich von ihnen bewegen zu lassen, bzw. die eigene Motivation zu verstärken. „Der Weißclown und der dumme August wissen, dass es immer der andere ist, der Sie inspiriert. Ohne das Stolpern des Dummen August könnte der Weißclown sein Wissen nicht an den Mann bringen. Deshalb liebt und schätzt er den dummen August, auch wenn er ihn belehrt.“¹²² Eben solche Abhängigkeiten existieren im Beruf oder im Alltag, bloß werden

¹¹⁸ Stuhlmiller 2016: 194

¹¹⁹ Stuhlmiller 2016: 194

¹²⁰ Stuhlmiller 2016: 209

¹²¹ Stuhlmiller 2016: 195

¹²² Stuhlmiller 2016: 196

sie oft nicht als Spielangebot wahrgenommen. Die humorvolle Herangehensweise könnte helfen, auch jenseits der Bühne mehr zu kooperieren.

Das Angebot der Statusbeziehung bedeutet also, auf Druck und Gegendruck zu reagieren. Solche Kräftespiele verwandeln sich im Beruf und im Alltag jedoch oft in ein Konkurrenzverhältnis. Durch Clownerie lässt sich trainieren, Statusbeziehungen in Kooperationsspiele zu verwandeln. Essentiell hierfür ist: „Um das Kräftespiel mit Humor zu nehmen, müssen wir unsere Identität vom Status entkoppeln.“¹²³ Dies wird möglich, wenn man sich bewusst macht, dass derjenige im Hochstatus ebenso wie derjenige im Tiefstatus komplementäre Aufgaben erfüllt. Das heißt, die Spielpartner ergänzen sich beide gegenseitig, als Clownsfigur könnte sogar keiner ohne den anderen auskommen. Deshalb bewerten Clowns ihre Aufgaben nicht. Ganz im Gegenteil: sie gehen sie ganz in ihren eigenen Aufgaben auf – egal, ob sie die Stellung des Hochstatus oder die des Tiefstatus einnehmen.

Wenn ein Clown auf Dauer ein und denselben Status spielt, wird es für ihn und alle anderen anstrengend. Die Zuschauer genießen zwar klare Kontraste, doch wird die Handlung irgendwann langweilig, weil vorhersehbar. Deshalb unterbreiten Clowns sich immer wieder neue Beziehungsangebote, d.h. es kann auch zum Statuswechsel kommen und vieles mehr. Was aber überdauert, das ist die Kooperation: Schauspieler, die auf der Bühne miteinander konkurrieren, werden bald ihr Publikum verlieren. Auch jenseits der Bühne könnten Kooperationsbeziehungen an Dynamik und Spannung gewinnen, wenn es hin und wieder zum Statuswechsel kommt.

Klaus Werner-Lobo betrachtet Clowns als ein Vorbild für gesellschaftliches Handeln. „Gute Clowns und gute Politik haben eins gemeinsam: Sie sollten Menschen dabei helfen, sich frei zu fühlen. Die Welt zu verändern. Zu kooperieren anstatt miteinander zu konkurrieren.“¹²⁴ Es erscheint mir jedoch so, dass die Figur des Clowns eher für eine Minderheit der Menschen ein attraktives Identifikationsangebot darstellt. Ein größeres Potenzial scheint mir darin zu liegen, dem Clown eine gesellschaftliche Funktion als Tröster oder Heiler zuzusprechen. Constantin v. Barloewen formuliert es so: „Der Mensch verlor mit dem Austritt aus der kosmischen Ordnung in ein säkularisiertes Weltreich seine Einbindung in einen sinnvollen Schöpfungsplan und wurde auf sich selbst zurückgeworfen. Angst trat auf. Voll Zärtlichkeit wenden sich die Clowns mit romantisch verklärtem Erlösergesicht anderen hilflosen Kreaturen dieser Welt zu. [...] Der Clown vermittelt das Erlebnis, trotz des Alleinseins nicht verlassen zu sein.“¹²⁵

Anknüpfend an dieses Problem, das man als spirituell bezeichnen, oder auch als Werteproblem verstehen könnte, wird im folgenden Kapitel der Versuch unternommen, die theoretischen Erkenntnisse auf die Praxis der Erwachsenenbildung zu übertragen.

¹²³ Stuhlmiller 2016: 202

¹²⁴ Werner-Lobo 2016: 112

¹²⁵ Barloewen 1984: 154

6. Transfer: Entwurf eines Kompetenztrainings mittels Clownerie

In diesem Kapitel entwerfe ich nun ein erwachsenenbildnerisches Angebot, bei dem die Teilnehmer lernen sollen, ihren Beruf und Alltag mit mehr Humor zu bewältigen. „Humorfähigkeit“ ist jedoch nicht das eigentliche Trainingsziel, sondern Humor ist die Wertorientierung. Auf Grundlage meiner bisherigen Überlegungen würde ich diese vier Ziele formulieren: Präsenz, Improvisation, Lebensfreude und Kooperation. Die nachfolgende Tabelle zeigt, welches Ziel welcher Kategorie der genusswertorientierten Kompetenzentwicklung entspricht. Außerdem nennt die Tabelle nochmals die im Kapitel 5 identifizierten Clownerie-Techniken, die es zu trainieren gilt.

	<i>personale Kompetenz</i>	<i>aktivitätsbezogene Kompetenz</i>	<i>fachlich- methodische Kompetenz</i>	<i>sozial- kommunikative Kompetenz</i>
<i>Entwicklungs- kategorien</i>	Ästhetik	Körper	Geist	Freunde
<i>Clownerie- Techniken</i>	Neugier, Verletzlichkeit, Selbstbehauptung	Stolpern, Stottern	Staunen, Lust, Vertrauen	Wertschätzung, Beziehungs- angebote
<i>Trainingsziele</i>	Präsenz	Improvisation	Lebensfreude	Kooperation

Abbildung 5: Ziele eines Kompetenztrainings mittels Clownerie, eigene Darstellung

Unter „Präsenz“ verstehe ich eine Verbundenheit mit dem Augenblick, einer Gegenwärtigkeit, die von beobachtenden Menschen als „Authentizität“ beschrieben werden könnte. Mit „Präsenz“ präzisiere ich die ästhetischen Aspekte des Humors – und fasse die drei identifizierten Clownerie-Techniken in einem Begriff zu zusammen.

Mit „Improvisation“ konkretisiere ich den Aspekt des körperlichen Genusses, den die Clownerie ermöglicht. Improvisation kann zu Flowerlebnissen führen, von denen auch Musiker oder Tänzer berichten. Wenn ein Schauspieler in die Rolle des Clowns schlüpft, improvisiert er auf andere Art als beispielsweise im Theatersport, der stärker auf Unterhaltung angelegt ist. Dem Clown ist hingegen eine gewisse Plumpheit oder Derbheit zu eigen. Seine grundlegende Aufgabe besteht eigentlich darin, in fast jedes Fettnäpfchen, das sich ihm bietet, zu treten. Diese Art der Problemorientierung kann man als „Stolpern“ verstehen. Die Kunst des Stolperns beherrschen professionelle Clowns geradezu meisterhaft – sehr zur Freude des Publikums.

Auf Grundlage der Literaturanalyse habe ich mich dafür entschieden, den geistigen Aspekt des Humors nicht – wie in der Werte-Enzyklopädie – als „Frohsinn“, sondern als „Lebensfreude“ bezeichnen. Lebensfreude stellt die geistige Grundhaltung dar, die man durch Clownerie trainieren kann.

„Kooperation“ als Trainingsziel präzisiert die Entwicklungskategorie der „Freunde“, bzw. bündelt die Techniken der Wertschätzung sowie der Beziehungsangebote. Ein

Kompetenztraining mittels Clownerie kann nicht anstreben, dass man im Beruf und Alltag jedermanns Freund wird. Doch trainiert Clownerie eine kooperative Haltung und erweitert das eigene Repertoire an Verhaltensstrategien, um Kooperation zu begünstigen.

Die aus der Analyse im vorhergehenden Kapitel gewonnen Ziele der Präsenz, Improvisation, Lebensfreude und Kooperation sind von hoher Relevanz für die Erwachsenenbildung. Zu jedem dieser Themen finden sich zahlreiche Trainingsangebote im Internet, auch an Fachliteratur herrscht kein Mangel. Sowohl für die Persönlichkeitsentwicklung als auch für die Organisationsentwicklung sind diese Ziele von hoher Bedeutung.

Nun geht es darum, einen konkreten Ablauf zu skizzieren und beispielhafte Übungen zu beschreiben. Es geht um einen Transfer von der Theorie auf die Praxis, wenn auch nicht ein vollständig durchdachtes und empirisch evaluiertes Trainingsprogramm dabei herauskommen wird. Vielmehr wird der Versuch unternommen, das methodische Repertoire der Clownerie in das Phasenmodell von John Erpenbeck, beschrieben im Kapitel 3.2, zu integrieren. Das übergeordnete Ziel der Trainings ist also die Interiorisation von Humor. Schließlich lautet die These dieser Masterarbeit, dass die Theaterform der Clownerie sich dazu eignet, bei der Wertinteriorisation die notwendige emotionale Labilisierung herbeizuführen und Humor als Wert in der Persönlichkeitsstruktur zu verankern.

An dieser Stelle sei nochmals auf die Problematik des Humorbegriffs hingewiesen. Sebastian Hausendorf hat auf Grundlage seiner Masterarbeit im Fernstudium der Personalentwicklung an der TU Kaiserslautern ein Buch veröffentlicht, in dessen Fazit er schreibt: „Von Führungskräften und Personalentwicklern kann Humor nicht gesteuert oder gar verordnet werden. Er ist kein betriebswirtschaftliches Tool, das nach einem Input den gewünschten Output liefert. Nichtsdestoweniger kann Humor viel in einem System bewirken: Er sorgt beispielsweise für soziale Kohäsion, macht Arbeit unterhaltsam und schafft eine *Feel-good*-Atmosphäre, verbessert die Kommunikation und kann dadurch letztlich die Effektivität steigern. Oder aber Humor tut all dies nicht, sondern das Gegenteil davon. Gerade in asymmetrischen Beziehungen, wie sie in einer Organisation zwischen Führungskräften und Mitarbeitern bestehen, kann Humor *top-down* zur Unterdrückung genutzt werden, *bottom-up* zur Subversion.“¹²⁶ Und genau aus diesem Grund wird Humor in dieser Arbeit als ein Wert verstanden, der weder wahr noch falsch, sondern mehr oder weniger akzeptiert ist. Humor wurde im Kapitel 3.3 spezifischer als Genusswert definiert, sowie, gemäß dem Koestler'schen HAHA-AHA-AH...-Modell, als ein Bereich von Kreativität beschrieben und so in einen Zusammenhang gebracht mit Erkenntnis und Transzendenz. Mit diesem Begriff von Humor entwerfe ich ein Training, das die vier basalen Kompetenzbereiche bedient. Eine

¹²⁶ Hausendorf 2019: 126

„Humorkompetenz“ an sich, gibt es meiner Auffassung nach nicht. Ich beziehe mich auf das etablierte Kompetenzmodell von Erpenbeck/Sauter, nenne entsprechend vier Ziele (Präsenz, Improvisation, Lebensfreude und Kooperation) und beschreibe, wie mittels Clownerie der Prozess der Werteinteriorisation gestaltet werden kann.

Die Ziele werden nicht in jeweils einer bestimmten Phase geübt, sondern sind je nach Phase mal mehr, mal weniger relevant. Die Phasen sind in ihrer praktischen Umsetzung nicht messerscharf voneinander zu trennen, sondern überlappen sich. Das Trainingskonzept spart eine konkrete Zeitplanung aus, doch sei darauf hingewiesen, dass man Anfängern in der Clownerie ausreichend Zeit geben muss. Viele Übungen erfordern körperliche Kondition, Schauspielerei bedarf hoher Konzentration und je nachdem, wie fit die Teilnehmer sind, müssen Erholungspausen eingeplant werden. Angenommen, man hat es mit einer Gruppe von zehn Personen zu tun, die allesamt gesund sind und sich während der Weiterbildungszeit ohne anderweitige Verpflichtungen auf die Clownerie einlassen können, würde ich für das Training zwei bis fünf Tage veranschlagen.

Ebenfalls spare ich im Konzept aus, ob und wie die einzelnen Übungen reflektiert werden. Die sechste Phase, die Beendigungsphase bezeichne ich zwar explizit als eine Phase der Wertschätzung und Reflexion, was bedeutet, dass man sich zum Abschluss der Trainings ausschließlich darum kümmert. Wertschätzung und Reflexion müssen jedoch in allen Phasen, d.h. von Beginn an praktiziert werden. In meinem Konzeptentwurf erläutere ich das Vorgehen allerdings nur für die Beendigungsphase – aus der Beschreibung lässt sich schließen, worauf es bei einer fortlaufenden Reflexion ankommt. Je nachdem, ob der Anleiter beobachten konnte, dass alle Teilnehmer die Übung verstanden haben, oder ob es Klärungsbedarf gibt, bzw. etwas verbalisiert werden sollte, bevor es mit der nächsten Übung weitergeht, können kurze Gruppen-, Partner- oder Einzelreflexionen angeleitet werden. Es würde also beispielsweise danach gefragt, was man erlebt hat während der Übung oder was einem dabei aufgefallen ist, was einem leicht fiel, was schwer, was man glaubt, wofür diese Übung steht, was ihr Sinn und Zweck ist und ähnliche Fragen.

Im Konzeptentwurf zitiere ich aus keiner theaterpädagogischen Literatur, obwohl es sie gibt und ich viele solcher Bücher gelesen habe. Auch erwähne ich nicht, in welchem Workshop und von wem ich diese oder jene Übung kennengelernt habe – auch wenn ich an vielen inspirierenden Workshops teilgenommen habe. Der Grund hierfür ist, dass eigentlich niemand ein Copyright auf diese Übungen anmelden kann. Viele Übungen findet man unter verschiedenen Namen und in zahlreichen Büchern, auch in pädagogischen Methodensammlungen, dokumentiert. Die Übungen lassen sich aber stark variieren und lassen sich nicht als „Rezepte“ umsetzen. Dennoch will ich an dieser Stelle auf einige wichtige Autoren hinweisen, deren Büchern mich zu der ein oder anderen Übung inspiriert haben: Keith Johnstone, Augusto Boal, David Diamond, Viola Spolin und Jacques Lecoq. Die Bücher, die ich gelesen habe und die mich stark

beeinflusst haben, sind deswegen im Literaturverzeichnis angeführt. Außerdem habe ich durch den Grypsnasen e.V., bei diversen Workshops des StudentenTheater Greifswald e.V. sowie während meiner Ausbildung beim Theaterpädagogischen Zentrum Reutlingen zahlreiche Übungen kennengelernt.

Vielleicht noch stärker als bei „herkömmlichen“ Methoden der Erwachsenenbildung, muss für die Clownerie ein Vertrauensverhältnis zwischen Trainer und Teilnehmern sowie in der Gruppe entstehen. Vertrauen lässt sich nicht einfordern, es muss nach und nach gewonnen werden. Besonders die hartnäckigen Theaterklischees könnten es anfangs erschweren, das Vertrauen zueinander aufzubauen. Aber die Orientierungsphase dient u.a. auch dem Wachstum von Vertrauen zueinander, indem man miteinander ins Spielen kommt.

6.1 Orientierungsphase: Ins Spielen kommen

Johan Huizinga sah im Spiel die gestaltende Kraft für Kulturen. Folglich sprach er vom Menschen als „Homo Ludens“, den ein natürlicher Spieltrieb auszeichne. Wozu braucht es dann eigentlich einer Orientierungsphase, um ins Spielen zu kommen? Hierbei ist es wichtig zu unterscheiden zwischen Spielen, bzw. spielerischen Settings im normalen Leben sowie dem Spielen im Theater; letzteres kann auch als Schauspielen bezeichnet werden, nicht, weil man vorgibt scheinbar zu spielen, sondern weil man spielt und andere dabei zuschauen lässt. Der Theaterregisseur Peter Brook verdeutlicht den Unterschied anhand des Wortes ‚wenn‘: „Im täglichen Leben ist ‚wenn‘ eine Fiktion, im Theater ist ‚wenn‘ ein Experiment. Im täglichen Leben ist ‚wenn‘ ein Ausweichen, im Theater ist es die Wahrheit. [...] Das Spiel erfordert viel Arbeit. Aber wenn wir die Arbeit als Spiel empfinden, dann ist sie keine Arbeit mehr. Ein Spiel ist Spiel.“¹²⁷

Die Bühne ist also ein Raum für Experimente – hier wird etwas erprobt und ausprobiert. Dieser vom Alltag separierte, manche sagen auch „geschützte“ Raum entsteht nicht durch einen Vorhang, ein Podest oder ähnliche materielle Dinge, sondern primär durch die Verabredung, dass wenn ich die Bühne betrete, ein anderer bin als normalerweise. Selbstverständlich bleibe ich trotzdem auch ich, denn meine menschliche Existenz löst sich hinter der Maske oder in der Rolle nicht auf. Doch hat die Figur, die ich zeige, ein Eigenleben, d.h. sie begründet sich in sich selbst, bzw. aus dem Kontext der Bühne und der Handlung heraus. Meine Persönlichkeit als Schauspieler, mein Körper, meine Emotionen oder meine Wertvorstellungen usw. dienen der gespielten Figur lediglich als Ressource. Die Schauspielerei ist deswegen eine harte Arbeit, weil es sich um eine sehr bewusste Gestaltung von Kommunikation handelt, bei der, um einen pädagogischen Bezug herzustellen, Kopf, Herz und Hand ständig gefordert sind. Peter Brook spricht

¹²⁷ Brook 1983: 207

deswegen von einer „Hyperrealität“ der Bühne: es wird ungleich mehr bewusst wahrgenommen als im Alltag.

Soweit zur Theatertheorie, die in der Orientierungsphase nicht doziert werden soll, sondern spielerisch erfahren. Mein theaterpädagogischer Ausbilder Bernd Köhler sprach vom „Ich-Du-Wir-Prinzip“, um die Teilnehmer miteinander ins Spielen zu bringen. Dabei geht es darum, die Wahrnehmung entweder auf sich selbst zu fokussieren, oder auf ein Gegenüber oder auf die Gruppe insgesamt. Eine starke Eigenwahrnehmung soll auch beim Spiel mit einem Partner oder in der Gruppe bestehen bleiben. Der Anleiter beobachtet die Teilnehmer und geht zurück zu „Ich-Übungen“, wenn er beispielsweise sieht, dass ein Teilnehmer den Bezug zu sich selbst verliert, während er eine Partnerübung macht. Das Theaterspiel an sich ist eine Wir-Übung, doch müssen die Schritte über das Ich und das Du dorthin gegangen werden. Nachfolgend skizziere ich eine Abfolge von Übungen, die sich dafür eignen. Es handelt sich dabei jedoch nicht um ein Rezept, sondern um ein Prozessbeispiel. Je nach Gruppe und den Bedürfnissen der Teilnehmer entsprechend, müssten die Übungen angepasst, verändert, ergänzt oder reduziert werden.

Die Orientierungsphase dient besonders den Trainingszielen der Präsenz sowie der Kooperation.

Blinder Solotanz am Ort	<i>Die Teilnehmer verteilen sich im Raum, jeder hat seinen eigenen Ort, an dem er bleibt. Die Augen sind geschlossen, man lauscht den Geräuschen. Man spürt seinen Atem, vielleicht reckt und räkelt man sich. Einige werden gähnen. Die Teilnehmer dürfen mit zwei Füßen auf dem Boden stehen oder sich hinsetzen oder sich hinlegen. Sie sollen ihren Kontakt zum Boden wahrnehmen, weiteratmen, Hände spüren, ihren Kiefer – und ggf. die Muskulatur entspannen. Wieder lauschen, auf die Geräusche im Raum und auf den eigenen Atem. Seinen Körper sanft vom eigenen Atem bewegen lassen, den Kontakt zum Boden spüren, an Ort und Stelle bleiben, und doch die innere Bewegung spüren, die vom eigenen Atem ausgeht. „Du wirst bald eine Musik hören. Lasse die Augen geschlossen. Bleibe bei dir, bei deinem Atem und spüre den Boden. Beginne behutsam und im Einklang mit dir selbst, dich zu der Musik zu bewegen. Experimentiere mit deinem Körper, deinen Vorstellungen, deinen Gefühlen, deinem Atem. Tanze den Tanz, den nur du tanzen kannst. Tanze blind und nur für dich. Spiele mit dir, deinem Atem, deinem Bodenkontakt.“ Leise setzt eine melodische Instrumentalmusik ein, später wird sie lauter.</i>
----------------------------	---

	<i>Die Teilnehmer kommen ins Tanzen – der Anleiter kann sie dabei beobachten und sieht, wie leicht oder schwer es ihnen fällt, ins Spielen zu kommen. Evtl. wird die Lautstärke der Musik verstärkt oder minimiert; vielleicht verstummt sie auch und die Teilnehmer sollen trotzdem weitertanzen. Der Anleiter muss darauf aufpassen, dass sich keiner erschöpft.</i>
Laufen in verschiedenen Geschwindigkeiten	<i>Die Teilnehmer werden aufgefordert, ganz langsam ihre Augen zu öffnen. Nun wird erklärt: „Du stehst still an einem Ort. Bleibe dort, du bist aber nicht starr, sondern bist lebendig und von innen bewegt, atmest weiter, spürst deinen Kiefer, deine Hände, den Kontakt zum Boden usw. Immer, wenn ich Null sage, gehst du sofort in diesen Zustand. Wenn ich Drei sage, gehst du in normaler Schrittgeschwindigkeit los. Du kannst kreuz und quer durch den Raum laufen, doch berühre bitte niemanden und bleibe stumm. Drei!“ Die Teilnehmer laufen los. „Null!“ Alle Teilnehmer bleiben stehen. „Sehr gut! Deine Aufgabe ist es, einfach durch den Raum zu laufen. Sonst nichts. Vermeide es, mit anderen zusammenzustoßen und halte deine Geschwindigkeit so lange, bis ich eine neue Zahl sage. Zwischen der Null und der Drei gibt es noch die Eins und die Zwei. Eins heißt Schneckentempo, Zwei ein gemächliches Gehen. Probiere es mal aus. Eins!“ Nacheinander werden die Tempi 1, 2, 3 und 2, 1, 0 angeleitet. Die Teilnehmer lernen so die Spielregeln kennen. Später werden noch die Tempi 5 (zur Bushaltestelle traben) und 6 (zum Flugzeug rennen) eingeführt. Die Gruppe bekommt die Aufgabe, von Null bis Sechs und wieder zurück gemeinsam zu gehen, erst mit Ansage, dann ohne Ansage. Oder jeder darf sich seine eigene Geschwindigkeit aussuchen, wenn „Wechsel“ gerufen wird, oder später auch selbstgesteuert. Man kann in diesem Setting der Gruppe eine Vielzahl von Aufgaben stellen, die einfacher oder schwieriger sind. Wichtig dabei ist, die Gruppe zu fordern, aber nicht zu überfordern. In der Null besinnt sich jeder Teilnehmer auch wieder auf sich selbst, trotzdem steht er in Verbindung mit den anderen oder im Besonderen mit einem bestimmten Partner, der genauso wie er die Aufgabe hat, z.B. von 0 auf 3 auf 5 auf 1 auf 0 zu wechseln. Die Übung nutze ich seit 15 Jahren und habe sie noch nie gleich angeleitet.</i>
Partnerhypnose	<i>„Suche dir einen Partner und vereinbart, wer A und wer B ist. Bei dieser Übung wird einer vom anderen hypnotisiert. Wir benutzen dafür unser Handinnenfläche, die ca. 20 cm vor dem</i>

	<i>Gesicht des anderen gehalten wird. Der hypnotisierte Partner schaut in die Hand und folgt ihr – mit seinem ganzen Körper. Der Hypnotiseur beginnt langsam und mit einfachen Bewegungen, er legt auch immer wieder Pausen ein. Achtet auf euren Atem und redet nicht miteinander. Die Bewegungen können mit der Zeit komplizierter werden oder auch rhythmisch, evtl. wird Musik eingespielt und es entwickelt sich ein Hypnoasetanz daraus. Wichtig ist: achtet einander und passt aufeinander auf.“ Die Teilnehmer wechseln später die Rollen, oder alle A’s können ihre hypnotisierten B’s miteinander tauschen, oder A und B können selbst entscheiden, wann sie die Rollen wechseln, ohne dabei miteinander zu sprechen; auch hier gibt es sehr viele Variationsmöglichkeiten.</i>
--	--

6.2 Entscheidungsphase: Sich als Clown zeigen

In dieser Phase kommt die rote Nase erstmals zum Einsatz. Sie dient im Training dazu, den Unterschied zu markieren zwischen der Privatperson und der Theaterfigur des Clowns. Die rote Nase ist eine Maskierung, auch wenn sie nur einen kleinen Teil des Gesichts verdeckt. Aus Erfahrung weiß ich, dass diese kleine Maske immer Emotionen weckt, die oft durch Blödeleien versucht werden zu überspielen. Man muss den Trainingsteilnehmern Zeit geben, sich mit der roten Nase vertraut zu machen, ihre evtl. Berührungsängste zu überwinden.

Traditionell finden Masken ihren Einsatz bei Riten oder außergewöhnlichen Handlungen – selbst in Baden-Württemberg ist das heute noch der Fall, denkt man an die alemannische Fastnacht. Die Fastnachtmasken werden wie sakrale Objekte behandelt und ähnlich kann man mit einer roten Clowns-nase verfahren. Auch wenn die rote Nase in der Regel ein industrielles Massenprodukt ist, sollte sie zumindest auf der Bühne wie ein sakraler Gegenstand behandelt werden. Die wichtigste Regel des Clownsspiel lautet daher, während des Spiels seine Nase nicht zu berühren und wenn möglich auch andere sie nicht berühren zu lassen – oder wenn Berührungen eingefordert werden, im Gegenzug einen respektvollen Umgang mit der Maske einzufordern.

In der zweiten Phase des Trainings geht es darum, die rote Nase emotional zu akzeptieren und zu erfahren, wie sie es vermag, ihren Träger in einen Clown zu verwandeln. Es geht darum, ein Ritual zu entwickeln, sich als Schauspieler bewusst zu maskieren und wieder zu demaskieren. Und es geht darum, sich anderen als Clown zu zeigen, d.h. auch, es aushalten zu lernen, dass andere über mich lachen.

Zwischen Phase 1 und 2 gibt es eine längere Pause. Kurz vor Pausenbeginn erhält jeder Teilnehmer eine eigene rote Nase. Damit wird er in die Pause entlassen. Er darf die Nase mitnehmen in die Pause oder auch an einem sicheren Ort verwahren. So bekommt jeder die Möglichkeit, sich erstmal allein, d.h. unbeobachtet und vielleicht im Klo vor dem Spiegel vertraut zu machen mit der roten Nase.

Die Entscheidungsphase trainiert besonders Präsenz, Kooperation sowie Lebensfreude.

Sprung in die Nase	<i>„Wir stellen uns im Kreis auf, bei dieser Übung mache ich mit. Setz dir die rote Nase auf die Stirn, bitte noch nicht auf die Nase. Ihr lernt jetzt ein Ritual kennen, um in die Nase zu springen. Als kleinste Maske der Welt steht die rote Nase in einer sakralen Tradition. Während du mit ihr spielst, ist sie ein heiliger Gegenstand, der dich in einen Clown verwandelt. Bitte respektiere die Maske und berühre sie nicht während des Spiels. Deswegen lernt ihr nun auch ein Ritual kennen, um die rote Nase bewusst auf- und wieder abzusetzen. Ihr könnt auch ein anderes Ritual erfinden, doch irgendeine Form von besonderer Behandlung braucht es. Wenn ihr die Nase beiläufig aufsetzt, wird sie nicht die gleiche Wirkung haben, wie mit Ritual. Also, stellt euch im Kreis auf und habt die Nase bereit auf der Stirn, das Gummiband schon im Nacken. Atmet aus, beugt euren Rumpf nach vorne, lasst euch aushängen und tönt ein wenig. Lasst alles raus, worum ihr euch eben noch gesorgt habt, was euch amüsiert hat, was ihr euch vorgenommen habt usw. Atmet weiter und lasst mit dem Ausatmen alle Anspannung gehen. Ich werde gleich einzählen und auf Drei springen wir alle gemeinsam in die Nase: nehmt auf Eins schon eine Hand an die Nase, atmet kräftig ein, so ladet ich euch mit Clownsenergie und auf Drei schleudert ihr euren Rumpf in die Höhe, spring ab und zieht die Maske auf. Ihr landet mit beiden Füßen auf dem Boden, bleibt genau dort stehen, atmet normal durch den Mund und schaut euch die anderen Clowns im Kreis an. Sucht den Blick der anderen, aber zieht keine Grimassen oder versucht kein nonverbales Gespräch zu führen. Schaut euch einfach in die Augen, reihum, so dass jeder jeden mal gesehen hat. Fühlt in euch hinein, bleibt bei euch: spürt euren Atem und euren Bodenkontakt. Wenn ich wieder auf Drei zähle, werft ihr mit einem kräftigen Ausatmen den Rumpf nach vorne, zieht die rote Nase ab und lasst alle Clownsenergie entweichen.“ Man wiederholt das Ritual im Kreis, dann kann man die Teilnehmer</i>
--------------------	---

	durch den Raum laufen lassen und wenn sie jemanden begegnen, machen sie das Ritual gemeinsam. Oder sie können selbst entscheiden, ob sie mitmachen oder sich nicht maskieren – es ist interessant, den Unterschied dann zu beobachten. Es wird verabredet, dass während des Trainings jedes Mal dieses Ritual durchgeführt wird, wenn die Maske aufsetzen will.
Schnick, Schnack, Schnuck – Jawoll!	Diese Übung dient dazu, die kooperative Haltung der Clowns zueinander sichtbar zu machen. Das bekannt Spiel „Schere, Stein, Papier“ wird im Paar (zunächst ohne Nase) mit Schnick, Schnack, Schnuck gespielt: Es gibt allerdings keinen Verlierer und Beide gewinnen, wenn sie das gleiche zeigen, z.B. zwei Steine. Dann rufen sie laut Jawoll und klatschen gegenseitig in die Hände. Die gemeinsame Freude stachelt zum Weiterspielen an, eine Dynamik entsteht und wenn mehrere Paare im Raum dieses Spiel parallel spielen, wird es laut und sehr energiegeladen. Wenn die Teilnehmer als Clowns durch den Raum laufen (evtl. in verschiedenen Geschwindigkeiten), können sie entweder auf Kommando (z.B. bei „Null“) oder selbstbestimmt einen Spielpartner für Schnick, Schnack, Schnuck finden. Ein paar Teilnehmer werden zu Zuschauern und berichten später von ihren Beobachtungen. Wie bei vielen anderen Übungen, wird anfangs mehr angeleitet, so dass die Regeln gelernt werden, später haben die Teilnehmer mehr Freiheit, das Spiel selbst zu steuern – was sehr herausfordernd sein kann, doch viel Freude bewirkt.
Maus und Monster	Die Teilnehmer lernen die Technik des Beziehungsangebots (Zwilling, Komplize, Statuspartner, beschrieben in Kapitel 5.4) kennen. Zunächst wird rituell in die Nase gesprungen, dann berührt der Anleiter einen der Clowns an der Schulter: dieser ist nun das Monster, alle anderen die Mäuse. Das Monster ist groß und schrecklich, es will Mäuse fangen und vielleicht fressen. Die Mäuse sind klein und piepsen aufgeregt. Noch sollen die Clowns an Ort und Stelle verharren, aber sie spielen ihre Rollen, bis der Anleiter Ende ruft und alle aus der Nase rausspringen. Evtl. müssen die Teilnehmer im Gespräch noch ermuntert werden, ihre jeweilige Rolle voll auszuspielen – die Übung soll Spaß machen und die Teilnehmer dürfen keinen Leistungsdruck empfinden. Wie sie eine Maus oder ein Monster spielen, bleibt ihnen überlassen. Dann beginnen die Variationen: Das Monster und die Mäuse bewegen sich im Raum, wenn eine Maus gefangen wird, verwandelt sie sich auch in ein Monster. Oder es

	<i>sind von Beginn an gleich viele Monster und Mäuse, jedes Mal, wenn jemand gefangen wird, wechseln die Spieler ihre Rollen. Man kann auch den Teilnehmern sagen, sie sollen die Augen schließen und dann würde man eine Person berühren, die dann das Monster sei. Tatsächlich wird niemand berührt und alle Clowns sind Mäuse, die in Zwillings- oder Komplizenbeziehungen gehen, sich in ihrer Angst vor dem Monster, das es doch geben muss, gegenseitig aufstacheln. Oder es gibt ein Monster, aber es die Augen verbunden. Die Clowns werden nach und nach dazu angehalten, für die Ausgestaltung ihrer Rolle alle Ressourcen zu nutzen, über die sie verfügen, d.h. sie experimentieren mit Körperhaltungen, mit ihrer Stimme, mit einzelnen Wörtern oder Sätzen, mit Gesten, Stimmungen usw. Außerdem wird das Spiel immer wieder durch „Freeze“ eingefroren, d.h. die Clowns sollen für eine bestimmte Zeit in der aktuellen Haltung verharren, wie bei einem Schnappschuss. Ein paar der Teilnehmer dürfen dem Spiel zuschauen. Wenn nun „Freeze“ gerufen wird, sollen die Clowns auch ihr Gesicht zum Publikum wenden und Blickkontakt aufnehmen ohne ihren aktuellen Ausdruck zu verändern. Mit „Weiter“ wird das Spiel fortgesetzt. Je mehr die Clowns verstehen, dass Maus und Monster auf ganz verschiedene Arten gespielt werden können, entstehen längere Szenen, die im Gespräch ausgewertet werden müssen.</i>
--	---

6.3 Unzufriedenheitsphase: In der Clownsrolle bleiben

In der Unzufriedenheitsphase findet die stärkste emotionale Labilisierung statt, daher muss sie gut vorbereitet sein. Es muss ein belastbares Vertrauensverhältnis zwischen Anleitung und Teilnehmern sowie in der Teilnehmergruppe entstanden sein. Gewisse Theatervokabeln müssen bekannt sein, eine gemeinsame Arbeitssprache muss sich etabliert haben. Kurz vor der Phase bedarf es körperlicher Übungen, damit die Teilnehmer wach und ausgeglichen sind. Die Ziele der Präsenz, der Lebensfreude sowie der Improvisation sind während dieser Trainingsphase besonders relevant.

Die Kernübung ist der Einzelauftritt als Clown vor Publikum. Der Auftritt selbst wird vom Teilnehmer improvisiert. Er bekommt jedoch eine Regieanweisung, die der Gestaltung seines Auftritts einerseits einen engen Rahmen setzt, andererseits es dem Schauspieler ermöglicht, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren. Die Regieanweisung lautet wie folgt:

Du wirst gleich als einen Solo-Auftritt als Clown haben und wir sind dein Publikum! Deine Aufgabe ist einfach: Betrete die Bühne, laufe zu einer Stelle, an der du dich wohlfühlst, bleibe dort stehen und blicke jeden Zuschauer nacheinander in die Augen. Atme dabei weiter. Dann stelle dich mit deinem Clownsamen vor. Möglicherweise bist du überrascht, welchen Namen du nennen wirst. Genieße den Klang dieses Namens, wenn du möchtest, kannst du ihn auch wiederholen. Sonst sage nichts weiter! Mache auch keine Gesten oder Grimassen; oder denk dir nicht irgendeine andere Handlung aus. Bleib an dieser Stelle stehen. Nachdem du deinen Namen gesagt hast, blicke jedem Zuschauer nochmals in die Augen. Dann verlasse auf direktem Weg die Bühne. Kurz bevor du ganz abgegangen bist, wende dich nochmals zum Publikum und schaue uns an. Dann geh.

Die Hinterbühne kann hinter einem Vorhang oder eine Stellwand sein, oder auch im Nebenraum, der durch eine Tür mit dem Bühnenraum verbunden ist. Der Schauspieler soll sich auf der Hinterbühne Zeit nehmen, um rituell in die Nase zu springen und auch wieder hinaus. Während des Auftritts kann der Trainingsleiter Hinweise geben, während das Spiel weitergeht – durch die Übungen in den vorhergehenden Phasen sind die Teilnehmer bereits daran gewöhnt, den Spielfluss nicht zu unterbrechen. Es kann jedoch auch passieren, dass ein Auftritt abgebrochen und von Neuem begonnen werden muss. Die anderen Teilnehmer gilt es als aufmerksames Publikum zu gewinnen und ggf. zur Konzentration zu ermahnen. Nach dem ersten Solo-Auftritt werden alle Zuschauer aber begriffen haben, dass sie einen ähnlich aktiven Part spielen, wie die Person auf der Bühne.

Bei dieser Übung wird der Schauspieler jede Menge Überraschungen erleben. Mit freundlichen Regieanweisungen wird der Solo-Auftritt begleitet, um den Schauspieler dabei zu unterstützen, nur in dem vorgegebenen Rahmen improvisierend zu agieren. Die Verunsicherung, bzw. Unzufriedenheit des Schauspielers kann sehr groß sein, weil das Publikum nicht auf die gewünschte Weise reagiert. Es kommt häufig vor, dass Zuschauer ausgerechnet dann lachen, wenn man es nicht erwartet hat und die Irritation darüber lässt sich auf der Bühne nicht verbergen. Jedenfalls ist es der Zweck des oben beschriebenen Settings, dass die Schauspieler sich authentisch in ihren Reaktionen zeigen und nichts vorspielen, sondern einfach nur ihre Aufgaben erledigen – auf die Bühne gehen, Blickkontakt aufbauen, sich vorstellen, die Bühne wieder verlassen. Die Regie kann auf vielfältige Weise eingreifen, z.B. indem man mit dem Publikum verabredet, laut zu applaudieren, wenn der Clown seinen Namen gesagt hat. Oder dann auch nicht zu applaudieren, sondern erst, wenn er sich anschickt, die Bühne zu verlassen. Um die Reaktionen des Clowns sichtbarer zu machen, wird der Schauspieler immer wieder aufgefordert, nochmals in Publikum zu schauen.

Unmittelbar nach jedem Einzelauftritt gibt es eine gemeinsame Auswertung mit den anderen Teilnehmern. Es ist zu empfehlen, sich im Kreis hinzusetzen, damit wieder eine Gruppe entsteht. Erst wird gefragt, wie der Schauspieler sich gefühlt hat und was er

erlebt hat. Dann erzählen die Zuschauer, was sie gesehen haben, was ihnen Freude bereitet hat. Die Anleitung muss sehr sparsam sein mit ihren Kommentaren und sollte sich auf ein, zwei Aspekte konzentrieren, also nicht ins Dozieren kommen. Bestenfalls kann sie durch Nachfragen bei den Teilnehmern wichtige Beobachtungen und Erkenntnisse ins Bewusstsein bringen.

6.4 Lösungsphase: Kuratiertes Clownsspiel

Das Erfolgserlebnis, trotz starker Verunsicherung in der Clownsrolle geblieben zu sein, wird in der Lösungsphase wiederholt und emotional verankert. Mit kuratiertem Clownsspiel ist ein Setting gemeint, das mehr Spielmöglichkeiten bietet als bloß ein Auftritt; dennoch gelten Vereinbarungen, die das Spiel der immer selben Dramaturgie unterwerfen. Ein kuratiertes Clownsspiel muss klare Regeln haben und der Anleiter muss die Schauspieler während des Spiels immer wieder freundlich an die Regeln erinnern. Auch kann er als Regisseur die Schauspieler verbal dazu ermutigen, ihren spontanen Impulsen nachzugehen, etwas zu wiederholen, sich in ihre Emotionen hineinzusteigern, Bewegungen oder Laute auszukosten oder ähnliches. In der Lösungsphase werden alle vier Ziele trainiert. Ein kuratiertes Clownsspiel, das ich mir selbst vor ein paar Wochen ausgedacht und mit zwei Schauspielerinnen ausprobiert habe, soll hier beschrieben werden:

Bitte verteilt euch beide in die hinteren Bühnenecken, A links und B rechts. Dort werdet ihr, jeder für sich rituell in die Nase springen. Nehmt euch Zeit dafür. Wenn ihr beide als Clowns in euren Ecken steht, könnt ihr zueinander schauen oder zum Publikum, aber bleibt an Ort und Stelle und erfindet keine Geschichte. A soll dann auf die Vorderbühne gehen, sich vors Publikum stellen und seinen Namen sagen. Denkt an den Blickkontakt und atmet weiter. B bleibt so lange in seiner Ecke, bis er A's Namen gehört hat. Dann darf er auch nach vorne laufen und sich vorstellen. Nun darf A auf B auf irgendeine Form einwirken, das könnte sein: ein Blick, eine Geste, ein Wort, ein Laut, ein Satz, eine Handlung, ein Wunsch, ein Kommentar, ein Befehl, ein Lachen oder Weinen usw. A sendet irgendeinen Impuls, auf den B reagieren muss. Damit ist die Interaktion beendet und B geht ab in die linke Ecke, A in die rechte, d.h. jeder in die jeweils andere Ecke. Auf dem Weg dorthin steigern beide ihre Gefühle, ihre spontane Reaktion auf den Impuls. In der Ecke angekommen ist auch das vorbei und jeder ist einfach nur Clown, der sich darüber freut, dass er so wunderbar spielen kann. Nun geht B als erster auf die Bühnenmitte vors Publikum und stellt sich vor. Es kann derselbe Name wie vorhin sein, oder ein anderer! Dann kommt A dazu, stellt sich vor, woraufhin B einen Spielimpuls gibt, A darauf reagiert, beide wieder in die jeweils andere Ecke laufen und auf dem Weg dorthin ihre Emotionen wachsen lassen. In den Ecken ist wieder Schluss. Dann startet wieder A...

Dieses Setting entwickelt eine Eigendynamik. Die Clowns finden Gefallen daran, ihren Spielpartner zu überraschen, sich spontan in etwas hineinzusteigen und rasch wieder auszusteigen. Sie sind entlastet davon, eine Geschichte erzählen zu müssen und eine Motivation zu finden, um die Bühne wieder zu verlassen. Sie verlassen die Bühne nämlich nicht, sondern gehen wie Boxkämpfer in ihre Ecken zurück und bleiben in der Clownsrolle. Es ist ein Spiel im Spiel und bietet unendlich viele Möglichkeiten, sich kreativ auszutoben. Der Regisseur trägt die Verantwortung dafür, den richtigen Zeitpunkt zu finden, das Spiel zu beenden. Schauspieler und Zuschauer sollten gefordert werden, aber nicht bis zur Erschöpfung. Wenn das kuratierte Clownsspiel verstanden wurde, stacheln sich die Clowns gegenseitig an und das Publikum bleibt mit großer Spannung aufmerksam. Nach jedem Durchlauf bedarf eines Reflexionsgesprächs, bei dem auch an die Techniken des Clownsspiels erinnert wird.

6.5. Produktivphase: Improvisation im Clowns-Duo

Die im Kapitel 5 herausgearbeiteten Techniken des Clownsspiel – Neugier, Verletzlichkeit, Selbstbehauptung, Stolpern, Staunen, Lust, Vertrauen, Wertschätzung, Beziehungsangebote – sind das Werkzeug der Improvisation im Clownsduo. Die Produktivphase beginnt, wenn die Teilnehmer diese Techniken, sei es als Zuschauer oder als Schauspieler, schon kennengelernt haben. Das Übungssetting in dieser Phase dient dazu, die Techniken auszuprobieren, die allen vier Trainingszielen (Präsenz, Improvisieren, Lebensfreude und Kooperation) entsprechen. Einzelne Techniken können zuvor in einfachen Übungen vertieft werden, z.B. durch das Hin- und Herwerfen eines Balles, begleitet von „Bitte“ und „Danke“. Hierbei würde trainiert, die Angebote des anderen wahrzunehmen, zu akzeptieren und selbst klare Angebote zu machen. Es lässt sich nicht pauschal sagen, wann die Teilnehmer reif dafür sind, in die Produktivphase einzutreten. Der Workshopleiter kann aber darauf hinarbeiten und ein erstes Duo auf die Bühne schicken, von dem er erwartet, dass zwischen ihnen ein spannungsvolles Verhältnis entsteht – meist lohnt es sich, mit einem Mann und einer Frau zu beginnen.

Ihr werdet nun als Duo auftreten. Auf der Hinterbühne nehmt ihr euch Zeit, in die Nase zu springen. Dann spielt ihr hinter der Bühne „Schick-Schnack-Schnuck-Jawoll“ miteinander. Dieses kooperative Verhältnis behaltet ihr auch auf der Bühne bei. Als Clowns seid ihr immer aufeinander angewiesen. Einer von euch wird den Impuls haben, die Bühne zu betreten, der andere wird den Impuls haben, ihm zu folgen. Kommt nicht einfach so auf die Bühne, weil ich euch das gesagt habe. Sondern folgt euren Impulsen als Clowns. Auf der Bühne findet ihr einen Gegenstand. Als Clowns wisst ihr nicht, dass dort etwas liegt – ihr findet ihn! Aber wenn ihr ihn gesehen habt, dann tut nicht so, als müsstet ihr in noch erst noch umständlich suchen. Lasst euch davon überraschen, welchen Spielimpuls der Gegenstand in euch auslöst. Spielt miteinander und lasst das Publikum daran teilhaben. Nutzt wenig Sprache. Ihr könnt auch eure Namen sagen, euch

den Zuschauern vorstellen, wie bei den Solo-Auftritten. Dann findet einen Grund, warum ihr die Bühne wieder verlassen müsst. Entscheidet euch, warum ihr den Gegenstand mitnehmt oder nicht. Bevor ihr ganz von der Bühne verschwunden seid, schaut nochmals ins Publikum.

Bei jedem Duo-Auftritt wird die Regieanweisung leicht variiert. Die Clowns müssen immer kleine Überraschungen auf der Bühne erleben, z.B. dass ein Gegenstand angekündigt wurde, aber gar keiner dort ist, oder dass eine Musik spielt, oder das Publikum woanders sitzt, oder eine ganze Haufen Gegenstände auf der Bühne liegt usw. Den Duos kann aufgetragen werden, bestimmte Techniken besonders zu üben. Oder die Zuschauer bekommen Beobachtungsaufgaben. Die Auftritte können gefilmt werden, wiederholt und auf die Hälfte gekürzt oder als reiner Tanz gezeigt werden. Der Kreativität der Schauspieler und des Regisseurs sind keine Grenzen gesetzt.

6.6 Beendigungsphase: Wertschätzung und Reflexion

Während der letzten Trainingsphase gilt es sich in Erinnerung zu rufen, was man alles miteinander erlebt hat. Natürlich wird in dieser Phase viel geredet, man kann aber auch schriftlich reflektieren oder Bilder malen lassen oder ähnliches. Eine theatrale Übung könnte z.B. sein:

Die Teilnehmer zeigen schauspielerische Aspekte, die sie voneinander mitbekommen haben. Dies können Momentaufnahmen von einem Bühnenauftritt sein oder spontane Äußerungen und Haltungen auch jenseits der Bühne. Es geht nicht darum besonders lustige Momente oder sonstige „Glanzleistungen“ zu zeigen, sondern es geht darum, Momente widerzuspiegeln, in denen man den anderen als authentisch, präsent oder „echt“ empfunden hat. Die Aufgabe lautet, diese Momente schlicht zu zeigen und nicht weiter zu kommentieren. Einerseits können sich die Teilnehmer auf diese Weise „Dankeschön sagen“, andererseits bietet sich hier dem Gezeigten die Möglichkeit, auf diese Selbst-Reflexion wiederum mit Humor zu reagieren.

Die Theorie hinter dem Clownsspiel sollte auf einem Handout visuell dargestellt werden, ggf. mit Literaturhinweisen versehen. So können die Teilnehmer auch etwas „mit nach Hause nehmen“ vom Workshop. Beispielsweise in Form eines Speeddatings könnte jeder Teilnehmer mit jedem anderen kurz darüber reflektieren, was er im Workshop Nützliches gelernt hat für Beruf und Alltag. Auch der Humorbegriff könnte thematisiert werden, bzw. darüber diskutiert, inwieweit die vier Trainingsziele (Präsenz, Lebensfreude, Kooperation, Improvisation) erreicht wurden.

7. Fazit: Clownerie als ernst zu nehmende Methode in der Erwachsenenbildung?

Im Fazit dieser Masterarbeit frage ich zunächst nach der (theoretischen) Wirksamkeit von Clownerie als Methode der Kompetenzentwicklung. Eine empirische Antwort auf diese Frage, würde ein neues Forschungsvorhaben bedeuten. Den Ausblick auf weitere Forschung zum Gegenstand unternehme ich im zweiten Teil des Fazits.

Nachfolgend beantworte ich die Fragen von John Erpenbeck¹²⁸ bezüglich der Wirksamkeit einer Methode der wertorientierten Kompetenzentwicklung. Im Kapitel 3.2 wurden die Fragen bereits erläutert. Hier sind sie im originalen Wortlaut links in die Tabelle eingefügt.

<i>Setzt das Verfahren für das geistige oder physische Handeln echte Entscheidungs- bzw. Konfliktsituationen, die nicht mithilfe bisherigen Wissens und Wertens (,algorithmisch‘) bewältigt werden können?</i>	Theater spielt man mit Kopf, Herz und Hand; Theater als Methode birgt viel pädagogisches Potenzial. In der Clownerie wird improvisiert: die Schauspieler sind immer wieder Situationen ausgesetzt, die sie nicht hatten vorhersehen können. Auf der Bühne wird nicht zwischen richtig/falsch unterschieden, sondern man experimentiert mit Verhaltensweisen, Bildern, Sprache, Gefühlen usw., man probiert aus, wie die Handlung weitergehen kann. Die Schauspieler müssen sich immer wieder neu entscheiden, treiben Konflikte bewusst weiter, um bei den Zuschauern die Spannung zu steigern.
<i>Erzeugt das Verfahren aufgrund der Bedeutsamkeit dieser Entscheidungs- bzw. Konfliktsituationen echte und tiefer gehende emotionale Labilisierungen und wenn, in welcher Stärke?</i>	Theater ist bloß Theater. Doch gerade weil die Bühne einen Schutzraum jenseits des Alltags bietet, sind hier emotionale Labilisierungen in besonderer Intensität möglich. „Normalerweise“ würde man solchen Situationen ausweichen, doch in der Rolle des Clowns, markiert durch die Maske der roten Nase, gewinnt man Mut, sich auf Emotionen einzulassen. Das Clownsspiel funktioniert eigentlich nur dann, wenn die Alltagsmasken fallen gelassen werden, wenn der Schauspieler eine persönliche Verunsicherung zulässt und sich selbst – seinen Körper, seinen Geist, seine Gefühle – als Ressource begreift, um die Clownsfigur zu beleben.
<i>Gestattet das Verfahren eine emotional hinreichend verankerte,</i>	Eine emotionale Verankerung gelingt im Clownstheater durch Wiederholungen mit Variationen. Beispielsweise kann man eine persönliche Clownsfigur schrittweise

¹²⁸ Erpenbeck 2018: 150

<i>gedächtnismäßige Speicherung des Handlungserfolgs?</i>	entwickeln und sie in verschiedenen Settings und mit verschiedenen Spielpartnern auftreten lassen. Die kognitive Reflexion der Erlebnisse ist ebenso wichtig. In Gesprächen mit der Gruppe, aber auch durch andere Formen (z.B. reflektives Schreiben, Malen, Musizieren) wird der Handlungserfolg erinnert.
<i>Werden die erfolgreichen Wertungen in nachfolgenden Kommunikationsprozessen akzeptiert und sozial bekräftigt und wenn, in welcher Stärke?</i>	Wenn es dem Clown gelingt, Humor zu evozieren, reagiert das Publikum mit Gelächter und Applaus. Die Wertekommunikation wird auch durch regelmäßige Reflexionsgespräche betrieben. Doch die unmittelbaren Publikumsreaktionen sind bei der Clownerie als Methode der Kompetenzentwicklung als besonders wirksam hervorzuheben.
<i>Lässt sich das Verfahren so generalisieren, dass es in weiteren – und welchen –Zusammenhängen einsetzbar ist?</i>	Ein Kompetenztraining mittels Clownerie lässt sich mit Gruppen von zwei bis 15 Teilnehmern gut durchführen. Selbstredend wäre es eine große Herausforderung, wenn die Teilnehmer aus verschiedenen Hierarchiegruppen kommen und die beruflichen Rollen ihre persönliche Identität so stark prägen, dass sie sich nicht darauf einlassen könnten, miteinander zu spielen. Das Verfahren lässt sich nicht in allen möglichen Zusammenhängen einsetzen, ist aber zu einem gewissen Grad generalisierbar. Die Leitung sollte theatererfahren sein und den Prozess nicht nur pädagogisch, sondern auch künstlerisch begleiten können. Die Phasenabfolge und die Zielsetzung bieten ein gutes Gerüst, um Trainings in ganz unterschiedlichen Kontexten zu konzipieren.

„Die Wahrheit im Theater ist immer auf Wanderschaft.“¹²⁹ In der Wissenschaft bleibt Wahrheit hingegen ein Ideal, dem man sich anzunähern versucht. Wie könnten die künstlerische und die akademische Perspektive voneinander profitieren? In meinen Ausblick auf mögliche weitere Forschung möchte ich an das Konzept des „integrativen Pluralismus“, vorgestellt im Kapitel 3, erinnern. Ich halte Clownerie für einen geeigneten Ansatz, um den Paradoxien des modernen Lebens, im Alltag sowie im Beruf zu begegnen – auch im Berufsfeld der Pädagogik. „Die Forderung, immer kongruent oder transparent und verständlich, logisch und berechenbar zu sein, ist zwar nachvollziehbar, besonders bei Menschen in sozialen, pädagogischen und helfenden Berufen, kann aber

¹²⁹ Brook 1983: 206

die Frische und die Wachheit in einer Beziehung verhindern.“¹³⁰ Perfektionismus führt zu Erschöpfung, denn die von pluralen Werten geprägte Welt ist nicht auf einen Nenner zu bringen. Auch Humor kann nicht der Hammer sein, mit dem jedes Problem zu einem Nagel wird. Humor ist nicht in jeder Situation die adäquateste Strategie. Doch den Clown in seinem Alltags- und Berufsleben willkommen zu heißen, bedeutet, mehr Präsenz, Improvisation, Lebensfreude und Kooperation zu üben. Solche Fähigkeiten erscheinen mir als zukunftsweisend in einer Gesellschaft des „integrativen Pluralismus“, in der Selbststeuerung, -organisation und -reflexion gefördert werden müssen.

Die empirische Überprüfung der Wirksamkeit von Clownerie könnte anhand der in dieser Masterarbeit definierten Entwicklungskategorien, Clownerie-Techniken, Trainingsziele und dem damit einhergehend konkretisierten Humorbegriff vorgenommen werden. Auf Grundlage meiner konzeptionellen Arbeit ließen sich Fragebögen oder Interviewleitfäden entwerfen, um Primärdaten zu erheben. Einzelne Aspekte der Theorie, z.B. die Beziehungsangebote, könnten weiter konzeptionell vertieft und auch durch teilnehmende Beobachtung in Clownsschulen angereichert werden.

Doch die interessanteste Frage ist für mich die Frage nach der Funktion des Clowns in der heutigen Gesellschaft. David Gilmore schreibt: „Ich sehe den Narren als Begleiter des Alltags und als solcher bin ich in vielen verschiedenen Bereichen des ‚ernsten Lebens‘ tätig.“¹³¹ Und Horst Siebert konstatiert, der Clown könne „auch als Leitfigur der Postmoderne betrachtet werden, in der sich Spaß- und Risikogesellschaft verknüpfen.“¹³² John Erpenbeck bezieht sich zwar auf „den Menschen“, doch würde sein Zitat besser noch auf einen Clown zutreffen: „Erst der Mensch bringt es fertig, in beinahe unbeschränktem Maß absurd zu erkennen und dennoch zutreffend zu werten oder auch richtig zu erkennen und völlig verrückt zu werten.“¹³³ Diese Verquickungen von Narrentum und Ernsthaftigkeit, von Spaß und Risiko, von Erkennen und Werten erinnern an die Paradoxien des Clowns, wie in Kapitel 2.2 in Bezug auf Richard Weihe beschrieben. Clownerie ist nach meinem Dafürhalten eine lernanregende Perturbation par Excellence. Es könnten sich vielgestaltige Forschungsprojekte anschließen, die zum einen auf theoretischer Ebene, doch auch praktisch-methodisch neue Erkenntnisse liefern würden.

8. Zusammenfassung

Vor dem Hintergrund biographische Erfahrungen mit dem Thema Clownerie habe ich mir mit dieser Masterarbeit zum Ziel gesetzt, Humor als Wertbegriff zu reflektieren sowie ein theoretisch fundiertes Training zu entwerfen, das Clownerie als Methode der

¹³⁰ Gilmore 2014: 111

¹³¹ Gilmore 2014: 65

¹³² Siebert 2012: 64

¹³³ Erpenbeck 2018: 172

Erwachsenenbildung nutzt. Aus dem Modell der wertorientierten Kompetenzentwicklung von John Erpenbeck und Werner Sauter übernehme ich die Domäne der Genusswerte und definiere „Humor“ als solchen. Meine These ist, dass Clownerie als Methode eingesetzt werden kann, um eine am Genusswert des Humors orientierte Kompetenzentwicklung zu ermöglichen. Nach meiner Überzeugung kann es mit Clownerie gelingen, einen Prozess der Wert-Interiorisation in Gang zu bringen und so eine nachhaltige Humororientierung auch im Alltag sowie im Beruf zu fördern.

Humor und Clownerie sind Themen, die in der Erwachsenenbildung bisher wenig Beachtung gefunden haben. Und wenn Humor zu einem pädagogischen Thema gemacht wird, bleibt der Begriff meist schwammig oder er wird mit Idealen aufgeladen, die der empirischen Wirklichkeit nicht gerecht werden. Clownerie und Humor haben in den letzten zwanzig Jahren jedoch erheblich an gesellschaftlicher Relevanz gewonnen. Heute arbeiten professionelle Clowns nicht nur im Zirkus oder auf der Theaterbühne, sondern auch in Krankenhäusern, in Pflegeheimen, Hospizen, auf Unternehmensfeiern, Kongressen, bei Beerdigungen, Hochzeiten, in der Kirche, in Flüchtlingscamps und manches mehr. Auch haben sich zahlreiche Clownsschulen gegründet, in denen sich Erwachsene zum Clown ausbilden lassen. Vor diesem Hintergrund ist eine Literatur der professionellen Reflexion der Clownerie entstanden. Ein reflexives Modell der Clownsfigur entwirft der Theaterwissenschaftler Richard Weihe: Der Clown vermag es, auf spielerische Weise einen ganzen Katalog von Gegensätzen zu vereinen, die dem normalen Menschen täglich neue Herausforderungen bescheren. Diese „Paradoxie des Clowns“ äußert sich in sieben Spielformen, die immer wieder zu beobachten sind: Das Grenzspiel, das Generationenspiel, das Körperspiel, das Genderspiel, das Ausbruchspiel, das Sprachspiel sowie das Moralitätsspiel.

Zum Thema Humor gibt es viel Literatur aus verschiedenen Disziplinen. Das Modell von Arthur Koestler überzeugt mich besonders, da er Humor (HAHA) als einen Bereich von Kreativität konzipiert, die des Weiteren die Einsicht (AHA) sowie das Staunen (AH...) beinhaltet. Die drei Bereiche decken nach Koestler ein Spektrum ab, das zwischen Selbstbehauptung und Selbsttranszendenz changiert. Somit lässt sich Humor, das dem selbstbehauptenden Pol entspricht, als ein Ordner der Selbstorganisation verstehen. Im Erpenbeck'schen Modell übernehmen Werte diese Ordnerfunktion – den Humor definiere ich als einen Genusswert mit „Ästhetik“, „Körper“, „Geist“ und „Freunde“ als Kategorien der Kompetenzentwicklung.

Im Analyseteil der Masterarbeit beschreibe ich Clownerie mit Hilfe des Modells der wertorientierten Kompetenzentwicklung und identifiziere Clownerie-Techniken, die die Wertinteriorisation unterstützen. Als Essenz der Analyse benenne ich vier Ziele, die ein Kompetenztraining mittels Clownerie verfolgen würde. Nachfolgende Tabelle veranschaulicht die Ergebnisse:

	<i>personale Kompetenz</i>	<i>aktivitätsbezogene Kompetenz</i>	<i>fachlich- methodische Kompetenz</i>	<i>sozial- kommunikative Kompetenz</i>
<i>Entwicklungs- kategorien</i>	Ästhetik	Körper	Geist	Freunde
<i>Clownerie- Techniken</i>	Neugier, Verletzlichkeit, Selbstbehauptung	Stolpern, Stottern	Staunen, Lust, Vertrauen	Wertschätzung, Beziehungs- angebote
<i>Trainingsziele</i>	Präsenz	Improvisation	Lebensfreude	Kooperation

Im Transfer-Kapitel entwerfe ich ein erwachsenenbildnerisches Angebot, bei dem die Teilnehmer lernen sollen, ihren Beruf und Alltag mit mehr Humor zu bewältigen. „Humorfähigkeit“ ist jedoch nicht das eigentliche Trainingsziel, sondern Humor ist die Wertorientierung. Die Ziele sind: Präsenz, Improvisation, Lebensfreude und Kooperation. Sie sind von hoher Relevanz für die Erwachsenenbildung. Zu jedem dieser Themen finden sich zahlreiche Trainingsangebote im Internet, auch an Fachliteratur herrscht kein Mangel. Sowohl für die Persönlichkeitsentwicklung als auch für die Organisationsentwicklung sind diese Ziele von hoher Bedeutung.

Die Struktur des Trainings orientiert sich am Phasenmodell der wertorientierten Kompetenzentwicklung von John Erpenbeck:

- Orientierungsphase: Ins Spielen kommen
- Entscheidungsphase: Sich als Clown zeigen
- Unzufriedenheitsphase: In der Clownsrolle bleiben
- Lösungsphase: Kuratiertes Clownsspiel
- Produktivphase: Improvisation im Clowns-Duo
- Beendigungsphase: Wertschätzung und Reflexion

Für jede Phase beschreibe ich beispielhafte Übungen und erläutere, welche der Ziele damit besonders trainiert werden.

Kann Clownerie als ernst zu nehmende Methode in der Erwachsenenbildung angesehen werden? Diese Frage wird im Fazit bejaht. Außerdem gebe ich einen Ausblick auf weitere Forschungsfragen und postuliere eine hohe Relevanz der Clownsfigur für die Idee eines „integrativen Pluralismus“.

Literaturverzeichnis

- Adams, P.; Mylander, M. (1993): Gesundheit! Oberursel, 1. Aufl.
- Alsadir, N. (2018): Schule für Clowns. Wie ich lernte zuallererst auf meine innere Ordnung zu achten. In: Lettre International, Nr. 120. Berlin, S. 50-55
- Adiprasetya, J. (2013): Following Jesus the Clown. In: Theology today, Nr. 96(4). Princeton, S. 418-427
- Barloewen, C. (1984): Clowns. Zur Phänomenologie des Stolperns. Frankfurt a.M., Berlin, Wien, 1. Aufl.
- Birkenbihl, V. F. (2017): Humor. An Ihrem Lachen soll man Sie erkennen. München, 8. Aufl.
- Boal, A. (1989): Theater der Unterdrückten: Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler. Frankfurt a.M., 1. Aufl.
- Boal, A. (2006): Der Regebogen der Wünsche. Methoden aus Theater und Therapie. In: Lingener Beiträge zur Theaterpädagogik, Band III. Milow. 1. Aufl.
- Brook, P. (1983): Der leere Raum. Berlin, 1. Aufl.
- Diamond, D. (2010): Theater zum Leben. Über die Kunst und die Wissenschaft des Dialogs in Gemeinwesen. Stuttgart, 1. Aufl.
- Erpenbeck, J. (2018): Wertungen, Werte – Das Buch der Grundlagen für Bildung und Organisationsentwicklung. Berlin, 1. Aufl.
- Erpenbeck, J., Sauter, W. (2018): Wertungen, Werte – Das Fieldbook für ein erfolgreiches Wertemanagement. Berlin, 1. Aufl.
- Flick, U. (2007): Qualitative Sozialforschung. Hamburg, 1. Aufl.
- Freud, S. (1992): Der Witz und seine Beziehung zum Unterbewussten. Der Humor. Frankfurt a.M., 1. Aufl
- Gilmore, D. (2014): Der Clown in uns. Humor und die Kraft des Lachens. München, 1. Aufl.
- Hausendorf, S. (2019): Humor im Arbeitskontext. Über den Einsatz von konstruktivem und destruktivem Humor in der Arbeitswelt. Wiesbaden, 1. Aufl.
- Hoffkamp, L. (2016): Das innere Kind im Spielraum des Lachens. Tuttlingen, 1. Aufl.
- Johnstone, K. (2018): Theater und Improvisation. Berlin, 14. Aufl.
- Johnstone, K. (2018): Theaterspiele. Spontaneität, Improvisation und Theatersport. Berlin, 14. Aufl.

Karnath, S.: Methode Clown. Internet:

<http://www.humorcare.com/informationen/fachtexte/methode-clown.php>, 22.1.21

Korp, H.-A. (2014): Am Ende ist nicht Schluss mit lustig. Humor angesichts von Sterben und Tod. Gütersloh, München, 1. Aufl.

Koestler, A (1978): Der Mensch. Irrläufer der Evolution. Bern, München, 1. Aufl.

Lecoq, J. (2012): Der poetische Körper. Eine Lehre vom Theaterschaffen. Berlin, 3. Aufl.

Miller, H. (1978): Das Lächeln am Fuß der Leiter. Reinbek, 1. Aufl.

Mitchell, S. (2008): Komplexitäten. Warum wir erst anfangen, die Welt zu verstehen. Frankfurt a.M., 1. Aufl.

Sauer, F.H. (2019): Das große Buch der Werte. Enzyklopädie der Wertvorstellungen. Köln, Hürth, 3. Aufl.

Schilling, J., Muderer, C. (2016): Der Clown in der sozialen und pädagogischen Arbeit. Methoden und Techniken wirksam einsetzen. München, Basel, 2. Aufl.

Schulze, F. (2010): Humor als regulative Idee politischer Bildung. Der Beitrag des "Großen Humors" zur Orientierung kritisch-rationaler und dialogisch orientierter Erwachsenenbildung. Frankfurt a.M., 1. Aufl.

Siebert, H. (2012): Die heitere Vernunft des Humors. Schwalbach/Ts, 1. Aufl.

Spolin, V. (2010): Improvisationstechniken für Pädagogik, Therapie und Theater. Paderborn, 8. Aufl.

Stuhlmiller, M. (2016): Die Kunst des spielerischen Scheiterns. Wahres Selbstvertrauen gewinnen mit der Clownmethode. München, 1. Aufl.

Weihe, R. (2016): Die Paradoxie des Clowns - sieben Spielformen. In: Weihe, R. (Hg.): Über den Clown. Künstlerische und theoretische Perspektiven. Bielefeld, 1. Aufl., S. 261-270

Werner-Lobo, K. (2016): Frei und gefährlich. Die Macht der Narren. Wals bei Salzburg, 1. Aufl.