

Universität Leipzig  
Fakultät für Geschichte, Kunst und Orientwissenschaften  
Institut für Theaterwissenschaft

# **Clown – Spielfigur und Heiler**

Clownspiel als medizin-psychologische Intervention –  
eine Fallstudie.

Magisterarbeit  
zur Erlangung des akademischen Grades  
»Magistra Artium«

Von:  
Anne Bunte  
Kippenbergstraße 20  
04317 Leipzig

Matr: 9803514  
anne\_bunte@yahoo.de

Gutachterin: Prof. Dr. Gerda Baumbach  
Zweitgutachter: Prof. Dr. Konrad Reschke

Leipzig, 29. Juni 2010

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> .....	4
<b>1 Einleitung</b> .....	5
<b>2 Theoretische Grundlagen</b> .....	9
2.1 Der Clown als ›Heiler‹.....	9
2.2 Lachen – heilende Aspekte eines Phänomens.....	15
2.3 Interventionsziel Wohlbefinden.....	20
<b>3 Clownspiel als medizin-psychologische Intervention</b> .....	25
3.1 Der Clown – eine entgrenzte Figur.....	25
3.2 Spielerischer Ansatz.....	33
3.3 Emotionaler Ansatz.....	39
3.4 Körperlicher Ansatz.....	45
3.5 Kommunikativer Ansatz.....	52
3.6 Die Schönheit des Scheiterns .....	56
<b>4 Fallstudie: Clownspiel im psychosozialen Gemeindezentrum Leipzig-Nordost</b> .....	58
4.1 Hypothesen und Fragestellungen.....	58
4.2 Methode.....	60
4.2.1 Untersuchungsdesign.....	60
4.2.2 Durchführung.....	62
4.2.3 Stichprobe.....	63
4.2.4 Erhebungsinstrumente .....	65
4.2.4.1 Befragung zum subjektiven Wohlbefinden.....	67
4.2.4.2 Schriftliche Teilnehmerbefragung.....	71
4.2.4.3 Experteninterview .....	72
4.2.5 Auswertungsverfahren.....	74
4.2.5.1 Befragung zum subjektiven Wohlbefinden.....	74
4.2.5.2 Schriftliche Teilnehmerbefragung.....	75
4.2.5.3 Experteninterview.....	75
4.3 Ergebnisse.....	76
4.3.1 Einzelfallanalyse.....	76
4.3.1.1 Ergebnisse der Versuchsperson AW70.....	77
4.3.1.2 Ergebnisse der Versuchsperson BW61.....	80
4.3.1.3 Ergebnisse der Versuchsperson CM54.....	83
4.3.1.4 Ergebnisse der Versuchsperson DM50:.....	86
4.3.1.5 Ergebnisse der Versuchsperson EW49.....	89
4.3.1.6 Ergebnisse der Versuchsperson GW44.....	92
4.3.1.7 Ergebnisse der Versuchsperson FW47.....	95

4.3.2 Systematischer Fallvergleich .....	98
4.3.2.1 Befragung zum subjektiven Wohlbefinden.....	99
4.3.2.2 Schriftliche Teilnehmerbefragung.....	103
4.3.2.3 Experteninterview.....	104
4.4 Diskussion .....	105
4.4.1 Interpretation.....	105
4.4.2 Kritische Betrachtung.....	106
4.4.3 Ausblick.....	108
4.4.4 Fazit.....	110
<b>5 Anhang.....</b>	<b>112</b>
5.1 Durchführungsleitfaden Clownsintervention.....	112
5.2 Items der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden.....	139
5.3 Befragung zum subjektiven Wohlbefinden.....	140
5.4 Schriftliche Teilnehmerbefragung.....	142
5.5 Transkription schriftliche Teilnehmerbefragung.....	143
5.5.1 Probandin AW70.....	143
5.5.2 Probandin BW61.....	143
5.5.3 Proband CM54.....	144
5.5.4 Proband DM50.....	144
5.5.5 Probandin EW49.....	145
5.5.6 Probandin GW44.....	145
5.5.7 Probandin FW47.....	146
5.6 Interviewleitfaden Experteninterview.....	148
5.7 Transkript Experteninterview.....	149
5.8 Auszug der Auswertungstabelle des Experteninterviews.....	163
5.9 Abbildungen.....	164
<b>Literaturverzeichnis.....</b>	<b>171</b>
<b>Erklärung.....</b>	<b>178</b>

## Vorwort

Der Blick des Zuschauers ist gebannt auf die Bühne gerichtet, auf der sich ein weißes Taschentuch in seine Einsamkeit verliert. Leise und zaghaft betritt der Clown die Bühne. Unter den neugierigen Augen entfaltet sich seine Lebendigkeit. Der Bauch streckt sich genussvoll dem Publikum entgegen, die Präsenz der Figur fesselt den Zuschauer, dessen Augen die kleinsten Bewegungen verfolgen. Die Phantasie beginnt, ihre eigene Geschichte zu erzählen: Der Blick des Clowns fällt auf das Taschentuch. Voller Erwartungen als auch angstvoll nähert er sich ihm,



ohne zu wissen, was es zu verbergen hat. Die Nase tastet sich langsam heran, spürt und zuckt zurück. Mit nur einem Blick übermittelt der Clown dem Publikum seine Entdeckung. Nun berührt er langsam das weiße Tuch, hebt es an und im nächsten Moment strahlt er über das ganze Gesicht. Das Tuch fängt an, sich zu regen und kleine Stimmen erleuchten die phantastische Welt unter dem Taschentuch. Doch was vermag sich darunter so eifrig zu bewegen? Die Imagination des Betrachters erschafft sich ihre eigenen Bilder, die Welt des Unsichtbaren setzt keine Grenzen. Der Clown beäugt lustvoll das Treiben unter dem Tuch. Doch im nächsten Augenblick lacht er hämisch ins Publikum. Die Zunge fährt

aus seinem Mund und der Bauch erstreckt sich in seinem ganzen Fassungsvermögen. Die Fingerspitzen wandern langsam unter das Tuch und ziehen einen winzigen Taschentuch-Bewohner hervor. Der Mund öffnet sich in voller Breite, die Hand fliegt über dem Kopf und lässt das Wesen in die Tiefe purzeln. In einem Knacken und Schmatzen verschlingt der Clown den eben noch so zärtlich Betrachteten, sucht sich sein nächstes Opfer und vertilgt den Rest der Bewohner. Er verliert sich im Genuss und der Leidenschaft, bis ihm plötzlich wieder die Anwesenheit des Publikums bewusst wird. Sein Blick wendet sich zögerlich dem Gesichtsfeld seiner Zeugen entgegen. In Erwiderung der Erwartungshaltungen zieht er das zuletzt verspeiste Wesen aus dem Mund heraus, setzt es auf den Boden und deckt es vorsichtig mit dem Tuch zu.

## 1 Einleitung

In den vergangenen Jahren haben ›künstlerische Therapien‹ und ›Kreativitätstherapien‹ scheinbar an Bedeutung gewonnen. Mithilfe bildnerischer Möglichkeiten und imaginativen Methoden beeinflussen sie positiv das körperliche und psychische Wohlbefinden. Im Zentrum steht ein genussvolles Selbsterleben in der kreativen Entfaltung, sowie die Selbsterfahrung durch »sensorische Stimulierung und Expression«<sup>1</sup>. Vor allem im Spiel kann durch die Welt der Symbole ein Zugang zu unbewussten Gehalten erschlossen werden.

Die Untersuchung in dieser Magisterarbeit folgt dem Anliegen, die Verbindung zwischen Spiel und gesundheitsfördernden Prozessen zu ergründen. Der Blick in die Vergangenheit bietet eine Einsicht in Erscheinungen, in denen die Maske im Heilungskontext steht. Das sinnlich-leibliche Spiel der Masken und Heiler in Personalunion dient der »kraftspendenden Phantasieentfaltung«<sup>2</sup> und heilenden Relativierung realer Krisen, Mängel und Schwächen im Gelächter. Die Funktion der Heilung wird dem Publikum zuteil, doch wie verhält es sich mit dem Spieler der Maske? In Annäherung an das Spiel der Masken wird das Clownspiel als gesundheitsfördernde Methode konzeptionalisiert, um das Spiel in einen pädagogisch-therapeutischen Wirkungsbereich zu übertragen. Wie wirkt sich das Spiel der Clownsmaske auf das subjektive Wohlbefinden psychisch erkrankter Menschen aus? Psychische Störungen können durch verschiedenartige Auslöser hervorgerufen werden, soziale Zwänge, Stress, Leistungsdruck oder Traumata. Die Handlungsfreiheit wird durch die symptomatischen Belastungen immer weiter eingegrenzt. Ist es durch das Anlegen der Maske möglich, in einer Entgrenzung zur geschlossenen Ich-Identität eine Befreiung gehemmter Gefühle und Bedürfnisse zu erfahren? Und kann der Perspektivwechsel eine Veränderung der häufig festgefahrenen Sichtweise bewirken?

Die medizin-psychologische Intervention folgt dabei nicht dem Anliegen, Krankheitssymptome zu beseitigen, vielmehr will sie eine Veränderung des subjektiv empfundenen Wohlbefindens bewirken. Die Frage, inwieweit die Intervention Einfluss nehmen kann, wird in einer empirischen Fallstudie geprüft.

Bisher ist keine theoretische Abhandlung über das Clownspiel als medizin-psychologische Intervention für Menschen mit psychischen Erkrankungen vorzufinden, geschweige denn einer praktisch angewandten Evaluation. Dennoch scheint die Methode nicht neu zu sein. Einige praktizierende Therapeuten übertragen das in der Pädagogik eher verbreitete Clownspiel in den therapeu-

---

<sup>1</sup> Petzold/Sieper. In: Arnheim u.a. 2007, S. 528.

<sup>2</sup> Münz. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 367.

tischen Handlungsbereich. Zielsetzung ist eine erste Auseinandersetzung, um für neue Inhalte zu interessieren und Spielräume zu erweitern.

Die Schwierigkeit bei der Suche nach geeigneter Literatur, welche sich explizit mit den ›heilenden‹ Funktionen des Clownspiels auseinandersetzt, ist nicht zu leugnen. Sich selbst dem Phänomen ›Clown‹ zu nähern, bedarf einiger Umwege. Die allgemein literarische Bandbreite, beispielhaft sind die Schriften von Constantin von Barloewen, Roswitha von dem Borne, Johannes Galli und David Gilmore, beachtet die Clownsfigur nur anhand der undifferenzierten Frage, welche Zuschreibungen die Figur derzeit erfährt. Um jedoch die Besonderheiten des Spiels zu ermitteln, müssen andere Grundvoraussetzungen erörtert werden. Die theaterwissenschaftliche Perspektive bietet einen fundierten Zugang zu Maskenphänomenen, welche als Ausgangspunkt für alle weiteren Überlegungen dienen sollen. Da das Clownspiel als Intervention verschiedene Aspekte vereint, können die Erkenntnisse der Bewegungs-, Gestalt-, und euthymen Therapien selektiv übertragen werden, um im medizin-psychologischen Aspekt des Spiels die Funktionen und Wirkmechanismen darzulegen. Insbesondere fand die umfassende Literatur über Ziele gesundheitsfördernder Interventionen Nutzen. Ausgehend von einem Paradigmenwechsel, fern einer Störungsdiagnostik, lenken sie die Aufmerksamkeit auf die Stärkung der Faktoren, welche es ermöglichen, ein unbeschwertes Leben zu führen.<sup>3</sup>

Ein Schwerpunkt dieser Studie liegt auf dem Lachen und dem Humor. Der bisher aus der Psychotherapie ausgegrenzte Sachverhalt findet wieder neue Beachtung. Wegbereiter wie Michael Titze und Frank Farelly suchen nach Möglichkeiten, Humor in den Therapiealltag einfließen zu lassen. Die sehr differenziert dargelegten Chancen dieser Interventionen sind eine gute Basis, um sie im Rahmen der Methode Clownspiel zu diskutieren. Trotz der derzeit steigenden, theoretischen Auseinandersetzung mit dem Einfluss von Humor auf das Wohlbefinden von Menschen mit psychischen Erkrankungen ist eine mangelnde, empirische Fundierung über die Wirkung der Methode zu konstatieren. Alleinig Franz Dumbs setzt sich in einer interessanten Erhebung mit den Wirkfaktoren einer intentionalen Humorverwendung in der Therapie auseinander.<sup>4</sup> Bei den Nachbardisziplinen hingegen, beispielsweise der Musiktherapie, Kunsttherapie und Tanztherapie<sup>5</sup>, finden sich vermehrt qualitative und quantitative Studien.

Es erweist sich als problematisch, einen Gegenstand der Theaterwissenschaft in den Bereich der Psychologie zu übertragen. Dennoch scheint es wichtig, Maskenphänomene aus anthropologischer Perspektive zu erfassen, um sie in einem umfänglichen Kontext zu beleuchten. Die Vereinigung zweier Perspektiven scheint die Hauptaufgabe zu sein.

---

<sup>3</sup> Frank (Den störungsorientierten Blick erweitern). In: Dies. 2007, S. 4.

<sup>4</sup> Dumbs 2002.

<sup>5</sup> Beispiele der qualitativen und quantitativen Erhebung sind unzählige zu nennen. Daher folgt lediglich eine Auswahl aus den Bereichen: Bräuninger 2006; Martius 2008; Leuwer 1982.

Von einer allgemeinen Herkunftsbeschreibung der Clownsfigur wird abgesehen, da es nur möglich erscheint, verwandte Sachverhalte nach Ähnlichkeiten zu untersuchen. Um Zusammenhänge zwischen dem Spiel und dem Heilen zu erkunden, wird im theoretischen Abschnitt ein Einblick in verschiedene Maskenphänomene ermöglicht. Hauptaugenmerk liegt auf dem zu historisierenden Kontext, in welchem die Masken agierten, immer unter Berücksichtigung eines anderen Menschen- und Weltbildes. Auf diese Weise werden Funktionen und Verfahren ermittelt, welche vorsichtig in den therapeutisch-pädagogischen Kontext übertragen werden können. Ausschlaggebend an dieser Stelle ist die Funktion des Lachens, welches mit dem sinnlich-leiblichen Spiel verbunden ist.

Ausgehend von einer neuen Begriffsbestimmung der Genesung, in welcher Krankheit als Ungleichgewicht des psychischen und physischen Wohlbefindens gilt, wird im Hauptteil der Abhandlung das Clownspiel als Methode skizziert. Die Auseinandersetzung folgt weniger dem Anspruch, anhand von Praxisbeispielen eine Handlungsanweisung zu geben, sondern eine theoretisch fundierte Grundvoraussetzung zu schaffen.

Das Clownspiel öffnet den Zugang zu einem Teil des Selbst, welcher durch gesellschaftliche Normen häufig unterdrückt wird. Der stark ritualisierte Einstieg in die Maske ermöglicht dem Spieler die abgegrenzte Ich-Identität zu verlassen und in die imaginäre Welt des Spiels einzutreten. Während die Maske durch die Endindividualisierung dem Spieler einen Schutzraum bietet, kann er seinen Bedürfnissen und Wünschen nachgehen. Die Vernunft als innere Zensur wird zurückgestellt und es erscheint eine Figur, die nach dem Lustprinzip handelt und durch Intuition geleitet wird. Unter Vorherrschaft der Spielfreude ist eine freie Entfaltung im Imaginären möglich. Jeder Impuls ist Anlass für ein neues Spiel, welches in der Begegnung mit anderen Clownsfiguren und dem Publikum improvisiert wird. Die Lust am Scheitern verkehrt alltägliche Probleme, hervorgehend als Quelle kreativen Potentials. Im Primärprozesshaften treten Körper und affektive Erregungszustände als primäre Emotionen in den Vordergrund des Erlebens. Der Leib wird zu einem genussvollen Erlebnisfeld des Spielers.

Entgegen einer problemorientierten Behandlung liegt der Schwerpunkt des Spiels auf der Entfaltung verborgener Ressourcen und auf der Befreiung unterdrückter Gefühle. In der hypothetischen Auseinandersetzung werden verschiedene Aspekte beleuchtet. Dabei bieten theoretische Grundlagen die Basis für eine Herleitung von Verfahren und Funktionen des Spiels.

Um eine kritische Auseinandersetzung zu sichern, wird die Methode Clownspiel anhand einer Fallstudie qualitativ evaluiert. In der praktischen Umsetzung können die theoretischen Standpunkte durch die empirische Studie reflektiert werden. Leider ist eine repräsentative Erfassung

und Effektprüfung in diesem Rahmen nicht möglich, doch können Untersuchungsdesign und -methoden diskutiert werden, um möglicherweise quantitative Erhebungen anzustoßen.

Die Umsetzung der Methode Clownspiel wurde im psychosozialen Gemeindezentrum Leipzig-Nordost durchgeführt. Innerhalb von vierundzwanzig Interventionseinheiten konnte anhand verschiedener Erhebungsmethoden die Veränderung des subjektiven Wohlbefindens der Teilnehmer festgestellt werden. Dabei zeigt sich, inwieweit sich die medizin-psychologische Intervention auf das Wohlbefinden der Teilnehmer auswirkt und welche Subdimension des Wohlbefindens am stärksten beeinflusst werden. Die Erkenntnisse ziehen Rückschlüsse auf die Funktionen und Wirkmechanismen des Spiels.

Ziel der vorliegenden Auseinandersetzung ist es nicht, auf einer universellen Wirksamkeit der Methode zu bestehen. Sie will vielmehr Interesse wecken für neue Zugänge. Die im Vorwort erzählte Szene ist eine Geschichte, welche von einem Teilnehmer in den Interventionen gespielt wurde. Die immense Spiellust in einer Welt der imaginären Wandlung weckt scheinbar unglaubliches Potential. Die in den Interventionen wiederentdeckte Leichtigkeit und Lebendigkeit der Teilnehmer zeugt von einer magischen Kraft des Spiels. In einer befreiten Kontaktform können neue Zugänge ausprobiert und Sichtweisen geändert werden. Das Spiel lässt die Welt in einem anderen Licht erscheinen.



## 2 Theoretische Grundlagen

### 2.1 Der Clown als ›Heiler‹

Wie auch das Los des Lebens fällt,  
Dank denen, die uns heiter machen.  
Nichts ist gesünder in der Welt,  
als ab und zu – sich krank zu lachen.<sup>6</sup>

Um gesundheitsfördernde Wirkmechanismen des Clownspiels zu verstehen, hilft es, einen Blick auf verwandte Phänomene zu werfen, welche mit Spiel und Heilung in Verbindung stehen. Von einer Herkunftsbeschreibung der Clownsmaske wird abgesehen, vielmehr sollen im Folgenden einzelne Erscheinungen betrachtet werden, in denen die Maske im Heilungskontext auftritt. Vor allem stellt sich die Frage nach den Verfahren des Heilens und den Funktionen des Spiels.

Rituelle Masken und Clowns sind bei vielen außereuropäischen Völkern beschrieben worden, so zum Beispiel in indianischen Kulturen Amerikas. Die als heilig angesehenen Clownsmasken scheinen eine elementare Komponente in religiösen Zeremonien zu sein. Sie vergegenwärtigen durch ihr symbolisches Handeln die ›andere‹ Welt, eine Welt jenseits der Diesseitigen, den Ursprungsort von Geistern, Göttern und Dämonen. Die Herkunft der Masken steht häufig mit den Mythen der Stämme in Verbindung. So erschuf die Urmutter *Jatiku*, eine Mythenfigur der Acoma-Pueblos in New Mexico, *Koshare* aus dem Abrieb ihrer Haut. Er war rastlos, anmaßend, redete verkehrt herum, brachte die Menschen zum Lachen, war anders und wusste etwas über sich selbst.<sup>7</sup> Die »Doppeldeutigkeit seines Wesens wurde ihm von *Jatiku* auf den Leib gemalt: weiße und schwarze Streifen.«<sup>8</sup> *Koshare* wird von den Clownsbinden der Acoma-Pueblos (*koshare*) verkörpert. Indem sie im Ritual erscheinen, symbolisieren sie die Ambiguität des Daseins und die Existenz des Chaos.<sup>9</sup> Herkunftsort der Masken ist die ›andere‹ Welt, sie sind kommunikative Verbindung und vermitteln das Wissen ihrer Welt. Einige Clownsmasken sind irdische Entsprechungen von Trickster-Figuren, so findet sich ein Zusammenhang zwischen den *tsuku*-Clowns der Hopi und dem Trickster Ur-Tsuku.<sup>10</sup> Den Maskenwesen wird eine groteske Körperlichkeit zuteil, offene Körpergrenzen als Verbindung zur Natur, welche sich auch im Chimären wieder finden. Als Doppelwesen vereinen sie vermeintliche Gegensätze, sowohl Mann als auch Frau, Mensch als auch Tier, einfältig und weise zugleich.<sup>11</sup> Ihre Kraft liegt vor allem in der Verkehrung des Gegensatzpaares von heilig und profan. Auf diese Weise verspotten die *newee-*

<sup>6</sup> Oskar Blumenthal zit.n.: Schlönvogt 2007, S. 55.

<sup>7</sup> Vgl. Sanner. In: Völger 1990, S. 244.

<sup>8</sup> Ebd.

<sup>9</sup> Vgl. ebd., S.246.

<sup>10</sup> Vgl. Süß. In: Baumbach/Hädge 2002, S.244.

<sup>11</sup> Vgl. ebd., S. 229

*ke*-Clowns der Zuni den Schamanen, während der Navajo-Clown der Assiniboine die Taschenspielertricks des Ritualführers entlarvt. Funktion ist nicht die Bloßstellung, sondern der Verweis auf die Kräfte, welche nur als symbolische Demonstration vergegenständlicht werden, sich jedoch jeglicher Sichtbarkeit entziehen.<sup>12</sup> Das Spiel »enthüllt« den symbolischen Charakter des Rituals. Es wird keine übernatürliche, »andere« Realität vorgetäuscht, sondern eine außerhalb der Möglichkeiten der Wirklichkeit liegende Realität wird vermittelt.«<sup>13</sup>

Die Clowns erscheinen im Heilungsritual zur Behandlung der Kranken. Die heilende, mythische Kraft der anderen Welt wird von den Clowns zu körperlichem Bewusstsein gebracht.<sup>14</sup> Den Vorstellungen der Sioux zufolge, wirkt die mächtige Kraft des Donnerwesens durch die Clowns (*heyoka*). Als ein gegensinniges Wesen ist es Auslöser für Krankheit, Tod und Leben. Doch wer dem Schrecken direkt ins Angesicht schaut, vom Donnervogel träumt und ein Clown geworden ist, der kann »von da an dem Blitz seiner Furcht standhalten.«<sup>15</sup> In der Verkehrung jeder Äußerung bringen diese »Gegenteiler« (Contrary) die Menschen zum Lachen. Aufgrund ihrer Späße und Possen werden sie sehr verehrt und geliebt, doch hinsichtlich ihrer gefährlichen Kräfte und ambivalenten Eigenschaften gefürchtet.

Man sagte von ihnen, sie handelten wie der Blitz im Sturm und würden dadurch eins mit der heiligen Macht, die sie so sehr fürchteten. Die mystische Befreiung des Clowns von der Furcht vor den kosmischen Kräften birgt ein Befreiung von allen gängigen Vorstellungen über Gefährliches oder Heiliges mit sich.<sup>16</sup>

Im Gelächter können sich die Menschen von der Furcht befreien und relativieren. Die Masken entfachen das Lachen, »ein Lachen, das mit einer plötzlichen Öffnung oder Erschütterung des Universums Hand in Hand geht.«<sup>17</sup> Die Kraft der Heilung liegt im Lachen. Ebenso verweist der Ursprungsmythos der Jicarilla-Apachen auf die heilenden Fähigkeiten der *koshairi* und *kwi-raina*-Clowns, die die Krankheiten durch ihr Lachen vertreiben:

Indem sie Bäume stärken und in der Erde Gänge schaffen, öffnen die Pueblo-Clowns den Menschen einen Weg aus der Erde (Unwissenheit) zum Tageslicht (Wissen). Für den Jicarilla-Apachen war diese Welt des Sonnenlichts jedoch nicht durch und durch gut, sondern enthielt auch Krankheiten. Der Clown, der sie aus der dunklen Erde (die als vollkommen spirituell und heilig betrachtet wurde) nach oben führt, besaß ein »entsetzliches, unmenschliches Lachen«, vor dem die Krankheit auf der Erde Reißaus nahm.<sup>18</sup>

Die Clowns der Jicarilla-Apachen verjagen die Krankheit durch ein plötzliches und Furcht einjagendes Lachen, während die Navajo-Clowns der Assiniboine Krankheiten aus dem Körper verscheuchen, indem sie den Kranken durch die Luft werfen. Ähnliches ist bei den Ceyenne zu beobachten, sie halten den Kranken mit dem Kopf nach unten, erschrecken ihn und werfen mit heißem Hundefleisch.<sup>19</sup> Der Schock ist Bestandteil des Heilungsprozesses, durch »das Zusammen-

<sup>12</sup> Vgl. Tedlock 1994, S. 113.

<sup>13</sup> Süß. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 237.

<sup>14</sup> Vgl. ebd., S. 247.

<sup>15</sup> Tedlock 1994, S. 112.

<sup>16</sup> Ebd., S.112.

<sup>17</sup> Ebd., S. 120.

<sup>18</sup> Ebd., S.115.

<sup>19</sup> Vgl. ebd., S.116.

führen und fiktive Aufheben von Gegensätzen, letztendlich vor dem Hintergrund, das Gegensatzpaar Leben und Tod aufzuheben.«<sup>20</sup> Durch das Lachen und Schockieren soll der Mensch für die primäre und unmittelbare Erfahrung geöffnet werden. Das Erschrecken soll unnütze Gedanken, Kummer und Furcht vertreiben. In der Auffassung der Hopi haben Krankheit und Tod ihre Ursache im Kummer, welcher sich im Bauch festsetzt. Wenn ein Zuni vor dem Anlegen der Maske seinen Geist nicht entleert und ihn von Sorgen befreit, kann die Macht der Maske tödlich sein.<sup>21</sup> Die Spezialität der *neweeki*-Clowns, einem »der bedeutendsten Medizinbünde der Zuni«<sup>22</sup>, ist die Heilung von Bauchkrankheiten, »die Entfernung von Giften aus dem Opfer von Zauberei oder Unvorsichtigkeit«<sup>23</sup>. Der *neweeki*, was so viel wie Vielfraß bedeutet, esse den Beschreibungen nach alles: »schmieriges Zeug, Abfall, lebende junge Hunde – oder tote«, sowie »Holzasche und Kieselsteine«<sup>24</sup>. Ähnlich verhalten sich die Clowns der Jicarilla-Apachen (*koshairi* bedeutet so viel wie »gestreiftes Exkrement«), sie essen Hunde- und Kinderfäkalien, stärken auf diese Weise ihren Körper und können so stundenlang tanzen und heilen.<sup>25</sup> Die Heilung entspringt der symbolischen Handlung, durch das Verschlingen der Tabuträger (Schlamm und Exkremente) wird die Maske zum symbolischen Träger der Medizin.<sup>26</sup> Ihre »Medizin« wird nicht direkt verabreicht, sondern auf andere Mittel übertragen, beispielsweise auf Gebäck in Sonnen- und Mondform, welche sie dem Kranken vorgekaut durch den Mund übergeben.<sup>27</sup> Die Maske schöpft Kraft in der ersten Natur und kann sie auf andere übertragen.

Die »Symbole bedienen keine Illusion von Realität, sondern verweisen auf eine »andere« Realität.«<sup>28</sup> Gelächter wird zum Heilmittel, es verhindert der Täuschung nachzugehen, durch »Heilen die Natur [zu] besiegen«, als lachende Vermittlung zwischen Leben und Tod, »der natürlichen Notwendigkeit der Sterblichkeit«.<sup>29</sup> Diese Realität wird im Lachen erträglich gemacht, relativiert oder aufgehoben.

Ähnliche Verfahren des Heilens sind »auf den Scharlatansbühnen der europäischen frühen Neuzeit«<sup>30</sup> zu finden, in der Zusammenführung von Maske und Heiler.

Sogenannte Quacksalber oder Scharlatane waren noch im 18. Jahrhundert in ganz Europa ein alltägliches Bild. Zahlreiche Heilkünstler traten mit einer Komödiantentruppe bzw. Pickelhering/Hanswurst/Harlekin auf. Essenz dessen ist die Personalunion – der »possenreißerische Quacksalber«. Andere Wanderheiler oder Scharlatane standen »nur« auf einem Theatrum aus: ohne Zuhilfenahme von unterhaltenden Dialogen bzw. Comödienspiel inszenierten sie sich selbst. Doch auch der Gruppe von fahrenden Zahnbrechern, Okkultisten und Starstechern, Stein- und Bruchschneidern, die sich keiner so offensichtlichen Theatermittel bedienten, war ein gewisser Schauwert nicht abzusprechen.<sup>31</sup>

<sup>20</sup> Süß. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 249 f.

<sup>21</sup> Vgl. Tedlock 1994, S. 116.

<sup>22</sup> Sanner. In: Völger 1990, S. 247.

<sup>23</sup> F.H. Cushing zit. n. Tedlock 1994, S. 117.

<sup>24</sup> Ebd., S. 117.

<sup>25</sup> Vgl. Ebd., S. 117.

<sup>26</sup> Vgl. Süß. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 250.

<sup>27</sup> Vgl. Tedlock 1994, S.117.

<sup>28</sup> Süß. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 237.

<sup>29</sup> Ebd.

<sup>30</sup> Ebd., S. 211.

<sup>31</sup> Frolowitz. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 98.

Die Erscheinung als Vereinigung von »Heilkünsten und spielerisch theatralen Künsten«<sup>32</sup> ist vom Mittelalter ausgehend bis ins 18. Jahrhundert in Europa nachweisbar. Das weit verbreitete Phänomen von Heilkünstlern orientiert sich an einem Verfahren der Vereinigung von Heilen und Comödie, dem Spiel.

So skizzen- und bruchstückhaft die Zeugnisse auch bleiben mögen, es handelt sich um Leute, die auf öffentlichen Plätzen auf einer Bank oder Bretterbühne agierten, doch auch an Höfen tätig waren – wie Saccardino an den Tafeln der Durchlauchten von Florenz–, und die den Verkauf von Salben, Ölen oder Pudern in Verbindung bzw. Einheit mit `Erzählungen´ von tausend und abertausend Wundern, mit musizieren [...], mit schwätzen und schwafeln, mit Liedern und Späßen, mit Tanzen, grotesken Gestikulationen des Leibes und mit gewissen `Offenbarungen´ betrieben. Und dieses alles in Gesellschaft oder in Gestalt von Masken und oft auch gleichzeitig mit dem Spiel von Puppen.<sup>33</sup>

Martina Hädge belegt anhand von Messerechnungen Wanderärzte in Leipzig noch bis zur zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts.<sup>34</sup> Zu ihnen gehörte auch Sebastian di Scio, welcher als Komödiant, Puppenspieler, Seiltänzer und Salbenverkäufer zur Ostermesse 1690 in Leipzig auftrat. Noch im selben Jahr schloss er sich einer italienischen Komödiantentruppe an und spielte fortan die Maske des Arlecchino.<sup>35</sup> Ebenfalls verzeichnet sind die Auftritte des »starken Mann Johann Carl von Eckenberg« zwischen 1717 und 1743. Während »seine Bande voltagierte und auf dem Seil tanzte« verkaufte er Medikamente und stellte seine Stärken vor.<sup>36</sup> In die Aufzählung fahrender Wanderärzte, welche in der Universitäts- und Messestadt Leipzig vor dem damaligen Peterstor auftraten, reihen sich Phillipp Reizenstein (1718–1729 in Leipzig), der »sogenannte Hans Wurst« – »Comödiant, Marionettenspieler und Taschenspieler« und »Hanswurst Johann Ferdinand Beck« (1714–1726 in Leipzig) – »Marionettenspieler und Komödiant« ein.<sup>37</sup>

Die Wanderärzte, Jahrmarktsmediziner und fahrenden Heilkünstler erfreuten sich großer Beliebtheit, sie verkauften ihre Medikamente, spielten Comödien und stellten ihre Künste vor. Martina Hädge fasst infolge einer umfassenden Studie von Messerechnungen die Erscheinungen präzise zusammen. Zu skizzieren sind: Zahnärzte, Zahnoperateure, Mundärzte, Operateure, Wurmärzte, Wundärzte, Schlangenfett- und Pflasterverkäufer, Kräuter- und Wurzelmann. In den Standgeldrechnungen werden sie unter »Comödianten« erfasst.<sup>38</sup>

1691 erteilt die Medizinische Fakultät der Universität Wien dem »berühmten Piemontesen genannt Tabarino« eine Befugnis zum Medikamentenhandel. Der aus Piemont oder Savoyen stammende Joannes Danese Tabarino gab sich als Lizentiat der Chirurgie und Heilmittelkunde aus und trat als Komödiant auf. Besondere Berühmtheit erlangte sein selbstbereitetes »Orvietanum«, eine Arznei als Wundermittel angepriesen.<sup>39</sup>

<sup>32</sup> Hädge. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 42.

<sup>33</sup> Baumbach. In: Marschall 2002, S. 54.

<sup>34</sup> Hädge. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 43.

<sup>35</sup> Vgl. Frolowitz. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 100 f.

<sup>36</sup> Hädge. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 57.

<sup>37</sup> Ebd., S. 56.

<sup>38</sup> Vgl. ebd., S.50 f.

<sup>39</sup> Vgl. Schindler. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 135.

Die Heilkraft der ambivalenten Figuren ist in ihrer Reisefähigkeit begründet, welche im anderweltlichen und anderzeitlichen Kontext steht. So erzählt Eckenberg von weiten Reisen, die Wirksamkeit seiner Medikamente ist mit der geheimnisvollen Herkunft verknüpft.<sup>40</sup> 1720 taucht auf den Jahrmärkten Antonio Camillo Mary auf, bekannt als ›Operateur Türk‹, ›Türk Operator‹ oder ›Mari Türk‹ aus Konstantinopel. Im Erscheinungsbild wird seine exotische Herkunft sichtbar, gekleidet in einen bunten Kaftan, eine ausgeschmückte Pluderhose und einen Turban.<sup>41</sup> Die Fähigkeiten der ›besonderen Wissenschaft‹ begründet er in seinen weiten Reisen. Das sinnlich-leibliche Spiel und der Einbezug von Musik und Reisemitteln symbolisieren den Anderweltbezug. Die mythische Vorstellung der Anderwelt- und Jenseitsreisen ist mit den Masken verknüpft, so wird die Heilkraft der Masken, beispielsweise Arlecchino, Tabarino und Pulcinella, aus dem jeweiligen Wunderland übertragen und im Lachen vermittelt.

Die Heilmittel und Arzneien stehen gleichermaßen in Verbindung mit der mythischen Herkunft der Masken. So verkauft ›Operateur Türk‹ sein berühmtes »türkisches Balsam«<sup>42</sup>, Sebastian di Scio detto Arlecchino als Universalmedizin das »Aquaviva«<sup>43</sup> und der »berühmte Piemontese genannt Tabarino« das namhafte »Orvietanum«<sup>44</sup>. »Die Medikamente trugen außergewöhnliche Namen, die auf ihren mythischen Ursprung verwiesen oder auf die geheimnisvolle Zusammensetzung.«<sup>45</sup> Die Heilkundigen »müssen Patienten an eine erfolgreiche Behandlung *glauben* lassen.«<sup>46</sup> Durch die symbolische Vergegenwärtigung des jenseitigen Wunderlandes wird die Kraft über das magische Heilmittel übertragen.

Der Ciarlatano nun, Verteiler von Wundermitteln und Heiler jeder Krankheit (auch der unheilbaren), habe sein Betätigungsfeld in der Unsachlichkeit der Patienten oder, allgemeiner: in der Existenzangst und beim seelisch-körperlichen Leiden.<sup>47</sup>

Die Komödianten erheitern den Mensch durch ihre spielerische Verbindung von Seele und Leib, beleben ihn. Medizinische und spielerische Praktiken bilden eine Einheit, deren Funktionsweise sich gegenseitig bedingt.<sup>48</sup> Durch die sinnliche Vorstellung unsichtbarer physiologischer Vorgänge, kann der Patient aktiv am Heilungsprozess teilnehmen.<sup>49</sup> Auf der symbolischen Ebene werden diese im phantasievollen Spiel verbildlicht, mit Unterstützung von musikalischen Elementen.

Das Heilmethode als Kombination von Comödie und medizinischer Versorgung »setzt also eine besondere Einstellung/Weltanschauung voraus: eine sinnliche, körpernahe, lebensbejahende und

<sup>40</sup> Vgl. Hädge. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 58.

<sup>41</sup> Vgl. Hulfeld. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 83–85.

<sup>42</sup> Ebd., S. 86.

<sup>43</sup> Froloowitz. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 117.

<sup>44</sup> Schindler. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 135.

<sup>45</sup> Hulfeld. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 87 f.

<sup>46</sup> Ebd., S. 81.

<sup>47</sup> Baumbach. In: Marschall 2002, S. 57.

<sup>48</sup> Vgl. Hädge. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 44/70.

<sup>49</sup> Vgl. Hulfeld. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 82.

vor allem phantasievoll.«<sup>50</sup> Das ambivalente, doppeldeutige Spiel der Masken vermittelt, auf einer kommunikativen Basis mit dem Publikum, zwischen den vermeintlichen Gegensätzen, letztendlich zwischen Leben und Tod. Die Gegensätze werden im Lachen vereint, als vergnüglich-unterhaltendes Spiel mit einem hohen Phantasiepotential.

Ist schon Lachen als ein ganzheitlicher Vorgang mit lebensspendenden psychisch-physischen Wirkungen bekannt, so darf wohl Gelächter als eine gleichsam schockartige Vereinbarung von quasi ›kleinem Tod‹ und ›Wiedergeburt‹ verstanden werden. Zum Lachen *bewegende* Absurdisierungen des Einen und die Einführung eines zweiten oder anderen Aspekts bewirken eine Rückbindung in die Fülle des Lebens, in eine momentane, spontan ausgelöste Einheit und Ganzheit des Seins, von der aus – bei Relativierung des Bestehenden – ein Wohlbefinden in der Vergänglichkeit als Akzeptanz der steten Bewegung von Lebensprozessen bewirkt wird. Mit ihren wundersamen Erzählungen, Musiken, Grimassen und Posituren ›verkaufen‹ die posessenreißenden Wundermänner gleichsam lebensnotwendige Phantasien.<sup>51</sup>

Die symbolisch-leiblichen Gestikulationen und kunstvollen Darbietungen sind mit einem steten Regelverstoß und Grenzüberschreitungen verbunden und können durch »Parodie–Verfahren« zwischen dem Getrennten vermitteln.<sup>52</sup> Die Verbindung zwischen Heilkunst und Comödie führt in dem Sinn zur Behandlung, dass sie der Bewältigung realer Krisen, Mängel und Schwächen dient, welche im Lachen relativiert werden.

Ab der zweiten Hälfte des 17. Jahrhundert häuften sich die Verbote, welche vordergründig durch die Kirche eingeführt wurden. Die Untersagung der Behandlungsweisen betreffen die Verbindung von Arzt und Maske, die gemeinsame Präsenz von spielerischen und medizinischen Praktiken. Eine Reglementierung aus der Leipziger Stadtchronik (1676) spricht sich gegen die mit Exkrementen hantierenden Pickelheringe aus, welche entgegen alle christlichen Wertvorgaben ihre groben Gestikulationen vor dem Publikum zeigten.<sup>53</sup> Durch neue Wert- und Moralvorstellungen werden die Comödien als Aberglaube kritisiert und mit Vorurteilen behaftet. Das Verbot richtet sich nicht gegen die ärztliche Praxis, sondern ihr gemeinsames Erscheinen mit Begleitmasken. Die traditionelle Verbindung sollte getrennt werden, der Heiler musste das Ansehen des rechtschaffenen Arztes annehmen und agierte nun in einem universitär-rationellem Umfeld.<sup>54</sup>

Noch heute sind Spuren einer Tradition zu erkennen, die auf den heilenden Funktionen einstiger Spielweisen gründen. Clowns, durch die Individualisierung und vernunftgeprägte Veränderung der Wertevorstellungen marginalisiert, finden nun wieder Eingang in ein medizinisches Feld, als ›Clowndoktoren‹. In Einrichtungen für Menschen in schwierigen Situationen, bedingt durch Krankheit oder andere Belastungen, agieren die Clowns zusammen mit den Bewohnern. Das Ziel verfolgend, das psychische und physische Wohlbefinden erkrankter Menschen durch ›Lachen–Machen‹ zu verbessern, gründete sich 1986 der erste organisierte Verein ›Big Apple Circus Clown Care Unit‹ in New York City.<sup>55</sup> Nach diesem Leitbild initiierte Laura Fernandez, ehemali-

<sup>50</sup> Frolovitz. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 108.

<sup>51</sup> Baumbach. In: Marschall 2002, S. 59.

<sup>52</sup> Baumbach. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 21/28.

<sup>53</sup> Vgl. Hädge. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 41.

<sup>54</sup> Vgl. Baumbach. In: Baumbach/Hädge 2002, S.6–10.

<sup>55</sup> Vgl. <http://www.bigapplecircus.org/community/clown-care.aspx> (15.06.2010)

ges Mitglied des Big Apple Circus, 1993 die erste Vereinsgründung in Deutschland.<sup>56</sup> Mittlerweile sind in jeder größeren Stadt Klinikclownsvereine zu finden. Die Idee der Clownerie als unterstützende gesundheitsfördernde Komponente breitet sich entsprechend der Vielzahl an Aktivitäten zusehends aus.

Das phantasiereiche Spiel fordert einen Blick in andere Realitäten zu wagen und somit dem Alltag für kurze Zeit zu entfliehen. Mit Hilfe von therapeutischen und spielerischen Mitteln lösen die Clowns herzhaftes Lachen aus und beleben mit ihrer befreienden Energie. Die Figuren haben den Bezug zum mythischen Hintergrund verloren, dennoch sind sie der Gesellschaft entrückt und ermöglichen durch Verkehrungen und Wirrungen eine Veränderung der Sichtweise. Mit der Fähigkeit zur Offenheit, mit der sie vor keinem Tabu zurückschrecken, nehmen sie alles zum Anlass des Spiels. Über Tod und Krankheit wird kommuniziert, sie werden durch den offenen Umgang im Spiel relativiert.

Die Verbindung von Clown und Heiler, wird in dieser Studie auf den psychotherapeutischen Bereich, auf das Spiel übertragen. Für den Träger der Maske ist das Betreten der anderen Welt ebenso heilsam, wie für die, denen von der magischen Welt berichtet wird.

Von da her werden die Verhältnisse zwischen ›dieser‹ und einer ›anderen‹ Welt, zwischen Alltag/Leben und Theater/Kunst, zwischen ›Personen‹ des Alltags und den ›Masken‹ beleuchtet. Die ›andere‹ Welt, in der Domenicos Maske nebst anderen Masken weilt, ist die bessere Welt, weil ohne Schein, Trug, List und Verstellung. Domenico-Arlequins Kummer ist leichter geworden, weil dort, wo sie sich aufhalten, ›jeder so erscheint, wie er wirklich ist, ohne seine Gefühle verbergen zu müssen.‹<sup>57</sup>

## 2.2 Lachen – heilende Aspekte eines Phänomens

Dort, wo die stärksten Tabus und Ängste sind,  
dort liegt auch das größte Potential an Humor,  
das größte Bedürfnis nach Befreiung.<sup>58</sup>

Die vorangegangenen Beispiele einiger Maskenphänomene verdeutlichen die wesentliche Funktion des Lachens bei Heilungsprozessen. Im Lachen kann der Mensch sich von Normen und Werten der Gesellschaft distanzieren und diese relativieren. Als Ventil unterdrückter Gefühle, als Erschütterung der zweiten Natur<sup>59</sup> verfällt er in einen leiblichen Zustand. Die Zerstörung der vernunft-geistigen Ordnung mündet in der Einheit der ersten Natur, der Vereinigung von Leib und Seele.

<sup>56</sup> Vgl. <http://laurafernandez.net/krankenhaus-clowning.html> (15.06.2010).

<sup>57</sup> Münz. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 396.

<sup>58</sup> Gardi Hutter zit.n. [http://www.stiftung-humor-und-gesundheit.ch/html\\_seh/portraet.html](http://www.stiftung-humor-und-gesundheit.ch/html_seh/portraet.html) (16.06.2010).

<sup>59</sup> Die zweite Natur des Menschen im Zusammenhang dieser Studie ist die Kultur. Der Mensch wird geprägt durch Zivilisations- und Sozialisationsprozesse, gesellschaftliche Werte- und Normvorstellungen, während sich die erste Natur dieser entzieht.

Mit seiner Mißbilligung des Lachens (Hieronymus) distanzierte sich das Christentum klar vom Pantomimen und Clown, dem Schauspieler in einem komischen Stück, dem Theater, dem Gestikulierenden und dem Komödianten und erhob zum neuen Helden der christlichen Gesellschaft den Menschen, der nicht lacht, also den Mönch, den das Mittelalter später als ›den, der weint‹ (is, qui luget), bezeichnete.<sup>60</sup>

Das Lachen, welches aus der Zusammenführung unvereinbarer Gegensätze oder ›Unsinnigkeiten‹ entspringt, wurde von der humanistisch-christlichen Gesellschaft verteufelt. Vor allem das Spiel bringt das Lachen hervor, welches immer ein Mindestmaß an Lust in sich birgt. In Anlehnung an die volkstümlich-mittelalterliche Lachkultur ist Lachen mit einer anderen Vorstellung verbunden, einhergehend mit der grotesken Leiblichkeit<sup>61</sup>. Sie ist die »Möglichkeit einer ganz anderen Welt, einer anderen Weltordnung«<sup>62</sup> beizuwohnen. In der Freude am Wechsel und der Wandelbarkeit bestehender Gegebenheiten, relativieren sich scheinbar konstante Grenzen und ermöglichen eine neue Sichtweise über diese hinaus. Der »Moment des Lachens zerstört die beschränkte Ernsthaftigkeit und die Bedeutung der Unabänderlichkeit der Vorstellungen«, die »Relativität des Bestehenden in der Groteske ist stets eine fröhliche Relativität«.<sup>63</sup> Lachen ist ein Sieg über die Angst vor moralischen Instanzen, in der Befreiung von Furcht und Ängsten kehrt der Mensch »zu sich selbst zurück, die bestehende Welt werde zerstört, um sich in einer neuen Geburt zu erneuern«<sup>64</sup>. Die Lachkultur ist mit dem Spiel der Masken verbunden, ihre ambivalenten Züge werden durch die Vereinigung unvereinbarer Gegensätze hervorgebracht. In einer Exzentrizität und karnevalistischen Mesalliance findet sich ein befreiter, intim-familiärer, zwischenmenschlicher Kontakt.<sup>65</sup> Lachen dient nicht dem Spott, »als gesellschaftlich nützliche Strafe für die Lasterhaften und Gemeinen«<sup>66</sup>, sondern der Erneuerung. Lachen befreit nicht nur von der äußeren, sondern auch von der inneren Zensur.<sup>67</sup> Als Befreiung des Körpers, ist es immer auf einer materiell-leiblichen Basis zu verorten. Die Gesundung, Heilung durch ›Lachen-Machen‹, findet auf der kommunikativen Ebene statt, die Unerträglichkeit des Seins und Existenzängste werden relativiert und aufgehoben. Neue Perspektiven eröffnen sich, als Blickwechsel über ein begrenztes Sichtfeld hinaus. Als kollektives und überindividuelles Phänomen wird Lachen zum Gelächter.

Die ›Heilkraft‹ des Clownspiels und die des Lachens liegen nah beieinander. Die Clownfigur reizt nicht nur zum Lachen, ihre Tätigkeit um des Spielens Willen ist ebenso mit Vergnügen für

<sup>60</sup> Le Goff 2004, S. S.53.

<sup>61</sup> Nähere Ausführungen zum grotesken Lieb befinden sich im Kapitel 3.4 Körperlicher Ansatz, S. 46.

<sup>62</sup> Münz 1979, S. 78.

<sup>63</sup> Ebd.

<sup>64</sup> Ebd.

<sup>65</sup> Vgl. ebd., S. 81.

<sup>66</sup> Bachtin 2006, S. 118.

<sup>67</sup> Vgl. Münz 1979, S. 80.



den Spieler verbunden. Im Lachen und im Spiel gleitet der Mensch in einen regressiven<sup>68</sup> Zustand. Dieser schafft eine natürliche Freiheit des Menschen von kulturellen Zwängen, gesellschaftlich geprägte Strukturen werden für kurze Zeit aufgehoben.

Insbesondere Clowns ist ein regressives Verhalten gestattet. Professionelle Clowns äußern sich oft über das anregende Gefühl, von den üblichen sozialen Zwängen befreit zu sein, wenn sie geschminkt und kostümiert sind [Anmerkung: wenn sie spielen!].<sup>69</sup>

Spiel und Lachen sind Momente des Aufstandes gegen die »leibesfeindliche Wohlanständigkeit«<sup>70</sup>, sie dienen der Enthemmung unterdrückter Ängste und Gefühle. Um die Wirkmechanismen des Clownspiels zu ergründen, sind auch die heilenden Aspekte des Lachens einzubeziehen. Immer wieder taucht die Wirksamkeit des Lachens in Gedanken einiger Autoren auf. In Robert Burtons Werk »Anatomy of Melancholy«, welches 1621 erstmals publiziert wurde, gilt Heiterkeit als Gegenmittel der Schwermut. Erich Kästner hat in den 50er Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts die Einführung des Unterrichtsfaches »Lachkunde« verlangt, in ein einer Ansprache teilt er den Schulanfängern mit:

Aufgeweckt wart ihr bis heute, und einwecken wird man euch bis morgen! So, wie man 's mit uns getan hat. Vom Baum des Lebens in die Konservenfabrik der Zivilisation – das ist der Weg, der vor euch liegt. [...] *Laßt euch die Kindheit nicht austreiben!* Schaut, die meisten Menschen legen ihre Kindheit ab wie einen alten Hut. [...] Nur wer erwachsen wird und Kind bleibt, ist ein Mensch!<sup>71</sup>

Freud behandelt in seinem Werk »Der Witz und seine Beziehung zum Unbewußten« die Verbindung von Genuss und Humor, und sieht im Humor eine Entlastungsfunktion bei körperlicher und seelischer Anspannung. Mittlerweile beschäftigt sich eine wissenschaftliche Disziplin, die Gelotologie, mit dem Phänomen Lachen. Sie untersucht mit genormten Maßstäben körperliche und psychische Aspekte. Vor allem in der Psychotherapie findet das hier bisher marginalisierte Thema Humor Eingang. Autoren wie Michael Titze, Frank Farrelly und Eleonore Höfner beschäftigen sich mit Methoden des Humors und dessen Wirkung auf die psychische Realität des Klienten.

Lachen stellt immer eine Verbindung von Leib und Seele, Körper und Geist dar. Mentale Einflüsse wirken beispielsweise auf das Nerven- und Atemsystem, während der psychische Zustand seinerseits durch die Veränderung chemischer Prozesse variiert. Durch die Stimulation von Körper oder Geist wird eine Reaktionskette ausgelöst, welche beide vereint. Lachen als relativieren-

<sup>68</sup> Der Definition zufolge ist die Regression der »Rückzug auf [eine] frühkindliche Stufe der Triebreugulation« und ist vor allem ein menschlicher Abwehrmechanismus in Krisensituationen. Vgl: Asendorpf 2007, S.20. Die Regression erhält negative sowie positive Zusprüche in der Psychoanalyse: »Ebenso gefährlich wie unvermeidlich ist in der Analyse auch die Regression. Sie führt zurück in die kindliche Erlebniswelt und droht, seelische Strukturen aufzuweichen und die Anpassung an die Anforderungen des Erwachsenenlebens zu untergraben; so hatte bereits Freud die Gefahr der Regression gesehen. Sie kann – wie bei Jung in seiner Krise – in die Nähe der Psychose führen. Andererseits ist die Rückverbindung an die Welt der Kindheit grundsätzlich von vitaler Wichtigkeit und kann besonders in krisenhaften Lebensphasen eine zwingende Kraft entfalten.« Regressive Züge sind auch im Imaginären und Träumen zu finden. Vgl. Spillmann/Strubel 2010, S. 168/176- 179.

<sup>69</sup> Moody 1984, S. 133.

<sup>70</sup> Hüttinger 1996, S. 53.

<sup>71</sup> Kästner 1952, S. 13 f.

de Befindlichkeit führt zur Erschütterung des Körpers und umgekehrt, das Kitzeln des Körpers führt zum lachenden Gemüt.

Die Erkenntnisse der Neurologie zeigen Reaktionen beim Lachen auf, welche sich auf den ganzen Körper auswirken. Lachen beeinflusst das hormonelle System, körpereigene Endorphine werden frei gesetzt, die das Immunsystem stärken.<sup>72</sup> Die Hypophyse wird aktiviert, ihre Funktion ist unter anderem die Ausschüttung von ACTH (Adeno-Cortico-Tropes-Hormon). Das Hormon stimuliert die Nebennierenrinde, welche hauptsächlich Cortisol produziert, und den Hypothalamus, welcher Reflexe und andere emotionale Verhaltensweisen bestimmt. Durch die ACTH-induzierte Stimulation vermehren sich interzelluläre Transmitterstoffe, diese steuern die Koordination der zellulären Abwehrbereitschaft. Zugleich vermehren sich Endorphine der  $\alpha$ - und  $\beta$ -Klasse. Durch das Stresshormon Cortisol werden die Zellen der Immunabwehr aktiviert und Insulin produziert. Dies ermöglicht eine Steigerung des Kohlenhydratabbaus und Energie wird frei gesetzt. Die so genannten Immunohormone sowie ACTH beeinflussen auch die Speicherfähigkeit des Neocortex, was zur Verbesserung der Gedächtnisleistung führt. Morphinartige Wirkstoffe und Endorphine, welche durch den Prozess freigesetzt werden, setzen die Schmerzempfindungen herab.<sup>73</sup>

Neben der Bildung des Stresshormons Cortisol während des Lachens findet nach dem Lachen eine Adrenalinverminderung statt. Adrenalin ist wie Cortisol ein Hormon der Nebennierenrinde, das in Streß- und Gefahrensituationen den Stoffwechsel aktiviert. Der Grundumsatz, der Blutzuckerspiegel und die Leistung des Herzens werden erhöht. Durch die Adrenalinverminderung nach dem Lachen findet eine kurzfristige Entlastung des Herz-Kreislaufsystems statt, was zur Empfindung korrespondiert, das Lachen sei entspannend und gesund. Auf die Streßsituation folgt die angenehme Entlastung und Entspannung.<sup>74</sup>

Der Leib als Organ des Lachens wird vom Zwerchfell aus bewegt und geschüttelt. Der Kontrollverlust über den Körper geht einher mit der reflexiven Aktivierung des vegetativen Nervensystems<sup>75</sup>. Gesellschaftlich geprägte Verhaltensmuster werden aufgehoben, was bleibt ist ein reflexartiger Vorgang, welcher die zweite Natur zurücksetzt.

Als muskulärer Vorgang läßt sich das Lachen leicht beschreiben. Es entsteht aus krampfhaften Kontraktionen der Gesichtsmuskulatur und ruckartigem Entspannungen des Zwerchfells, begleitet von Kontraktionen der Larynx und Epiglottis.<sup>76</sup>

Herzhaftes Lachen gleicht einem Schockzustand, der Herzschlag wird erhöht, die Durchblutung angeregt und somit das gesamte Herz-Kreislauf-System angekurbelt. Der Reflex des Lachens zieht sich durch alle Körperbereiche, ein rhythmischer Wechsel von Anspannung und Entspannung der Muskeln. Die Bewegung der Bauchmuskeln aktiviert den Gasaustausch der Lunge,

<sup>72</sup> Braunschmid 2001, S. 66.

<sup>73</sup> Hüttinger 1996, S. 116 f.

<sup>74</sup> Ebd., S. 117.

<sup>75</sup> Vgl. Stollmann 1997, S.53–55.

<sup>76</sup> Norman Holland zit. n. Berger 1998, S. 53.

welcher sich bis auf das vierfache erhöht. Kohlendioxid wird abgebaut, der Feuchtigkeitsgehalt der Lunge sinkt und somit auch der prozentuale Anteil bakterieller Kulturen, demzufolge mindert sich die Infektionsgefahr.

Die Atmung ist eng mit der Gefühlswelt des Menschen verbunden. Hyperventilation kann zur Verstärkung von Ängsten und negativen Gefühlen führen, wobei sich Lachen positiv auf die Atmung auswirkt.<sup>77</sup>

Im lauten Lachen öffnet sich der Mund in seiner größtmöglichen Weite und bietet einen Blick tief in den Schlund, in den inneren Abgrund des lachenden Menschen. Lachen ist ein *Sich-öffnen* der ganzen Persönlichkeit. Lachen kann verletzen, aber zugleich zeigt sich der lachende Mensch in all seiner inneren Verletzlichkeit.<sup>78</sup>

Das emotionale Gleichgewicht verändert sich, Hemmungen werden gelöst und verdrängte Affekte und angestaute Emotionen freigelegt. Als Symptom der Erleichterung überwindet der Mensch beim Lachen emotionale Spannungen und Ängste.

In der kommunikativen Funktion ermöglicht das Lachen einen spontanen Austausch, die Interaktion wird angeregt. Durch gemeinsames Lachen wird Vertrauen aufgebaut, welches das Zusammengehörigkeitsgefühl fördert. Lachen ist zudem ein natürlicher Regulierungsmechanismus bei Erregungszuständen. Aggressive Handlungen können durch den Ausgleich und das geistige Brechen von Tabus umgangen, also sublimiert werden.<sup>79</sup> Die Entschärfung der Aggression geschieht durch den Lustgewinn. Der Mensch sucht die Befriedigung seiner Wünsche und Triebe im humorvollen Perspektivwechsel und schöpft aus einer zuvor durch Frustration behinderten Lustquelle.<sup>80</sup>

Hier hilft das Lachen, indem es dem Menschen die Möglichkeit zur Distanzierung von einer unerträglich gewordenen Situation gibt. Der Mensch kann zwar weder der Situation entfliehen noch sie verändern, aber er kann darüber lachen, sich selbst so erheben und über der Situation stehen. Im Lachen erhält der Mensch einen Überblick über die Umstände und entfremdet sich damit seinen nicht mehr kontrollierbaren Gefühlen.<sup>81</sup>

Lachen »fördert [eine] explorierende Haltung gegenüber scheinbar unumstößlichen Gegebenheiten und hilft rigide Verhaltensmuster durch flexible zu ersetzen.«<sup>82</sup> Als ein Akt der Erkenntnis, bewirkt Lachen einen Sichtwechsel und eine Distanzierung von einem unbeherrschbaren Problem. Die Fähigkeit der »Selbst-Distanzierung« und »Ent-Identifizierung«<sup>83</sup> wird aktiviert. Die im Kindesalter noch vereinten Welten von Phantasie und Realität werden im Laufe der Subjekt-

<sup>77</sup> Vgl. Braunschmid 2001, S. 67.

<sup>78</sup> Hüttinger 1996, S.38

<sup>79</sup> Vgl. Rost 1986, S. 275.

<sup>80</sup> Vgl. Freud 2009, S. 96.

<sup>81</sup> Hüttinger 1996, S. 107.

<sup>82</sup> Braunschmid 2001, S. 70.

<sup>83</sup> Rost 1986, S. 275.

werdung durch die ausgeprägte Ratio getrennt. Die widersprüchliche Zusammenführung beider Ebenen macht die amüsante Erfahrung aus. Lachen erlaubt eine kurzzeitige Flucht aus der Realität. Humor ist der spielerische Umgang mit der Wirklichkeit und deren verborgenen Zusammenhängen, er schafft eine Verbindung des gewöhnlich Getrennten, setzt Kreativität frei. Als schöpferische Tätigkeit unterbricht er die logischen Denkmuster und eröffnet neue Bezugssysteme. Unerwartetes ›Handeln‹, entgegen des routinemäßigen Denkens, löst den lustigen Effekt aus. Arthur Koestler hat den Begriff der »Bisoziation« geprägt, ein Aufeinandertreffen zweier unvereinbarer Bezugssysteme. Die Bisoziation ruft verschiedene Vorstellungsbilder wach, der Witz ist die Entladung an der Grenze beider Systeme.<sup>84</sup> Das Hin- und Herspringen zwischen den Wirklichkeitswelten fordert vom Konsumenten kreative und phantasiereiche Fähigkeiten. Humor ist die Auflehnung des Menschen gegen die Vernunft, ein Rückzug in imaginäre Welten, wo Wünsche auf magische Weise wahr werden, zurück zum freien Spiel. Der Moment der Freiheit wird zur Quelle der Lust.<sup>85</sup> Die Parallelen zum Clownspiel werden hier besonders deutlich. Das Spiel bedeutet eine befreiende Distanzierung des Spielers von sich selbst.

### 2.3 Interventionsziel Wohlbefinden

Glück ist die Erfüllung von Kinderwünschen.<sup>86</sup>

Die Studie befasst sich mit der Wirkung einer humorvollen-spielerischen Intervention auf das Wohlbefinden von psychisch erkrankten Menschen. Dabei ist die hierbei angewendete Betrachtungsweise der Begrifflichkeiten einzugrenzen. Krankheit ist ein vom dominierenden Menschenbild abhängiger Terminus, dennoch steht er immer im Zusammenhang mit Heilung. Doch wie verhält sich Krankheit zu Gesundheit, welche häufig als angenommener Gegensatz auftritt. Der herrschende Begriff Krankheit wird als Abweichung betrachtet, während die Gesundheit sich in ein gesellschaftliches Bild der Normalität einfügt.<sup>87</sup> Nicht verwertbare Phänomene werden ausgegrenzt, versucht zu reparieren, um sie der Produktivität zurückzuführen. Aber »Gesundheit und Krankheit sind keine diametralen Gegensätze, absolute Gesundheit ist eine Illusion.«<sup>88</sup> Krankheiten als Anteile eines gesunden Individuums sind Manifestationen eines physischen oder psychischen Ungleichgewichts. Man kann das Gleichgewicht austarieren und die gesunden Anteile stärken. Vor allem »psychische Störungen lassen sich als Mangel zentraler Ressourcen verstehen.«<sup>89</sup> Deshalb kann der Verbesserung des Wohlbefindens auch die Ausprägung vorhandener

<sup>84</sup> Koestler 1968, S. 25–27.

<sup>85</sup> Berger 1998, S. 66–69.

<sup>86</sup> Sigmund Freud

<sup>87</sup> Vgl. Keil. In: Scholz/Schubert 1982, S. 181.

<sup>88</sup> Robinson/Müller 2002, S. 40.

<sup>89</sup> Dick. In: Frank 2007, S. 47.

Ressourcen und Kompetenzen dienen. Soziale Zwänge, Stress oder Leistungsdruck können psychische Störungen hervorrufen. Die Symptome der Störung sind in erster Linie Bewältigungsstrategien des menschlichen Organismus. Als ungünstig zu werten sind sie erst dann, wenn der Betroffene oder seine Umwelt unter der Belastung leiden. Ausschlaggebend sind gesellschaftlich geprägte Normkriterien, wodurch unerwünschtes Verhalten als contra-sozial empfunden wird und somit in der Interaktion negative Rückwirkungen für den Betroffenen hat.

Die wesentlichen Kriterien für eine Krankheit bestehen nicht in ihrer Beziehung zu einem zugrundeliegenden Krankheitsprozeß, sondern in den von den betroffenen Personen erlebten Leiden und Behinderungen, in der Beeinträchtigung der normalen Funktionen und in den daraus resultierenden biologischen und sozialen Benachteiligungen.<sup>90</sup>

Die Symptome des Ungleichgewichts sind nicht nur im seelischen, sondern auch im körperlichen Leiden zu finden. Somatische Erkrankungen legen sich auf die Gemütsstimmung und emotionale Zustände rufen organische Veränderungen hervor. Der Zusammenhang von physischen und psychischen Faktoren wird vor allem in der psychosomatischen Medizin betrachtet. Soma und Psyche sind miteinander verbunden, psychische Konflikte setzen sich im Körper fest, welche die Seele nicht mehr austragen kann.

Jeder von uns beherbergt im Universum seines Inneren eine Reihe von ›Charakteren‹, von Teilen seiner selbst, die häufig in kompletten Widerspruch zueinander stehen und unserem Bewußtsein Konflikte bereiten und seelischen Schmerz zufügen.<sup>91</sup>

Bei psychosomatischen Erkrankungen ist die körperliche Schädigung keine Einbildung, was häufiger Irrglauben ist, sondern tatsächlich vorhanden. Der Körper hemmt seine Funktionen, da innere und äußere Belastungen zu sehr bedrücken. Vor allem Stress kann organische, physische und biochemische Veränderungen im Körper hervorrufen, wobei positive Emotionen vorteilhafte Veränderungen bewirken. Psychische Störungen gehen mit einer Funktionseinschränkung einher. Die Lebensqualität wird zum Beispiel bei Angststörungen (sozialen Phobien, Platzangst etc.) oder affektiven Störungen (depressive Episoden) durch Belastungen eingegrenzt. Ziel der kreativen Intervention soll sein, die Begrenzungen durch verschiedene Ressourcenaktivierung aufzuweichen, um eine Verbesserung des subjektiven Wohlbefindens zu erreichen. Des Menschen ursprünglichstes Bestreben ist die Befriedigung seiner Bedürfnisse. Der Erforschung des subjektiven Wohlbefindens (subjektive well-being) wird immer mehr Interesse gewidmet. Die Bewegung der positiven Psychologie, untersucht unter dem griffigeren Begriff der ›Glücksforschung‹ (science of happiness) Parameter, welche die subjektive und habituelle Qualität des individuellen Lebens betrachten.<sup>92</sup> Ihnen ist ein Paradigmenwechsel gelungen, anstelle Krankheiten, Störungen und Beeinträchtigungen zu fokussieren, betrachtet die wissenschaftliche Disziplin

<sup>90</sup> Cooper. In Katschnig, 1980, S. 121.

<sup>91</sup> Mac Dougall 1994, S. 2.

<sup>92</sup> Vgl. Kroll/Meditz 2009, S. 4.

Stärken, Wohlbefinden und Glück, sowie deren positive Auswirkungen auf das menschliche Leben.

Psychische Gesundheit ist nicht lediglich die Abwesenheit von Leiden, sondern zeichnet sich durch Wohlbefinden, Selbstaktualisierung, Selbstakzeptanz, Beziehungsfähigkeit, wirksame Umweltkontrolle und Sinnfindung aus.<sup>93</sup>

Wohlbefinden ist als mehrdimensionales Konzept zu begreifen. Übergestellt ist die Lebensqualität, welche die materielle Situation, Bildung und den sozialen Status von Menschen integriert. Befinden untergliedert sich in aktuelles (subjektives) und habituelles Wohlbefinden.

Beim aktuellen Wohlbefinden handelt es sich um das momentane positive Erleben von Menschen, während das habituelle Wohlbefinden Urteile über aggregierte emotionale und körperliche Erfahrungen der letzten Wochen oder Monate beinhaltet. [...] Aktuelles Wohlbefinden kann auf direktem Wege über angenehme sensorische Reize [...], erfolgreiche Handlungen, soziale Zuwendung bzw. Nähe, glückliche Umstände und auch eigene, angenehme Phantasien entstehen.<sup>94</sup>

Das subjektive Wohlbefinden ist an die emotionale Wertung des Individuums gebunden, und teilt sich in verschiedene Dimensionen auf: Emotionalität, Selbstwertschätzung, Lebenszufriedenheit, körperliches Wohlbefinden und soziale Akzeptanz. Um eine Verbesserung zu ermöglichen, muss der Blick in die Richtung der Faktoren gelenkt werden, welche es ermöglichen, ein unbeschwertes Leben zu führen. Ziel von Interventionen im therapeutischen Kontext ist es, das Wohlbefinden, Glück, Zufriedenheit und die gesundheitsbezogene Lebensqualität zu steigern.<sup>95</sup> Nach Becker und Minsel gibt es sieben Indikatorenbereiche, in welche sich die seelische Gesundheit untergliedert. Drei Indikatoren sind dem seelisch-körperlichen Wohlbefinden zuzuordnen: die Sinnerfülltheit, Selbstvergessenheit und Beschwerdefreiheit. Unter Selbstaktualisierung sind Expansivität und Autonomie zu nennen. Im Bereich der selbst- und fremdbezogenen Wertschätzung gliedern sich das Selbstwertgefühl und die Liebesfähigkeit ein.<sup>96</sup>

Die Stimulierung des Wohlbefindens ist in unterschiedlichen Niveaus erfahrbar, eine hohe Aktivierung wird durch positive Stimmungen, wie Freude hervorgerufen, während eine niedrige Aktivierung durch Entspannung erfolgt. Euthyme Interventionen nehmen an, dass Wohlbefinden durch Sinnerfüllung entsteht, einem Glücks- und Zufriedenheitserleben, welche mit dem Genussempfinden einhergeht.<sup>97</sup> Positive Emotionen werden angeregt, wobei negative Emotionen als Gleichgewicht nicht verhindert werden. Freude weckt vor allem die Spiellust, verlockt zum Ausloten eigener Grenzen und regt die Kreativität an. Zufriedenheit »führt eher zu gelassenem Zurücklehnen und Integration von Erfahrungen in eine neue Selbst- und Weltsicht.«<sup>98</sup>

<sup>93</sup> Dick. In: Frank 2007, S. 44.

<sup>94</sup> Frank (Den störungsorientierten Blick erweitern) In: Dies. 2007, S. 5–10.

<sup>95</sup> Vgl. ebd., S. 4.

<sup>96</sup> Vgl. Becker/Minsel 1986, S. 12-46

<sup>97</sup> Vgl. Lutz. In: Frank 2007, S. 64 f.

<sup>98</sup> Vgl. Frank (Den störungsorientierten Blick erweitern) In: Dies. 2007, S. 10 f.

Die medizin-psychologische Intervention wirkt als Prävention oder Rehabilitierung vor oder nach der Behandlung akuter psychischer oder physischer Erkrankungen. Es gibt Unterscheidungen von Interventionen, welche sich auf die Methode und Wirkung dieser beziehen. Das Clownspiel reiht sich in die kreativen Therapien ein, sie fördern die Selbstheilungskräfte, die Entfaltung kreativer Potenziale und die Steigerung des Selbstwertgefühls. Sie dienen der Krisenbewältigung und Persönlichkeitsentwicklung. Als Beispiel für kreative Therapien sind zu nennen: Musiktherapie, Tanztherapie, euthyme Therapie, Körpertherapie, Gestalttherapie und viele mehr. In Deutschland steigt die wissenschaftliche Anerkennung für kreative Therapieverfahren nur in geringem Maß, sie werden in der Regel von gesetzlichen Krankenkassen nicht bezahlt. Der Unterschied liegt im Heilungsprozess, während in Kreativitätstherapien das Augenmerk auf Kompetenzen und einer Verbesserung des Wohlbefindens liegt, diagnostizieren und behandeln anerkannte Psychotherapeuten entlang der Krankheitssymptome.

Ausübung von Psychotherapie im Sinne dieses Gesetzes ist jede mittels wissenschaftlich anerkannter psychotherapeutischer Verfahren vorgenommene Tätigkeit zur Feststellung, Heilung oder Linderung von Störungen mit Krankheitswert, bei denen Psychotherapie indiziert ist. Im Rahmen einer psychotherapeutischen Behandlung ist eine somatische Abklärung herbeizuführen. Zur Ausübung von Psychotherapie gehören nicht psychologische Tätigkeiten, die die Aufarbeitung und Überwindung sozialer Konflikte oder sonstige Zwecke außerhalb der Heilkunde zum Gegenstand haben.<sup>99</sup>

Alternative Interventionen sind schwerlich durchzusetzen, und gelten höchstens als fakultative oder adjuvante Therapien.

Die Methode Clownspiel verbindet in ihrer Vielfältigkeit mehrere Aspekte. Sie schafft auf direktem Weg angenehme sensorische Reize, aktiviert Körper und Geist und regt die Phantasie an. Sehr bedeutend ist das humorvolle Spiel, welches erlaubt, Abstand zu gewinnen und über die Missgeschicke des Alltags lachen zu können. So Robinson: »Der Humor hingegen gehöre zu den menschlichen Methoden, sich dem Zwange des Leidens in Würde zu entziehen.«<sup>100</sup> Fehler und Eigenheiten, mit denen man im realen Leben scheitert, bekommen eine neue Bedeutung. Im Spiel werden sie ausgestellt und produktiv verwendet. Durch die andere Sichtweise, welche das Weltbild des Clowns prägt, eröffnen sich neue Handlungsfelder. Der Kontakt zu sich selbst und seinem Körper wird wieder hergestellt. Psychische Heilung geht mit der Transformation des Selbst einher. Indem das Selbstwertgefühl gesteigert wird und durch die Perspektivübernahme Einstellungsänderungen und Wertedifferenzierungen stattfinden, kann man sich selbst mit seinen Stärken und Schwächen akzeptieren. Die Problembewältigung und Selbstfürsorge erfolgt nun aus eigener Kraft heraus.<sup>101</sup> Erregungszustände und ein hohes Spannungsniveau werden häufig durch die Inkongruenz der motivationalen Ziele und des Umgangs mit der Umwelt ausgelöst, indem

<sup>99</sup> Psychotherapeutengesetz § 1 Abs. 3. zit. n.: <http://www.gesetze-im-internet.de/psychthg/BJNR131110998.html> (18.06.2010)

<sup>100</sup> Robinson/Müller 2002, S. XII.

<sup>101</sup> Dick. In: Frank 2007, S. 48 f.

die Bedürfnisse in der Interaktion mit der Außenwelt nicht verwirklicht werden können. Die Abnahme der Inkongruenz, durch Lustgewinn und Selbstwertschutz, führt zum verbesserten Wohlbefinden und zum Erfahren von positiven Erlebnissen.<sup>102</sup> Das emotionale Wohlbefinden kann durch die Regulation der Gefühle verbessert werden, die Frustrationstoleranz steigt und das Emotionsniveau wird stabilisiert. Affektive Handlungen werden verringert. Theatrale Übungen können zugleich die Qualität des emotionalen und auch körperlichen Wohlbefindens erhöhen, indem sie den Körper auflockern, mobilisieren und die Vitalität und Lebendigkeit fördern. Vor allem aber steht der Spaß am Spiel im Vordergrund der Intervention, welcher ein genießerisches Erleben in sich birgt.

Die Anwendung der Methode Clownspiel ist für Menschen mit unterschiedlichen Krankheits-symptomen geeignet. Als präventive Maßnahme können depressive Episoden bei Menschen mit affektiven Störungen durch den Genuss am Erleben und spielerischen Erfahren von positiven Emotionen eingegrenzt oder gar verhindert werden. Die emotionale Beeinflussung wirkt auch bei der Borderline-Persönlichkeitsstörung. Impulsive Gefühle werden reguliert und das Selbstbild stabilisiert. Bei Menschen mit Zwangsneurosen, können neu erworbene Kompetenzen wie Flexibilität und Spontaneität dazu beitragen, gewohnte Bezugsrahmen zu verlassen und neue zu erkunden.<sup>103</sup> Ähnlich verhält es sich auch bei Menschen mit Angststörungen, welche im Spiel ihre Grenzen austesten können. Angstzustände haben meist auch psychosomatische Folgen, durch die Befreiung und Sinneserfahrung des Körpers, kann dieser bewusst bewegt werden, ohne dabei die Grenzen des Körpers zu überschreiten. Durch die Wiederherstellung eines eigenen Körperbildes und dem Bezug zum Körper, findet die Methode auch bei psychosomatischen Störungen Anwendung. Durch die Rückstellung der Ratio und dem kritischen Über-Ich vereint die Clownfigur Körper und Geist und verbindet, was im realen Leben meist getrennt ist. Die Intuition wird gestärkt und das Vertrauen in die körperliche und sinnliche Wahrnehmung. Denn: »So, wie es nicht angeht, die Augen ohne den Kopf zu kurieren oder den Kopf ohne den Körper, so geht es auch nicht an, den Körper ohne die Seele zu heilen.«<sup>104</sup>

Die Kreativintervention kann im stationären und teilstationären Rahmen eingebunden werden, sowie in psychosozialen Einrichtungen und Beratungsstellen. Als zusätzliches Angebot zu Therapiemaßnahmen sollte sie mindestens ein Mal die Woche angeboten werden, wenn möglich häufiger. Im ambulanten Bereich ist die Methode nur dann sinnvoll, wenn mindestens zehn aufeinander folgende Interventionen durchgeführt werden können. Das Neueinsteigen innerhalb einer laufenden Intervention kann sich als schwierig erweisen, da die Inhalte aufeinander aufbauen.

<sup>102</sup> Flückinger/Holtforth. In: Frank 2007, S. 36 f.

<sup>103</sup> Rost 1986, S. 277 f.

<sup>104</sup> Sokrates zit.n. Moody 1984, S. 128.



### 3 Clownspiel als medizin-psychologische Intervention

Der folgende Abschnitt widmet sich einer theoretischen Auseinandersetzung mit dem Clownspiel als medizin-psychologische Methode, um Prozesse und Verfahren zu verorten. Dabei nehmen die verschiedenen Aspekte Bezug auf einige Grundprinzipien der hier erläuterten Methode. Aufgrund der Fülle an Spielelementen können nicht alle Komponenten des Clownspiels umfassend beleuchtet werden, dennoch versucht die Erhebung einem vielschichtigen Ansatz gerecht zu werden.

#### 3.1 Der Clown – eine entgrenzte Figur

Untersuchungsgegenstand ist die ›heilende‹ Funktion des Clownspiels für Menschen in psychosozialen Belastungssituationen. Dabei steht das Spiel einer Figur im Vordergrund, welche in den folgenden Überlegungen umrissen werden soll. Der sprachliche Ausdruck *Clown* oder *Clownsfigur* wird mit verschiedenen Phänomenen assoziiert, welche durch ihre Mannigfaltigkeit schwer fassbar beziehungsweise einzugrenzen sind. Die Umschreibung als »Typen einer Theaterform, in deren Zentrum der Schauspieler steht«, mit einer »affirmativ-relativierenden, körperlich-leiblichen und lustorientierten Haltung«<sup>105</sup> bietet eine vage Einordnung, wobei keine Unterscheidung in Verfahren und Funktionen der Figuren getroffen wird. In der heutigen Zeit ist eine Vielfalt ›clownesker‹ Figuren zu verzeichnen. Aufgrund allgemeiner Zuschreibungen wird versucht, eine Differenzierung des Clownspiels im therapeutisch-pädagogischen Kontext sowie eine Abgrenzung der Figur vorzunehmen, um das Phänomen, welches in den Interventionen in Erscheinung tritt, zu beschreiben.

Grundlegend in diesem konzeptionellen Entwurf ist die Clownsfigur den Masken<sup>106</sup> zuzuordnen. Folgende Darstellung des Maskenphänomens versucht die Behauptung näher zu beschreiben. In Anlehnung an das durch die Aufklärung geprägte Idealbild des vernünftigen Menschen ist die Moralität höchste Sinnhaftigkeit. Die Erziehung des Menschen zur Wohlanständigkeit veranlassete gleichzeitig die Unterdrückung der ersten Natur. In der Befürwortung des moralischen Scheins ist die Verstellung, hin zur Erwartungserfüllung, der wahre authentische Mensch. »Die Kunst des äußeren Scheins ist der Anstand.«<sup>107</sup> Die damit einhergehende Entfremdung von den Wünschen

<sup>105</sup> Chantelau 2007, S. 34

<sup>106</sup> Ellen Bräuning führt in die etymologische Herkunft des Maskenbegriffs ein, verweist auf die Differenzierung des Wortes ›persona‹ (lat. Maske) in ›personage‹ (Figuren/Gestalten) und ›person‹ (Persönlichkeit). Vgl. Bräuning 2004, S. 13–15. Einen weiteren Einblick in den sprachlichen Gebrauch von ›persona‹ gibt Gerda Baumbach, welche auf die Umdeutung der ›persona‹ in Person oder Persönlichkeit und einhergehend die Verdrängung des überindividuellen Charakters der Fest- und Theater-Kunst Masken verdeutlicht. »Ihr Zurückdrängen bis zum weitgehenden Vergessen in den auf Individualismus sich gründenden modernen Gesellschaften hatte einen Verlust zur Folge, der sich nicht zuletzt auf die Möglichkeit des Theaterspiels auswirkte. Man verzichtete fortan auf das Kommunizieren und Ausagieren existenzieller Zusammenhänge in Gestalt leiblich-materiell-bewegter Verallgemeinerungen, die in der uralten Identität von Physis und Mythe Gegensätze wie Tod und Leben komplementär vereinen und das Lebende in seiner Relativität bewahren.« Vgl. Baumbach. In: Birbaumer u.a. 2010, S. 168.

<sup>107</sup> Wimmer/Schäfer. In: Schäfer 2000, S. 18.

und Bedürfnissen des Individuums vergrößert die Differenz zwischen äußerer Repräsentation und innerem Empfinden.

Der Identitätsbegriff wird mit Eindeutigkeit und Einzigartigkeit in Abgrenzung zu Anderen in Verbindung gebracht. Wird eine Abweichung des Verhaltens von der Normalität in der Interaktion festgestellt, kann dies zum sozialen Ausschluss führen. Gesellschaftliche Erwartungen, erzieherische Sanktionen und kollektive Idealbilder fügen den Menschen in verschiedene Rollenbilder, er passt sich an und versucht diese zu erfüllen. Ist die Balance zwischen personaler und sozialer Identität unausgewogen, wirkt sich die geschwächte Ambiguitätstoleranz zwischen Rollenerwartung und Bedürfnisbefriedigung negativ auf das soziale Wohlbefinden aus.<sup>108</sup>

Die Verwendung der Maske im Spiel als eine Möglichkeit, die abgegrenzte Ich-Identität zu verlassen, ermöglicht eine Demaskierung, eine Enthüllung des Anderen oder Fremden im Selbst. So gesehen eröffnet die Clownsfigur einen Zugang zu einem Teil des Selbst<sup>109</sup>, welcher durch gesellschaftliche Normen und Werte unterdrückt wurde. Masken im traditionellen Kontext<sup>110</sup> werden als »das Andere des Individuums« betrachtet, »als etwas, das seinen Träger in eine Relation zu sich selbst setzt, über das er nicht vollständig verfügen kann«<sup>111</sup>. Bedient der Spieler sich der Maske, tritt eine Figur in Erscheinung, welche weder mit der Ich-Identität noch mit der Nicht Ich-Identität gleichzusetzen ist.<sup>112</sup>

In der Entgrenzung der eigenen Person als fremde Existenzform des Eigenen beginnt das Spiel in einer unumgrenzten Welt. Weder Person noch gänzlich Maske findet eine spielerische Auseinandersetzung mit dem Selbst statt. Grenzen verschwimmen, werden überschritten, im Verfahren der stetigen Wandlung und Transformation der Figur ist keine Subjekt-Objekt-Trennung mehr vorzufinden. Der groteske Körper<sup>113</sup> ist im fließenden Übergang mit der imaginären Welt, ungeschlossen und grenzenlos.

Maske und Spieler sind zugleich präsent, in der Dopplung des Phänomens liegt die Möglichkeit der Enthüllung. Entgegen der Vorstellung der Maskierung als verbergendes Täuschungsbild wird

<sup>108</sup> Vgl. Krappmann 1971, S.150–153.

<sup>109</sup> Carl Gustav Jung beschreibt das ›Ich‹ als Zentrum des Bewusstseinsfeldes, das ›Ich‹ ist Subjekt aller persönlichen Bewusstseinsakte, auf Grundlage der somatischen und psychischen Basis. Doch stellt er die Frage nach dem Unbekannten, zum einen die sinnlich erfahrbaren, äußeren Objekte, zum anderen die unmittelbar erfahrbaren Tatbestände. Das Unbekannte der Umwelt und das der Innenwelt, das Unbewusste. Das Gesamtphänomen der Persönlichkeit bezeichnet er als Selbst, welches das ›Ich‹ und das Unbekannte gleichermaßen berücksichtigt. Das ›Ich‹ als Mittelpunkt der Persönlichkeit ist nicht gegeben. Jung 1995 (Aion), S.12–16.

<sup>110</sup> Die Vorstellung bezieht sich wider des neuzeitlichen Maskenverständnisses auf traditionelle Masken, welche beispielsweise in der italienischen Berufsschauspielkunst, der *commedia all'improvviso* erscheinen. Vgl. Baumbach. In: Birbaumer u.a. 2010, S. 149.

<sup>111</sup> Vgl. Schwab. In: Lachmann 1982, S. 82.

<sup>112</sup> Eine Diskussion über Identitätskonzepte kann in diesem Rahmen nicht geführt werden. Dennoch ist eine kurze Anmerkung nötig, um eine kritische Auseinandersetzung zu gewährleisten. Als artverwandte Begriffe lassen sich Persönlichkeit, Ich oder Selbstkonzept aufführen. Einhergehend wird im neuzeitlichen Identitätskonzept von einer Geschlossenheit und Entschiedenheit des Individuums ausgegangen. Der Kompromiss zwischen eigenen Vorstellungen und der Anpassung ist die soziale Rolle. In der vage vermuteten Unfähigkeit, mit gesellschaftlichen Rollenbildern umzugehen und diese zu ›spielen‹, kommt der Mensch in einen Konflikt, wenn er die Rollenerwartungen nicht mehr erfüllen kann. Da einengende Vorstellungen der äußeren Welt unerwartete Änderungen des Selbst ausschließen, kann die Befreiung der äußeren und inneren Begrenzungen in der Entgrenzung von Identität liegen.

<sup>113</sup> Umschreibungen der Vorstellung des grotesken Leibes Bachtin befinden sich im Kapitel 3.4 Körperlicher Ansatz. S. 46.

der Spieler durch die Maske erst ersichtlich-präsent. Die Eindeutigkeit wird aufgehoben, in der Unentschiedenheit liegt die kommunikative Kraft. Die Maske setzt den Spieler in ein neues Verhältnis zu sich selbst, sie ist eine Möglichkeit, mit dem ›Fremden‹ umzugehen.<sup>114</sup>

Statt mit Masken ein Anderssein nur vorzugaukeln, offenbart ihr Gebrauch unwillentlich eine Fremdheit des Eigenen, so daß die Wirkung von Masken, die man gewohnt ist, als fiktionale bzw. imaginäre Effekte zu beschreiben, darin besteht, daß sie die Vorstellung des reinen Eigenen, des authentischen Selbst und seiner Autonomie als Fiktion oder Illusion [...] zu erfahren erlaubt.<sup>115</sup>

Die Clownsmaske anzulegen bedeutet vorerst, sich aller gesellschaftlichen Masken zu entledigen. Dabei wird zwischen Spieler und Maske eine Figur geschaltet, welche aus der Individualität heraustretend überindividuell erscheint. Diese Figur wird beim professionellen Schauspieler als Kunstfigur bezeichnet, da sich das Spiel jedoch auf den Laien bezieht, wird sie in diesem Kontext Spielfigur genannt. Die Ent-Individualisierung bietet einen Schutzraum, der Spieler kann die Subjektivität seiner Person verlassen und schaut nun über die Grenzen seines Sichtfeldes hinaus, im Sinne eines Perspektivenwechsels. Das Besondere in der Präsenz zweier Erscheinungen zur gleichen Zeit (Maske und Spieler) ist die Mehrdeutigkeit. Würde sich der Spieler in die Figur verwandeln, wäre sein Blickfeld wieder begrenzt.<sup>116</sup>

In der Entgrenzung der Ich-Identität ist es dem Spieler möglich, durch die Präsenz der Spielfigur frei nach dem Lustprinzip zu handeln. Der Clown erlaubt dem Spieler in einen regressiven<sup>117</sup> Zustand zu fallen und beengende Identitätsgrenzen zu verlassen. Im »primärprozesshaften Erleben« ist eine freie Einfaltung und Bedürfnisrelativierung möglich, wie sie nur in »Erlebnisreservaten wie Träumen und Phantasien« denkbar sind.<sup>118</sup> Die moralische Instanz mit Beobachterfunktion und Außenkontrolle wird dem Über-Ich<sup>119</sup> zugesprochen. In Orientierung an gesellschaftliche Normen und Bestrafungssysteme können kritikhaltige Forderungen durch Schuld- oder Schamgefühle zur Handlungsunfähigkeit führen. Die Clownsfigur wird als »Widerpart des Über-Ichs«<sup>120</sup> bezeichnet, in einem intuitiven Ist-Zustand wird der Verstand und das Realitätsprinzip

<sup>114</sup> Vgl. Bräuning 2004, S. 32.

<sup>115</sup> Wimmer/Schäfer. In: Schäfer 2000, S. 24.

<sup>116</sup> Vgl. Schechner 1990, S. 10.

<sup>117</sup> Freud betont die Wichtigkeit, den Patienten nicht unkontrolliert in die Regression fallen zu lassen. »Wie mir scheint, hat Freud hier das ganze Problem der Regression bei der kreativen Arbeit mit dem Unbewussten grundsätzlich gesehen. Er betont das erwachsene Verarbeiten des in der Regression Erlebten, die Konfrontation und Auseinandersetzung damit. Dem Gewähren, in der Regression zu verweilen, stand er aus den dargelegten Gründen skeptisch gegenüber.« Eben erwähnte Gründe sind: »dass sie den Patienten in seinen alltäglichen Lebensanforderungen fehlleiten oder behindern.« Vgl. Spillmann/Strubel 2010, S. 171. Die Maske ist Bezugspunkt des Spiels, ein Ausleben von Wünschen und Bedürfnissen ermöglicht den Umgang mit Verdrängtem. Der Spielende kann Kraft schöpfen, doch durch das Ablegen der Maske verlässt er die Auszeit. Die Regression erhöht laut Carl. G. Jung die Wertigkeit der Inhalte und Tendenzen, welche nicht nur infantil-sexueller, sondern auch teils unmoralischer, unästhetischer und irrational respektiv imaginärer Natur sind. Vgl. Jung 1995 (Die Dynamik des Unbewussten), S. 45. Balint wertet der Regression einen positiven Faktor bei, welcher als heilsamer Aspekt in Therapieprozessen hervorgehoben wird. »Aber zugleich ist er [Zustand der Progression] augenscheinlich auch eine Regression zum Zustand der primären Liebe, zur ungebrühten Harmonie, zur völligen Identität von Subjekt und Objekt.« Balint 2009, S. 72.

<sup>118</sup> Schwab. In: Lachmann 1982, S. 66.

<sup>119</sup> In Freuds Strukturmodell der Psyche wird diese in drei Instanzen eingeteilt, dem Es, Ich und Über-Ich. Er nimmt eine sehr scharfe Trennung der Bereiche vor, welche nur aufgrund der Veranschaulichung benutzt werden. Verallgemeinernd steht die Zuschreibung des Über-Ichs stellvertretend für soziale Normen und Erwartungshaltungen. Dies bedeutet keinesfalls eine Verortung der Clownsfigur innerhalb des Modells, da sich die Figur komplexerer Mechanismen bedient.

<sup>120</sup> Fried/Keller 1996, S. 9.

zurückgestellt. Die Maske gewährt die Kontaktaufnahme zu verborgenen Wünschen. Im impulsiven, lustorientierten Handeln werden im Spiel Spannungszustände entladen und Bedürfnisse in einer als-ob-Realität relativiert.

Die Figur erscheint in Spielen und in der szenischen Improvisation. Jeder innere und äußere Impuls ist unmittelbarer Anlass für ein neues Spiel und zeigt sich in elementaren Handlungen der Annäherung oder Meidung, welche sich durch Lust- oder Unlustgefühle entwickeln. Die Lustbefriedigung bedarf in diesem Sinn keiner geistigen Tätigkeit, sondern einer sozialen und naturgemäßen Genusserfüllung. Das Ausspielen jeder Gefühlsregung und Begierde ermöglicht dem Spieler für kurze Zeit Entspannung und Befreiung, laut Bachtin verkörpert die Maske ein spielerisches Lebensprinzip.<sup>121</sup> Durch die Clownsfigur wird die Verbindung zur ersten Natur hergestellt. Im Hinwegsetzen über die leibliche Wohlanständigkeit offenbart sie dem Spieler eigene Bedürfnisse und Triebe. Entgegen der sozial-gesellschaftlichen Ordnung handelt sie nach dem sinnlich-intuitiven Genussprinzip. Es ist nur noch dem Clown erlaubt, was dem alternden Kind längst verboten wird.

Den Zustand der Unmittelbarkeit zu erreichen, bedeutet den intuitiven Impulsen zu folgen. Zwischen Freude und Leid liegt nur das Erkennen eines neuen Reizes. Der Clown folgt den Impulsen, ohne jegliches Bewusstsein über Konsequenzen, und findet sich wieder in einem Effektgefüge von Reaktion, Aktion und Überraschung. Schmerz und Leid sind Impulse, welche mit spielerischer Freude ausgetragen und durch neue Anreize in Sekundenschnelle abgelöst werden. Sekundärprozesse als kognitive Komponente menschlichen Verhaltens werden zurückgestellt und das Erleben erweitert sich auf eine »primäre Seinsweise«<sup>122</sup>. Die primären Austauschprozesse sind leibfundiert, primäre Emotionen als Vorstufe sekundärer Emotionen (beeinflusst durch kognitive Bewertungsmuster) werden durch die Wechselwirkungen der Sinneseindrücke als affektiv erlebte Erregungszustände wahrgenommen.

In der Subjektwerdung findet eine Trennung und Unterscheidung der Objektbeziehungen statt. Das Subjekt nimmt sich abgegrenzt von seiner Umwelt wahr.<sup>123</sup> Verlässt man die individuelle Sichtweise oder geht den Schritt der Differenzierung zurück, liegt die Bedeutung des Erlebens im Prozesshaften. In den Vordergrund rückt die Bildhaftigkeit des Empfindens, durch »Verschmelzungen und Wandlungen« sind »Objektungeschiedenheit«, sowie »alogische, nicht hierarchisierte, nicht polarisierte Verknüpfungen« gegenwärtig.<sup>124</sup> Gegensätze können nebeneinander existieren, eine »beliebige Besetzbarkeit von Dingen und Vorstellungen mit imaginären Bedeutungen und affektiven Gehalten« schließt eine Einteilung in Kategorien aus. Imaginäre Vorstel-

<sup>121</sup> Vgl. Bachtin 1995, S. 90.

<sup>122</sup> Schwab. In: Lachmann 1982, S. 66.

<sup>123</sup> Vgl. Spillmann/Strubel 2010, S. 51–54.

<sup>124</sup> Schwab. In: Lachmann 1982, S. 66.

lungen führen zu einer freien Beweglichkeit ohne Grenzen und einer »halluzinatorischen Befriedigung«.<sup>125</sup>

Durch die Maske betritt der Spieler diese »andere« Welt<sup>126</sup>, eine Phantasiewelt, in der die Grenzen menschlichen Denkens aufgehoben werden. Der Clown ist Wesen der anderen Welt und versucht im unermüdlichen Wollen, sich der Wirklichkeit anzupassen. Mit dem Scheinwerfer der Irrung untersucht er die Realität, findet sich jedoch immer in anderen Scheinwelten wieder. »Sie greifen gestisch nach der Realität, berühren sie und zucken zurück.«<sup>127</sup> Er sieht das Realitätsprinzip nicht. Durch die Unmittelbarkeit kann er Mechanismen nicht erkennen, macht sie aber so dem Zuschauer bewusst. [...] »Clowns leben in Traumwelten. [...] Es ist Aufgabe des Clowns, jede Grenze zu überschreiten, jeden Abgrund zu sichten, nur um zu zeigen, was sich dahinter verbirgt.«<sup>128</sup>

Durch die Reisefähigkeit ist es ihm möglich, spielerisch zwischen der Realität und Phantasie umher zu wandeln. In Kommunikation mit dem Publikum verhandelt und hinterfragt er das Verhältnis der Welten zueinander und zeigt die Grenzen der »diesseitigen« Welt auf. Bestehende Verhältnisse werden durch die Verfahren der Verkehrung und Modifizierung entlarvt, relativiert und erträglich gemacht. Der Ebenenwechsel zwischen den Welten lässt Phantasie und Realität verschwimmen, durch das Übertreten der Grenzen eröffnet er dem Betrachter einen Blick auf die Begrenztheit menschlichen Denkens.

Mit der Anderweltsvorstellung ist das Prinzip der Komplementarität eng verbunden. Gegensätzliche Zustände existieren zur gleichen Zeit, die Logik folgt dem »weder noch« und »sowohl als auch«. Leben bedeutet Tod und Tod bedeutet Leben, denn die Spielfigur wird niemals sterben. Die ambivalente, schemenhafte Gestalt der Clownsfigur birgt eine Vielzahl gegensätzlicher Eigenschaften. Sowohl weise als auch einfältig, Betrüger als auch Betrogener<sup>129</sup>, menschlich als auch animalisch, ist seine Doppelgesichtigkeit Zeichen für Widersprüchlichkeit ebenso wie für Vollständigkeit.<sup>130</sup> So trägt die Clownsfigur sowohl zerstörerische als auch schaffende Kräfte.

Einhergehend mit dem Prinzip der Komplementarität ist das Verfahren der Verkehrung. Bewertungssysteme verschieben sich oder werden gar unkenntlich. Was für den Mensch klein und schwächlich wirkt, ist für die Clownsfigur groß und prächtig, oder umgekehrt. Die Figur »be-

<sup>125</sup> Schwab. In: Lachmann 1982, S. 66.

<sup>126</sup> Traditionelle Masken verfügen über die Fähigkeit zu Jenseitsreisen oder Anderwelt-Reisen. Ihr Jenseitsbezug ist von Bedeutung, um über das Verhältnis zwischen dieser und der anderen Welt zu kommunizieren. Berichtete Reisen sind bei den *commedia all' improvviso* Masken nachzuweisen, beispielhaft bei den Masken Tabarin und Arlequin, aber auch den Zanni und Buffoni Masken. Noch beim Clown Tarlton des elisabethanischen Zeitalters sind Jenseitsmotive verzufinden. Reisemittel und Anderwelts-Vorstellungen sind immer an die mythische Herkunft der Figur gebunden. Vgl. Chantelau 2007, S. 33; Münz. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 395–397. Durch die Individualisierung der Masken zur lustigen Gestalt sind mythische Wurzeln längst verblasst, Anderweltbezüge finden sich daher in Traum- und Phantasiewelten wieder.

<sup>127</sup> Müller. In: Kamper/Wulf 1986, S. 225.

<sup>128</sup> Ebd., S. 224–231.

<sup>129</sup> Vgl. Münz. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 366.

<sup>130</sup> Vgl. Fried/Keller 1996, S. 17.

trachtet die Welt aus einem Kopfstand heraus und verhält sich ihr gegenüber entsprechend, wie es alle anderen als sinnwidrig oder unzulässig ansehen.«<sup>131</sup>

Die Spielfigur unterzieht sich einer unbeirraren Wandlung und Verformung, natürliche Grenzen werden im ›Über-Natürlichen‹ übertreten. Die mit der spielerischen Freude ausgetragene Verwandlung und Metamorphose verneint Konformität und Eindeutigkeit.<sup>132</sup> Die Figur kann sich jede Form geben, die ihrem Selbstzweck dienlich ist. So ist ihre tierische Gestalt Mittel zum Zweck der Flucht, während ihr nicht zu sättigender Bauch ein ganzes Universum beherbergt. Ihre Form ist universell gültig, sowohl Frau als auch Mann, Kind als auch Greis sind in der Lust an der Verwandlung und Vervielfältigung tausend neue Facetten zu entdecken.

Der Spieler schafft eine Illusion. Durch den ständigen Ebenenwechsel wird diese gebrochen und im nächsten Spiel neu aufgebaut. Dabei ist der Blickwinkel nicht auf die jetzige Welt reduziert.<sup>133</sup> Die Spielfigur kann sich ebenso der Masken des Lebens bedienen, um spielend Bezug zu nehmen<sup>134</sup> auf Rollenbilder und gesellschaftliche Stände, während sie in der Verkehrung kommunikativ vermittelt und relativiert werden. Im Spiel mit den sozialen Masken stellt die Spielfigur die Charaktere vor und bricht das Bild durch den fortwährenden Maskenwechsel (*moltiplicità*)<sup>135</sup>. Die Verwandlung ist ein Spiel mit dem Körper, welches das Unsichtbare sichtbar macht. Das Spiel beabsichtigt keine Abbildung der Wirklichkeit, sondern eine Relativierung der bestehenden Verhältnisse zwischen Mensch und Welt. Aufgrund der verdrehten Sichtweise und mehrdeutigen Spielweise eröffnet die Figur eine Perspektive, welche dem rational denkenden Menschen verborgen bleibt. Hier liegt die kommunikative Kraft, die Figur vermittelt zwischen Positionen, stellt Zusammenhänge her und verweist auf andere Wirklichkeiten. Ihr wird eine außerordentliche Weisheit zuteil, denn in einem Spiel ohne Verstellung kann es nichts anderes geben als die Wahrheit. Der Clown steht im direkten Kontakt zum Publikum. Die vierte Wand durchbrechend, lässt er den Zuschauer teilhaben an seinem Erleben. Durch das Spiel erwachen die Wünsche und zerstörerischen Triebe des Publikums aus dem Unterbewussten. Die Figur spielt nicht für das Publikum, sondern mit ihm. Als Wechselspiel zwischen Gedanke und Antwort verbündet sie sich mit dem Publikum oder stellt sich gegen es. Vor allem in der Improvisation ist die Interaktion mit dem Publikum dankbare Impulsgebung, der Zuschauer fungiert als Spielpartner.

Im Unterschied zu anderen Theaterfiguren hat der Clown einen direkten und unmittelbaren Kontakt zum Publikum, er kann nur mit und unter dem Blick der anderen leben. Man macht nicht *vor* einem Publikum den Clown, man spielt *mit* ihm. Wenn ein Clown auf die Bühne kommt, tritt er mit allen Personen im Publikum in Kontakt, sein Spiel wird von ihren Reaktionen beeinflusst.<sup>136</sup>

<sup>131</sup> Fried/Keller 1996, S. 16.

<sup>132</sup> Vgl. Bachtin 1995, S. 90.

<sup>133</sup> Vgl. Bräuning 2004, S. 30.

<sup>134</sup> Vgl. Baumbach. In: Jeschke/Bayerdörfer 2000, S. 199.

<sup>135</sup> *Moltiplicità di Personaggi*: wörtlich etwa: »Vervielfältigung der Personen« oder »in vielen Masken auftreten«. In einer »Als-Ob-Verkleidung« stellt die Spielfigur die Masken vor. In: Münz 1979, S. 145–147/160.

<sup>136</sup> Lecoq 2000, S. 204.

Während die Figur zwischen den Welten umherirrt, scheitert sie an der Unkontrollierbarkeit der Gegebenheiten. »Einziger Halt« ist die »Haltlosigkeit«<sup>137</sup>, durch die sie in immer neue Missgeschicke gerät. Der unsichere Boden, auf dem sie sich befindet, verwandelt sich vor ihren Augen in immer neue Abenteuer. Die Erfahrung des Misslingens ist jedem bekannt, der Anspruch an das Leben ist mit dem Erleiden der Unzulänglichkeiten verknüpft. Doch die Clownsfigur erhebt sich über die Unvollkommenheit, mit spielerischer Freude scheitert sie an den kleinsten Problemen und findet in der Lösung ein neues Problem. In einem Straucheln und Stolpern zwischen Können und Wollen schreitet sie mit einem unerschütterlichen Entdeckermut voran.<sup>138</sup> Die Lust am Scheitern verkehrt alltägliche Probleme und wird zur Quelle kreativen Potentials.

Der Clown fordert das Lachen heraus, die totale Verkehrung mündet in befreiendem Gelächter. Man lacht mit ihm und erhebt sich über die Existenz menschlicher Schattenseiten. Der Mensch darf lachen, denn die Tragödie des Seins wird in der Komödie ausgetragen.

Um den praktischen Bezug herzustellen, wird abschließend die Umsetzung der Einführung der Spielfigur in den Interventionen beschrieben. Der Verweis auf den Bezug zur imaginären Welt ist die Maske, welche reduziert in der roten Nase erscheint. Sie repräsentiert die fantastischen Kräfte, welche durch sie wirken. Der symbolische Anspruch, welcher auf die Wurzeln der Herkunft dieser Figuren<sup>139</sup> verweist, ist nicht zu verkennen, doch sind traditionelle Zusammenhänge und rituelle Symbole längst verblasst.

Während die Maskenspieler der *commedia all'improvviso* eindeutige symbolische Körpersignale tragen, ist die Spielfigur stark individualisiert.<sup>140</sup> Körperspiel und Ausdruck werden durch individuelle Züge des Spielers ausgestellt und erscheinen als überindividuelle Gesten und Themen. Bei den Figuren der *Commedia* sind die Handlungen und das Spiel an die Strukturfigur gebunden, der Dialekt deutet auf die Herkunft, Haltung und Gesten sind universelle Codierungen, welche weiter überliefert werden. Die Spielfigur jedoch macht sich die Physiognomie des Spielers zu Eigen. Ungewöhnliche Merkmale werden offen gezeigt, sie entspricht ihrem eigenen Typ. Teil der Clownsmaske ist das Kleid, als Körpermaske verstärkt sie Spiel und Figur.<sup>141</sup> Sie unterstützt ihre äußere Erscheinung, indem sie sie durch Gegensätzlichkeit hervorhebt oder durch Vergrößerung untermalt.

Um die Enthüllung der Figur durch die Maske zu ermöglichen, muss die Anleitung einen Schutzraum bieten, in dem es möglich ist, sich ohne Bewertungskriterien frei zu entfalten.<sup>142</sup> Für das

<sup>137</sup> Barloewen 1984, S. 37.

<sup>138</sup> Vgl. ebd., S.103–105.

<sup>139</sup> Es wird verallgemeinert ein »grundlegende Parallele« zwischen den »Funktionen des elisabethanischen Clowns« und der »Zanni der *commedia all'improvviso*« aufgestellt, »nämlich dem Entlarven des Lebenstheaters aus der vom Mythisch-Andersweltlichen herrührenden Außerhalb-Perspektive und einer damit einhergehenden Entlastung des Publikums von den Nöten des Alltags und der Angst vor dem strafenden Gott«. Eine Verbindung zu tricksterhaften Figuren der Mythologie wird damit ersichtlich. Hengstenberg 2007, S. 13.

<sup>140</sup> Vgl. Theile. In: Erdmann 2003, S. 96-98

<sup>141</sup> Vgl. Kramer 1986, S. 92.

<sup>142</sup> Vgl. Bohdal. In: Müller-Weith u.a. 2002, S. 150–152.

Eintreten in die Figur braucht es das Ritual als Schwellenübertretung. Die wiederkehrende Ritual erleichtert dem Spieler den Einstieg in die Maske. Die Initialisierung zum Clown wird von verschiedenen Leitern unterschiedlich eingeführt. Einige Theaterlehrer nutzen die Maske als Gebrauchsgegenstand des Spiels, dies entspricht einer abweichenden Betrachtungsweise. Es ist für das anfängliche Spiel wesentlich, die Erscheinung des Clowns nicht mit der Anwesenheit des Spielers zu vermischen. Die Maske wird weder vor dem Publikum angelegt, noch als Person angesprochen. Durch ein rhythmisches Einzählen erwacht die Präsenz des Clowns, indem er sich den Anderen zuwendet.

Um an die Wurzeln der Figur zu gelangen, entlockt man dem Individuum seine Verletzlichkeit und Naivität.<sup>143</sup> Das Verborgene wird offen zur Schau getragen.<sup>144</sup> Entgegen des durch die Vernunft verdeckten Wesens durch die Selbsttäuschung entlarvt die Transparenz der Maske Wünsche und Triebe des Individuums. Die Figur des Clowns ist nicht außerhalb des Spielers zu finden<sup>145</sup>, sondern entwickelt sich aus den individuellen Unzulänglichkeiten heraus. Indem man die Sicherheit der eigenen Fassade verlässt, ist es möglich, sich ungehemmt im Spiel zu entfalten. »Die Arbeit an der eigenen Clownsfigur ist immer eine Auseinandersetzung mit sich selbst und somit ein Entwicklungsprozess«<sup>146</sup>, der nie endet.

Theatrale Übungen erschaffen keine den künstlerischen Vorstellungen entsprechende Figur, sondern helfen, innere Impulse zum Ausdruck zu bringen. Um den Spieler zur Absichtslosigkeit hinzuführen, muss ihm der kritische Blick als Zeichen von Produktivität genommen werden. Kreativität entsteht erst aus der befreiten Handlung heraus.

Die Handlung wird durch einen intensiven Wunsch der Figur bestimmt, aus dem das Problem entsteht. Ziel ist es, die Wahrnehmung des Spielers auf unmittelbare Wünsche, Bedürfnisse und Impulse zu lenken, um sie in der Figur auszuspielen statt darzustellen.

Die Figur entwickelt sich in theatralen Übungen und szenischen Vorgaben, welche im Anhang vorgestellt werden. In der Überhöhung der Bewegungen und Gangart, der Übertreibung von Impulsen und Gefühlen entsteht die Präsenz der Figur. Inhalte des Spiels sind immer schon vorhanden, Ziel ist nur, sie wahrzunehmen und auszuspielen. Die Ausdruckskraft des Körpers wird durch die Schulung von Beweglichkeit, Phantasietätigkeit und Konzentration durch alle Sinne verstärkt. Trotz freier Entfaltung im Spiel ist dieses an künstlerische Kriterien gebunden, welche durch die Übungen eingeführt und gefestigt werden. Die Regeln werden im Kapitel: 3.2 Spielerischer Ansatz erläutert.

<sup>143</sup> Vgl. Lecoq 2000, S. 199.

<sup>144</sup> Die offene zur Schau-Stellung leiblicher Bedürfnisse und Wünsche wird vom Betrachter als obszön wahrgenommen, was vor allem in ethnologischen Betrachtungen eine mindere Auslegung der rituellen Maskenerscheinungen zur Folge hatte. Bemerkungen zu Obszönität und Maske sind zu finden in: Wimmer/Schäfer. In: Schäfer 2000, S. 17.

<sup>145</sup> Lecoq 2000, S. 199.

<sup>146</sup> Zulechner. In: Koch 1991, S. 62.



Der Ansatz des Clownspiel als gesundheitsfördernde Methode ist weniger problemorientiert, sondern ressourcenorientiert. Der Mensch beherbergt ein Universum an Persönlichkeitsfacetten und Fähigkeiten. Indem sie ausgespielt werden, können sie sichtbar werden. Das Spiel bietet einen Blick auf unbegrenzte Möglichkeiten, so dass sich der Spieler aller Ressourcen bedienen kann. »

Indem der Zwang zur Produktivität aufgehoben wird durch das bloße Sein, welches das Spiel leitet, kann das Spiel befreiende Funktionen haben. Die Vernunft wird zurückgestellt und die innere Zensur findet keinen Platz mehr. Die Maske erleichtert in einem geschützten Rahmen verdrängten Gefühlen freien Lauf zu lassen und im Spiel auszudrücken. In der Enthemmung der Körperlichkeit können neue Ausdrucksmittel entdeckt werden. Vor allem in der Grenzüberschreitung eröffnet sich ein deutlicher Lustgewinn. Ventile werden geöffnet, so dass unterdrückte Ängste und Gefühle gelöst werden und der Spieler sich von Schwere und Bedrücktheit befreit. Die Aufmerksamkeit wird auf das genüssliche Erleben gelenkt, welches die Figur zur Handlung drängt. Durch die Gestaltwerdung eigener Unzulänglichkeit in einer künstlerischen Figur findet eine Distanzierung zu ›Fehlern‹ statt. Die mit spielerischer Freude ausgetragenen Konflikte bergen eine deutliche Lebendigkeit, welche sich der Spieler erhalten kann. Die Spielfigur bietet ungewöhnliche Lösungen für Probleme, welche einen Perspektivenwechsel anstoßen und über das Scheitern lachen lassen. Sie relativiert gegebene Umstände, ›Es ist, wie es ist‹ wird zu ›Nichts ist, wie es scheint‹.

### **3.2 Spielerischer Ansatz**

Ausgangspunkt der Interventionen ist das Spiel. Die Clownsfigur tritt spielerisch mit der Welt in Kontakt, verfängt sich in Konflikten und windet sich in unermesslicher Spielfreude wieder heraus. Die Spielfreude ist von essentieller Bedeutung. Sie gestaltet die Basis der Interventionen. Pädagogische Kniffe und Übungen bauen eine Ausgangsebene, in welcher die Teilnehmer mit einem hohen Lustpotential ihrer Kreativität freien Lauf lassen können. Sehr geschätzt werden Spiele, welche durch Verwirrungen und Überraschungen intuitive Impulse herausfordern und den Spaß am Spiel entfachen. Sie bewirken einen Grundzustand der Leichtigkeit und werden daher der Einführung der Maske vorangestellt. Wie bereits erwähnt, sind Übungsanregungen im Anhang zu finden.

Um die Merkmale und Funktionen des Clownspiels zu bestimmen, werden sie anhand der Spieltheorie von Huizinga erläutert, welcher in seiner Abhandlung über den spielenden Menschen, Einblicke in die anthropologische Herkunft des Spiels gibt. Spielerische Auseinandersetzung

mit der Welt zeigt sich noch vor der Entstehung menschlicher Kultur, ehe sich kulturelle Erscheinungen manifestieren, werden sie vorerst gespielt.<sup>147</sup>

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommen, oder bedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und der Freude und einem Bewußtsein des ›Andersseins‹ als das ›gewöhnliche Leben‹.<sup>148</sup>

Das Spiel wird als freiwillige Handlung bestimmt, welche unerlässliche Voraussetzung für das Clownspiel ist. Die Clownsfigur weckt einen befreienden Zustand im Menschen, bereit zum Spiel, ohne hemmende Blockaden. Entgegen der Vorstellung, der Mensch sei Marionette eines schicksalhaften Schachbretts, handelt der Clown in seinem eigens geschaffenen Aktionsraum. Der Spieler bedient sich der Maske und in einer entgrenzten Situation kann er seine spielerischen Triebe entfachen, angetrieben durch intrinsische Motivationen.

Huizingas Begriffsbestimmung zufolge existiert Spiel außerhalb realer Grenzen, Spielzeit ist nicht kongruent mit der Realzeit.

*Spiel ist nicht das ›gewöhnliche‹ oder das ›eigentliche Leben‹. Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz.*<sup>149</sup>

Spiel ist der Realität entgrenzt, so kann der Spieler Bezug zur Wirklichkeit nehmen und diese relativieren. »Denn es ist - wie gesagt - nicht die Realität, die wir aufführen. Die Realität wird aufs Spiel gesetzt, indem es Realität ins Spiel bringt.«<sup>150</sup> Indem sich der Spieler in der Phantasiewelt bewegt, wird »dem Imaginären [...] symbolische Gestalt und Prägnanz verliehen«<sup>151</sup>. »Das Imaginäre, als das Andere des Realen, appelliert an das Unbewusste [...]«<sup>152</sup> Es muss eine Unterscheidung zwischen Spieler und Zuschauer vorgenommen werden, während der Spieler »das intermediäre Feld als Raum imaginärer Erprobung und Bewältigung von Anforderungen«<sup>153</sup> betritt, so eröffnen sich dem Betrachter Bilder, welche auf »Entschlüsselung drängen«<sup>154</sup>. In den intersubjektiven Assoziationsfeldern wird das Unbewusste erfahrbar, zugänglich und somit veränderbar. Beide Akteure (Spieler und Publikum) befinden sich in einem »produktiven Zustand permanenter Illusionsbildung«<sup>155</sup>. Die Maske wird zur Verallgemeinerung<sup>156</sup>, ihr Spiel wird nicht »individueller, sondern überindividueller Bedeutung«<sup>157</sup> zuteil. Indem sie aus einer anderen Perspektive Bezug nimmt, stellt ihr Spiel Zusammenhänge neu her, nicht als Repräsentation, sondern als

<sup>147</sup> Vgl. Huizinga 2001, S. 57.

<sup>148</sup> Ebd., S. 37.

<sup>149</sup> Ebd., S. 16.

<sup>150</sup> Benno Besson zit n. Baumbach. In: Birbaumer u.a. 2010, S. 173.

<sup>151</sup> Schwab. In: Lachmann 1982, S. 78.

<sup>152</sup> Ebd.

<sup>153</sup> Ebd., S. 71.

<sup>154</sup> Ebd., S. 78.

<sup>155</sup> Ebd., S. 71.

<sup>156</sup> Vgl. Baumbach. In: Birbaumer u.a. 2010, S. 149.

<sup>157</sup> Münz. In: Baumbach/Hädge 2002, S. 363.

An-Teilnahme. Symbole sind demnach Verwirklichungen, Unsichtbares und Unaussprechliches nehmen in der Phantasiewelt Formen an.<sup>158</sup>

So schafft sich die Menschheit immer wieder ihren Ausdruck für das Dasein, eine zweite erdichtete Welt neben der Welt der Natur. Oder man nehme den Mythos, der ebenfalls eine Verbildlichung des Daseins ist, nur weiter verarbeitet als das einzelne Wort. [...] In jeder launenhaften Phantasien, mit denen des Mythos das vorhandene bekleidet, spielt ein erfindungsreicher Geist am Rande von Scherz und Ernst.<sup>159</sup>

Es muss ein sensibler Schutzraum geschaffen werden, um die Entfaltung des Spiels zu ermöglichen. Die Spielintensität richtet sich nach der Freiheit des Spielers, ohne dass dieser unter Leistungsdruck gerät. Als ein Fallen-lassen in der Gruppe und zum Spielpartner, muss die Entdeckung des freien Spiels gekonnt eingeführt werden. Eine Methode, welche durch das »Fooling« von Franki Anderson<sup>160</sup> beeinflusst wurde, ermöglicht dem Spieler durch musikalische Eindrücke, jeder unmittelbaren Empfindung und Bewegung nachzugehen und durch Körper und Sprache auszuspielen. Das Spiel (Tanz) befähigt den Spieler, sich eigenen Empfindungen und Bedürfnissen zu nähern und vor allem zu zeigen. Die Befreiung von hemmenden Blockaden entblättert die Schutzhülle des Spielers, doch das Verlassen der geborgenen Sicherheit birgt ebenso das Risiko der Verletzbarkeit. Dem Spielleiter wird eine hohe Verantwortung zuteil, denn äußere und innere Bewertungsmechanismen blockieren und entblößen den Spieler.

Spiel ist nicht in der Vernunft begründet, sondern lebt in der Spielwelt Träume aus. »Wir spielen und wissen, daß wir spielen, also sind wir mehr als bloß vernünftige Wesen, denn das Spiel ist unvernünftig.«<sup>161</sup> Laut Huizinga liegt Spiel außerhalb gesellschaftlicher Bewertungssysteme, jenseits von Gut und Böse, Wahrheit und Unwahrheit, ihm ist keine moralische Funktion gegeben.<sup>162</sup> Dennoch ist das Spiel umgrenzt – zum einen durch die Regeln des Spiels, denen die Gemeinschaft bewusst oder unbewusst zustimmt, zum anderen spielt es sich innerhalb bestimmter Grenzen von Raum und Zeit ab. Die Regeln des Spiels sind jedoch nicht mit den gesellschaftlichen Regeln der Realität äquivalent. Spiel sondert sich vom Leben durch seine Geschlossenheit ab, indem es die Entgrenzung als zeitweilige Aufhebung des gewöhnlichen Alltags ermöglicht. Spiel als Auszeit ist an eine eigene Ordnung gebunden.<sup>163</sup> Eine Abweichung der »Normalität« des Spiels zerstört dieses. Die Regeln bestimmen, »was in der zeitweiligen Welt gelten soll«<sup>164</sup>. Das Spiel als zweite Kultur einer Spielgemeinschaft ist der Rückbezug zur ersten Natur, der Vorherrschaft des Spieltriebes. In ihrer Ausnahmestellung entsteht ein Gemeinschaftsgefühl, eine Gruppe, welche für kurze Zeit ihren eigenen Regeln unterliegt. Die Clownsfigur ist Teil dieser Spiel-

<sup>158</sup> Vgl. Huizinga 2001, S. 23.

<sup>159</sup> Ebd., S. 13.

<sup>160</sup> Ihr Konzept eröffnet einige Parallelen zum Clownspiel, vor allem der freie »Tanz« ist sinnvoll als einleitende Übungsabfolge. Annäherungen an ihr Konzept entstanden durch die Teilnahme an ihren Workshops. Näheres dazu im Anhang S. 123.

<sup>161</sup> Huizinga 2001, S. 12.

<sup>162</sup> Vgl. ebd., S. 15.

<sup>163</sup> Vgl. ebd., S. 18–20.

<sup>164</sup> Ebd., S.20.

welt, einer Phantasiewelt, doch das Spiel ist an künstlerisch-theatrale Regeln gebunden, welche in den Interventionen eingeführt werden.

Die Handlung wird durch spontan-instinktive Impulse des Spielers bestimmt. Trotz festgelegter Rahmenbedingungen sollen eigene Spielmöglichkeiten gefunden werden. Um in einen absichtslosen Zustand zu fallen, muss sich der Spieler von kritisch-produzierenden Gedanken befreien, denn geplante Handlungsabfolgen zerstören in der Improvisation das intuitive Spiel. In einem präsenten Ist-Zustand kann er Impulse wahrnehmen und im Spiel umsetzen. Ideen dürfen dabei keiner Bewertung unterzogen oder verworfen werden. Wichtig ist es, der Spielmotivation zu folgen. Wird ein Motiv angespielt, kann es in der Übertreibung ausgespielt werden und wird nicht durch ein Neues ersetzt. Werden Impulse nicht weitergeführt und abgebrochen, verliert sich der Spannungsaufbau der Handlung. Die Improvisation ist Vorstufe der perfektionierten Szene. Erst durch das Sammeln von Spielerfahrungen können die Szenen wiederholbar gestalten werden, indem sich der Spieler immer wieder in den Zustand der Ahnungslosigkeit bringt.

Grundlage des Partnerspiels ist das Zusammenspiel, welches sich Zug um Zug aufeinander aufbaut. Das Prinzip ›Ja zum Spiel‹ untersagt die Blockierung eines Spielimpulses. In kurzen Aktionen reagieren die Spieler aufeinander, ohne dabei das Spiel zu bestimmen. Dies setzt eine immense Selbst- und Fremdwahrnehmung voraus, um auf eigene und fremde Impulse eingehen zu können. Wichtiger Spielpartner ist zudem das Publikum. Der Clown kommuniziert jedes Geschehnis, jeden Vorgang, indem er im ständigen Blickkontakt mit dem Publikum steht. Dabei muss der Spieler ebenso auf die Impulse des Publikums eingehen.

Die ›Regeln‹ des Clownspiels werden in der Improvisation geschult und nacheinander eingeführt. Spielanregungen können auch während einer Szene durch Äußerungen eingeworfen werden. Nach der improvisierten Szene wird das Spiel anhand folgender Fragen reflektiert. Was habt ihr gesehen? Woran habt ihr als Zuschauer Gefallen gefunden? Wovon hättet ihr gern mehr gesehen? Der Einsatz von Feedback ist mit Vorsicht zu genießen. Sinn ist nicht die kritische Auseinandersetzung mit Spielideen, sondern eine Mitteilung von subjektiven Empfindungen. Kritikpunkte bezüglich der Nichteinhaltung spielerischer Regeln sollten vorerst nur dem Spielleiter zuteil werden.

Nachdem eine Eingrenzung des Spiels vorgenommen wurde, kann folgend ein Einblick in die vielfältigen Spielmöglichkeiten eröffnet werden. In einer Phantasiewelt ist durch die imaginäre Wandelbarkeit alles möglich. Der Clown wandert hindurch und trifft auf verschiedenste Objekte, »läßt es zu, daß die Gegenstände und seine Umgebung zwanglos mit ihm kooperieren.«<sup>165</sup> Alles und jeder wird zum Spielpartner, ein personifizierter Gegenstand wird zum Freund oder Feind,

---

<sup>165</sup> Fried/Keller 1996, S. 104.

Gegenstände verwandeln und verselbstständigen sich, wenn der Clown mit ihnen ins Spiel tritt. Er unterstellt allem und jedem einen eigenen Willen. Er reagiert auf jede ›Unebenheit‹ und teilt sie dem Publikum mit. Es erscheinen ihm imaginäre Dinge und Wesen, oder er stolpert über reale Objekte, welche durch seine Berührung zum Subjekt werden. Der Gegenstand ist nicht Objekt des alltäglichen Gebrauchs, sondern wird untersucht nach vielfältigen Funktionen und einen Eigenleben. Auch Geräusche kreuzen seinen Weg, er lauscht, wird gestört und bringt sie in Einklang in seine eigene rhythmische Ordnung. Zugleich entlockt er seiner Umwelt Klänge und verspielt sich in einer musikalischen Komposition.

Nicht nur die bespielten Objekte und Räume unterliegen der Wandlungsfähigkeit des Clowns, sondern auch er selbst. Seine Körperteile verselbstständigen sich und treten mit ihm und der Welt in Kontakt. »Der Clown schafft sich seine eigenen Spielkameraden: Hände, Füße, Gegenstände, scheinen eigenständige Lebewesen zu sein.«<sup>166</sup> Wie bereits erwähnt, kann er sich jede beliebige Gestalt geben, als Verkörperung von Pflanzen, Tieren und Stoffen kann er sich verwandeln und vervielfältigen. Zudem ist er fähig, sich jeder sozialen Maske des Lebens<sup>167</sup> zu bedienen. Die Maske der Clownsfigur unterliegt der *moliplicità*<sup>168</sup>, einer unendlichen Vervielfältigung und Verwandlung. Mit einem unglaublichen Repertoire an sozialen Masken ist es möglich, diese spielerisch ins Verhältnis zu setzen und bestehende »Autoritäts- und Identitätsidealen«<sup>169</sup> zu brechen. Soziale Masken sind Verallgemeinerungen von Typen, die Mutter von Nebenan wird zur Zusammenführung aller Mütter der Welt. Kostüm (welches über das Kleid der Maskenfigur gestülpt wird) und Gestenzeichnung der sozialen Masken erscheinen dabei überindividuell. Im kommunikativen Aspekt wird das Verhältnis zwischen Individuum und Gesellschaft vermittelt, Herrschaft verliert sich durch die Verkehrung sozialer Rollen, Gegensätze vereinen sich in der Grenzüberschreitung. Als fröhliche Relativierung wird der Mensch gegenüber der herrschenden Kultur in einen neuen Bezugsrahmen gesetzt und im Lachen realisiert.<sup>170</sup>

Für den Spieler liegt die hauptsächliche Funktion des Spiels zum einen in der Befreiung von Hemmungen und Ängsten, zum anderen in der Entladung überschüssiger Energie, welche im Imaginären der Befriedigung dient, einer Relativierung der Bedürfnisse. Im als-ob-Modus wird der Ernst der Realität außer Kraft gesetzt.

Das clowneske Theater-Spiel sehe ich als Chance zur Verarbeitung von Erlebtem und als Experimentierfeld für Bewältigungsstrategien und Noch-Nicht-Erlebtes – Mit allen Ängsten und Sehnsüchten. Die clowneske Improvisation lebt aus der Selbstoffenbarung des Clowns.<sup>171</sup>

<sup>166</sup> Galli 2000, S. 108.

<sup>167</sup> Vgl. Baumbach. In: Birbaumer u.a. 2010, S. 179.

<sup>168</sup> Vgl. Münz 1979, S. 149.

<sup>169</sup> Bräuning 2004, S. 30.

<sup>170</sup> Vgl. Lachmann. In: Bachtin 1995, S. 12.

<sup>171</sup> Trautmann. In: Koch 1991, S. 72.

Einhergehend mit der Spielfreude kann der Spieler seine Entdeckungslust auskosten. Ein freies Austesten eigener Grenzen birgt ein hohes Lustpotenzial, da gehemmte Bedürfnisse und Emotionen im Spiel ausgelebt werden können.

In der Spieltheorie findet auch der Humor Berücksichtigung. Mit dem Aspekt der Verweigerung, die Situation des Spiels ernst zu nehmen, geht einher, dass der Spaß am Spiel die Lust an der Komödie hervorbringt. Lachen ist ebenso ein Phänomen der Auszeit, der Verstand wird verbannt und die triebhaften Leidenschaften werden geweckt. Lachen reagiert immer auf den Kontrast zweier Vorstellungen, bei der Verbindung von Realität und der Spielphantasie, der Uneindeutigkeit und Ambivalenz. »Im Spiel wird gelacht. Auf eine *A-spiel-ung* lachen die Zuhörer. Das lachende Spiel widersetzt sich dem Ernst der Welt.«<sup>172</sup> Der Grundzustand des Menschen beim Lachen ist die Bereitschaft zum Spiel. Lachen und Spiel stehen in enger Verbindung, beide implizieren Phantasie, Absurdes und Irreales. Lachen und Spiel haben befreiende Faktoren, unterdrückte Bedürfnisse werden ausgespielt, eine »psychische Stauung«<sup>173</sup> kann vermieden werden. »Die Lust beim tendenziösen Witz ergibt sich daraus, daß eine Tendenz befriedigt wird, deren Befriedigung sonst unterblieben wäre.«<sup>174</sup> Der Spielende schöpft aus einer zuvor verschlossenen Lustquelle, »setzt die hemmenden Kräfte, die Kritik [...] herab«<sup>175</sup>, erkennt das Lustgefühl und bedient sich weiter der im Spiel begründeten Energiebefreiung.

Ich meine, welches immer das Motiv war, dem das Kind folgte, als es mit solchen Spielen begann, in weiterer Entwicklung gibt es sich ihnen mit dem Bewußtsein, daß sie unsinnig sind, hin und findet das Vergnügen in diesem Reiz des von der Vernunft Verbotenen. Es benützt nun das Spiel dazu, sich dem Drucke der kritischen Vernunft zu entziehen. Weit gewaltiger sind aber die Einschränkung, die bei der Erziehung zum richtigen Denken und der Sondierung des in der Realität Wahren vom Falschen Platz greifen müssen, und darum ist die Auflehnung gegen den Denk- und Realitätszwang eine tiefgreifende und langanhaltende; selbst die Phänomene der Phantasiebetätigung fallen unter diesen Gesichtspunkt.<sup>176</sup>

Das Spiel hat für den Spieler sowie für den Rezipienten befreiende Funktionen. In seiner zweckfreien Sinnhaftigkeit befriedigt es das Bedürfnis nach Entspannung. Die Lust wird durch die Ersparung des Hemmungsaufwandes hervorgerufen, welche die Clownsfigur mühelos zu überwinden scheint.<sup>177</sup> Das Spiel als unschuldiges Abreagieren schädlicher Triebe ist eine notwendige Ergänzung des einseitig gerichteten Betätigungsdrangs.<sup>178</sup> Sie dienen der Relativierung in Wirklichkeit unerfüllter Wünsche, welche in der Fiktion ausgespielt werden können. Des Weiteren verlangt das Spiel wesentliche Fähigkeiten, in der Improvisation werden Spontanität, Flexibilität, Ausdrucksfähigkeit, Sensibilität und soziale Kompetenzen gefördert. Spiel ist ein gemeinschaftliches Phänomen. Im Zusammenspiel wird etwas geschaffen, als wirkende Kraft der Zusammen-

<sup>172</sup> Hüttinger 1996, S. 195.

<sup>173</sup> Freud 2006, S. 132.

<sup>174</sup> Ebd., S. 131.

<sup>175</sup> Ebd., S. 141.

<sup>176</sup> Ebd., S. 140.

<sup>177</sup> Vgl. ebd., S. 194.

<sup>178</sup> Vgl. Huizinga 2001, S. 10.

kunft. Als kommunikatives Erlebnis ist es immer auch eine Erprobung der Handlungsmöglichkeiten, welche im realen Leben angewendet werden können und bietet durch ungewöhnliche Sichtwechsel ungewöhnliche Lösungsvorschläge.

### 3.3 Emotionaler Ansatz

Um die Wirkung des emotionalen Spiels für den Spieler zu ermitteln, sind die Gefühle als körperliche Impulse zu spezifizieren. Ursprünglicher Motor der Handlung ist der Trieb. Er ergibt sich durch die zyklische Veränderung des Körpers, durch Hunger oder Sexualität.<sup>179</sup>

Instinkte sind im eigentlichen Sinne kein Modus der Weltdeutung und -aneignung, da sie rein reaktive, genetisch festgelegte Formen der Regelungen des Verhältnisses zur Umwelt darstellen. Im Gegensatz zu allen anderen Kommunikationsformen sind sie nicht sinnhaft strukturiert.<sup>180</sup>

Durch die Differenzierung der menschlichen Handlung und die Entstehung von Bewusstseinsprozessen, entstehen Gefühle, welche eine verstärkte Improvisation des Verhaltens gestatten. »Gefühlserlebnisse sind ein evolutionärer Schritt zur größeren Flexibilität des Verhaltens«<sup>181</sup>, sie ermöglichen die Entkopplung der Reiz-Reaktion-Verbindung, »Gefühle sind vorgedankliche Beurteilungen von Situationen«<sup>182</sup>. Der Instinkt, sich zu sättigen, wird differenziert durch die begleitenden Gefühle, welches bestimmt, was man isst.

Das emotionale Bewußtsein konstruiert die Welt in der Weise, daß sie ihm unmittelbar, das heißt ohne Distanz und ganzheitlich erscheint. Das reflektierte Bewußtsein erfährt die Welt, indem es sich selbst in Distanz zur Welt begreift und sukzessive zergliedert. [...] Emotionen haben die Funktion, den Mensch an die Welt zu binden, ihn in die Welt zu involvieren.<sup>183</sup>

Das emotionale System ist eigenständig vom kognitiven System, ein stimuliertes Hirngebiet kann Empfindungen hervorrufen, ohne die Kognition zu aktivieren. Allerdings sind beide miteinander verbunden. Die Emotion als Affekt dient als antreibende Kraft, während die Vernunft die Richtung des Verhaltens zeichnet.<sup>184</sup> Gefühl ist demnach an ein affektives Bewertungssystem, die Vernunft an ein kognitives Bewertungssystem geknüpft. Kognitive Bewertungsprozesse können Intensität und Qualität von Gefühlen verändern, sind jedoch keine Voraussetzung für ihre Entstehung. Die Motivationshandlung entsteht aus den mit Lust oder Unlust erlebten Gefühlen. Emotionen strukturieren die Umwelt, sie bewerten soziale Situationen und Beziehungen. Als Ressourcen sind sie jedoch austauschbar und verhandelbar. Ihre Bewertung ist durch äußere Normen bestimmt, durch Erwartungen der Sozialpartner und das Selbstkonzept. Anhand dieser Bewertung, selektieren Emotionen Umweltreize, Erfahrungen nach ihrer Bedeutsamkeit. Die Ver-

<sup>179</sup> Vgl. Rost 1995, S. 25.

<sup>180</sup> Gerhards 1988, S. 73.

<sup>181</sup> Rost 1995, S. 12.

<sup>182</sup> Ebd., S. 12.

<sup>183</sup> Gerhards 1988, S. 70–72.

<sup>184</sup> Vgl. Rost 1995, S. 16 f.

haltensimpulse äußern sich in Annäherung oder Vermeidung. Gefühle als momentaner Zustand bestehen in Reinform nur für kurze Zeit. Sie werden abgelöst durch neue Gefühle oder rufen sie hervor. Mehrere Gefühle können auch gleichzeitig empfunden werden. Selbst ambivalente Gefühle als scheinbar widersprechende Emotionen können im gleichen Moment präsent sein. Liebe und Hass, Freude und Traurigkeit, Lust und Wut können sich verstärken, abschwächen, auslösen und unterdrücken. Sie folgen nicht den Regeln der Logik, sondern haben eine eigene Unlogik.<sup>185</sup>

Das emotionale System wirkt sich auf den Körper aus. Die Physiologie der Emotionen ist in verschiedenen Bereichen des menschlichen Organismus ausfindig zu machen, im vegetativen und zentralen Nervensystem. Emotionale Reize sind im Palaeocortex verortet und entstehen durch die Wechselbeziehungen zwischen Riechhirn und limbischen System.<sup>186</sup> Das limbische System<sup>187</sup> ist die neuronale Basis für Emotionen, Reize werden in Nervenimpulse umgesetzt, welche vom Thalamus bis zur Amygdala gelangen.<sup>188</sup> Der Körper ist Ausdrucksmittel der Emotionen, »Gefühle affizieren den Körper auf chemischen Wege, indem je nach Gefühlslage«<sup>189</sup> Hormone freigesetzt werden. Auslöser sind externe und interne Reize und bewirken eine Veränderung des körperlichen Systems. Die Beeinflussung des vegetativen Systems manifestiert sich durch die Steigerung der Aktivität des Herz-Kreislauf-Systems in einer erhöhten muskulären Aktivität, Respiration und Transpiration. Der allgemeinen Annahme folgend, wird jeder Emotion ein spezifisches körperliches Reaktionsmuster zuteil, so können auch durch körperliche Beeinflussung Emotionen hervorgerufen werden. Auch unterschiedlich gelöste Hormone haben unterschiedliche Effekte, sie können hemmend oder anregend wirken. Die Korrelation zwischen Hormonmustern und Emotion ist wahrscheinlich vorhanden, da Hormone verschiedene emotionale Vorgänge regulieren können. Die Bemerkung wird am Beispiel von Endorphinen unterstützt, welche durch äußere oder innere Stimuli ausgeschüttet werden und das Stimmungsbild aufhellen.<sup>190</sup>

Man kann behaupten, dass das »Gefühl als subjektive Erlebenseintensität nur einen Teilaspekt von Emotionen darstellt«<sup>191</sup>. Gefühlsprozesse stoßen motorische Handlungen an, welche sich auch im mimetischen Ausdrucksverhalten äußern. Die Expression von Emotionen als physiologische Veränderung dient der Kommunikation nonverbaler Art. Dominanter Ausdruck in der sozialen Interaktion ist die Sprache basierend auf der Kognition. Gefühl und sprachliche Expression müssen nicht zusammenfallen, der Körper hingegen bedient sich seiner eigenen Sprache in Gestik und Mimik. Die Äußerungen des Körpers können durch eine veränderte Denkweise oder Körperkontrolle gewechselt werden, dies bedingt jedoch auch die Veränderung der Emotion. Der

<sup>185</sup> Vgl. Rost 1995, S. 42–42.

<sup>186</sup> Vgl. Gerhards 1988, S. 100.

<sup>187</sup> Das limbische System bildet eine Einheit der Amygdala, Hypothalamus und Nucleus accumbens. Vgl. Lammers 2007, S. 61.

<sup>188</sup> Vgl. Stark/Kagerer. In: Frank 2007, S. 266 f.

<sup>189</sup> Gerhards 1988, S. 100.

<sup>190</sup> Vgl. Rost 1995, S. 28–30.

<sup>191</sup> Stark/Kagerer. In: Frank 2007, S. 264.



Ausdruck von Gefühlen in Mimik, Körperhaltung, Gestik und Motorik als Mitteilungstendenz ist immer Ausdruck für die subjektive Befindlichkeit.

Emotionen und Kognitionen und deren Kommunikationsformen haben je ein spezifisches Verhältnis zur Leiblichkeit menschlicher Existenz. Emotionen sind in wesentlich stärkerem Maße an die Körperlichkeit des Menschen gebunden als Kognition – der Körper dient als Resonanzboden zum Ausdruck emotionaler Lagen.<sup>192</sup>

Emotionen sind zum Teil mit dem instinktiven Bereich des Nervensystems verknüpft, sie sind automatisch ausgelöste Reaktionen auf Reize. Da ähnliche Ausdrucksformen von Emotionen in verschiedenen Kulturkreisen zu finden sind, sind Mimik und Körpersprache unter bestimmten Aspekten universell gültig. Der parallele kognitive Prozess kann jedoch den Aufbau emotionaler Äußerungen beeinflussen. Die Äußerungsdisposition des Gefühls hängt von der Kognition ab. Erlernte und situative Faktoren kommen als Norm- und Wertevorstellungen zum Tragen. Durch die Verschiebung gibt es verschiedene Möglichkeiten für den Mensch, eine Änderung der Äußerung des Gefühls zu evozieren. Indem das Emotionsobjekt wechselt, findet die Emotion auf diesem Weg ihren Ausdruck.<sup>193</sup> Beispiel ist die Wut-Reiz-Reaktionskette, bei welcher der Wutimpuls am nächst besten Objekt ausgelassen wird. Weitere Möglichkeit ist die Hemmung der Äußerung als wohl problematischere Variante.

Die Verfremdung zu eigenen Emotionen, deren offener Ausdruck durch das Zivilisationskorsett gehemmt wird, stellt eine Gefährdung der Subjektgenese dar.

Spontane emotionale Reaktionen können in Diskrepanz zu sozialen Gefühlsregeln geraten. [...] Bedeutungen von Emotionen und Expressionen sind über die Sozialisation vermittelte Bedeutungen. Zwischen den in der Sozialisation vermittelten Bedeutungen und den aktuellen Erwartungen können Diskrepanzen entstehen. [...] Situative Gefühlsregeln und Emotionsgedächtnis können miteinander in Kollision geraten: [...]<sup>194</sup>

Gefühlsoffenbarungen werden als Schwäche deklariert und stehen entgegen dem gesellschaftlichen Leistungsprinzip. In der sozialen Interaktion wird die Kontrolle der Gefühle erwartet, die Hemmung verursacht eine Stauung der zurückgehaltenen Gefühle. Die Differenz zwischen faktischem Fühlen und gesellschaftlichen Erwartungen kann sich in der psychischen Störung manifestieren. Da die Offenbarung von Gefühlen gesellschaftlich immer weniger anerkannt ist, benötigen sie ein anderes Ventil.

Die Figur des Clowns erleichtert den Zugang zu eigenen Gefühlen. Unter dem Schutz der Maske können innere Beschränkungen aufgeweicht und ausgetestet werden. Die Verbindung zu eigenen Gefühlen stellt ebenfalls eine Verbindung zum Körper wieder her. Die Vorstellungskraft vergegenwärtigt die Emotion und transformiert sie in den körperlichen Ausdruck.<sup>195</sup>

<sup>192</sup> Gerhards 1988, S. 74.

<sup>193</sup> Vgl. ebd., S. 35 f.

<sup>194</sup> Ebd., S. 175.

<sup>195</sup> Vgl. Petzold (Das „Therapeutische Theater“ – Die Methode Vladimir N. Iljines) In: Dies. 1982, S. 107.

Die psychische Grundstimmung wird durch die Bewegung des Körpers begleitet und umgekehrt, die Verstellung des Körpers löst die emotionale Haltung aus. Es gilt die Spielfreude zu entdecken, positive sowie negative Emotionen auszuspielen. Der Clown ist Autor und Spieler seiner eigenen Geschichte: »Wenn ein Mann eine Geschichte schreibt, so ist seine Handlung abstrakt und vom Körper weit entfernt, doch einer, der Geschichten erzählt und sie sogar improvisiert, trägt ihre Wirkung bis in sein körperliches Verhalten.«<sup>196</sup> Gefühlszustände der Maskenfigur sind nicht vergleichbar mit psychischen Vorgängen, welche bei der Darstellung von Rollen und Charakteren nachvollzogen werden. Sie sind intuitiv-sinnliche Momentaufnahmen. Emotionen wechseln ebenso schnell wie der Bezugspunkt der Aufmerksamkeit und folgen keiner psychisch-kognitiven Entwicklung. Das Spiel orientiert sich am primärprozesshaften Erleben, dabei sind primäre Basisemotionen und sekundäre Emotionen zu unterscheiden. Basisemotionen »sind relativ einfach strukturiert und können ohne komplizierte kognitive Prozesse bzw. Lernerfahrungen ausgelöst und prozessiert werden.«<sup>197</sup> Die aus dem Lernprozess hervorgehenden komplexeren Emotionen, auch moralische Emotionen genannt, regulieren das menschliche Miteinander. »Emotionen entstehen durch die Wahrnehmung der spezifischen physiologischen Erregungsmuster des peripheren Nervensystems.«<sup>198</sup> Auf einen Stimulus folgt die primäre Emotion, kognitive Prozesse beeinflussen das Bewertungsmuster, und sekundäre Emotionen fließen in die letztendliche Handlung ein.<sup>199</sup>

Häufig werden die konditionierten primären Emotionen gar nicht erlebt und erkannt, da das Reappraisal der primären Emotion in Sekundenbruchteilen eine neue, sekundäre Emotion erzeugt. Diese sekundäre Emotion steht im Vordergrund des Erlebens. So kann die Einschätzung der Emotion Ärger als gefährlich, (da man sich nicht stark für eine Auseinandersetzung fühlt), zu der Emotion Traurigkeit oder Hoffnungslosigkeit führen.<sup>200</sup>

Das Clownspiel stellt die Komponente dar, welche von der Kognition ausgeschlossen ist. Eine emotionale Neuerfahrung ist daher vielmehr im erlebnisorientierten Ansatz möglich. Die im Spiel emotional gewählten Entscheidungsmöglichkeiten gehen mit dem Annäherungs- und Vermeidungsschemata einher, welche den primären, negativen und positiven Emotionen unterliegen<sup>201</sup>, und entgegen sekundärer Emotionen, erscheinen Basisemotionen in überindividueller und universeller Gestalt.

Eine Auseinandersetzung mit eigenen Emotionen ist zugleich eine Auseinandersetzung mit dem Unbewussten<sup>202</sup>. Doch die Angst vor dem Unbewussten, den Schattenseiten, stellt sich der Aus-

<sup>196</sup> Moreno zit. n.: Petzold ( Das therapeutische Theater Iljines in der Arbeit mit alten Menschen.) In: Dies. 1982, S. 322.

<sup>197</sup> Lammers 2007, S. 39.

<sup>198</sup> Ebd., S. 41.

<sup>199</sup> Vgl. ebd.

<sup>200</sup> Ebd., S. 47.

<sup>201</sup> Vgl. Lammers 2007, S. 78.

<sup>202</sup> Jung bezeichnet unbewusste, dunkle Aspekte der eigenen Persönlichkeit als Schatten. Sie sind emotionaler Natur und possedierender Art. Diese Affekte ereignen sich vor allem an Stellen geringster Anpassung. Eine Bewusstwerdung verhindert die Projektion der Gründe verminderter Anpassung auf Andere, als selbstverhüllende Illusion. Bewusste Inhalte werden durch das Ich assimiliert und bringen es dem Selbst näher. Vgl. Jung 1995 (Aion), S. 17–19/32. »So weit unsere Erfahrung reicht,

einandersetzung entgegen. In der Entgrenzung zum Ich und im imaginären Spiel ist es möglich, sich den Ängsten zu stellen. Das »Imaginäre ist immer Bewältigung eines Mangels, mit dem Imaginären wird auf den latenten affektiven Grund des Mangels reagiert«<sup>203</sup>. Die Freiheit des Spiels widersetzt sich der lähmenden Angst des Alltags. Auf ein Unlustgefühl kann unmittelbar reagiert werden, der Mangel wird durch das Imaginäre bewältigt. Phantastische Beziehungen erlauben es, »den Wunsch in die Imagination einzubauen«<sup>204</sup>. Wichtig ist, dass dem Spieler keine direkte Wunscherfüllung zuteil wird, stattdessen erfährt er eine imaginäre Relativierung.

Die Vorstufe des Spiels ist das Erleben affektiver und intuitiver Impulse, unter Voraussetzung einer besonderen Aufmerksamkeit. In den Übungen wird der Spieler mit seinen emotionalen Erregungen, inneren Spannungen und Inspirationen konfrontiert, während er im nächsten Schritt des Ausspielens eine Spannungsentladung erfährt.

[Es finden sich] Entdeckungen, die offensichtlich auf mehr oder weniger bewusste logische Überlegungen zurückgehen – am anderen Ende dagegen plötzliche Einsichten, die unvermittelt aus der Tiefe des Unbewussten aufzusteigen scheinen. Der gleichen Polarität von Logik und Intuition begegnen wir im Bereich allen künstlerischen Schaffens.<sup>205</sup>

Der Spieler sucht nicht nach Einfällen, welche das Spiel begleiten, er findet sie, indem er auf seine vielfältigen Potentiale vertraut. Die Intuition entfaltet sich im Moment der unmittelbaren Erlebnisfähigkeit, eine spielerische Entscheidung, bei der das »Ja« nicht dem »Aber« entgegengestellt wird. In der spontanen Handlung erfolgen Reaktionen unmittelbar und ungehemmt, ohne Schwelle eines inneren Widerstandes.<sup>206</sup>

Ist der Impuls gegenwärtig, kann er durch spielerische Elemente vergrößert oder verfremdet werden. Über die Emotion findet sich der Ausdruck der Geste. Im Spiel kommuniziert die Clownsfigur durch den Blick mit dem Publikum, Gefühle werden ausgestellt, während der Ausdruck als Gesichts- oder gar Körpermaske überindividuell erscheint.

Der Antrieb menschlichen Handelns ist mit Lust verbundene Gefühle zu erleben. Als erlebnisreiche Phänomene bringen sie einen Erregungszustand hervor. Selbst zum Ausdruck gebrachte negative Emotionen werden mit Lust in Verbindung gesetzt, da gehemmte Gefühle ausgelebt werden. Nach Michael Titze ist die natürliche Aggressivität erlebte Eigenaktivität, und drückt sich in

---

scheinen Licht und Schatten in der menschlichen Natur so gleichmäßig verteilt zu sein, daß die psychische Ganzheit zum mindesten in einem eher gedämpften Licht erscheint.« Ebd., S. 52. Masken werden immer wieder in den Zusammenhang mit Schatten oder Schemen gestellt, da sie das »Andere« aufzeigen. Eine starke Verknüpfung zwischen Jungs Vorstellungen und mythischen Relationen ist nicht zu verkennen: »Außerhalb des engeren psychologischen Fachgebiets finden diese Figuren [Schatten, Anima und Animus] Verständnis bei all denen, die eigene Kenntnis der vergleichenden Mythologie besitzen. Im »Schatten« erkennen sie unschwer den adversen Vertreter der chthonischen Dunkelwelt, dessen Gestalt universelle Züge trägt.« Ebd., S. 43.

<sup>203</sup> Schwab. In: Lachmann 1982, S. 72.

<sup>204</sup> Moser 2009, S. 50.

<sup>205</sup> Koestler 1968, S. 121.

<sup>206</sup> Vgl. Fried/Keller 1996, S. 191.

Funktionslust und Kompetenzvergnügen aus. »Sie ist natürlicher Ausdruck expansiver Lebensenergie und ungestümer Lebensfreude.«<sup>207</sup> Wird sie jedoch in ihrer Äußerung gehemmt, so wirkt als Konsequenz ein Aggressionsstau. Dieser wird als unlustvolle Spannung erfahren und äußert sich in Wut als Schaden gegen sich selbst.

Um das lustvolle Erleben befreiter Emotionen als therapeutische Maßnahme zu nutzen, ist zu überlegen, ob gespielte Emotionen gegenüber echten Emotionen gleichen Mustern folgen. Paul Ekman, bekannt durch seine Emotionsforschung, führte Untersuchungen mit Schauspielern durch, um den Erregungszustand der gespielten Emotionen zu messen.<sup>208</sup> Er konnte feststellen, dass nachvollzogene mimetische Gesichtsausdrücke körperliche Reaktionen entstehen lassen. »Wenn man bestimmte Muskeln im Gesicht aktiviert, ruft man damit die gleichen Veränderungen im Nervensystem hervor wie das entsprechende Gefühl.«<sup>209</sup> Der muskuläre Vorgang kann tausend verschiedene Gesichtsausdrücke bilden, welche mit dem jeweiligen Gefühl verknüpft sind. Das Erregungsniveau von gespielten Emotionen ist schlussfolgernd identisch mit gefühlten Emotionen. Dabei sollte dennoch die Komplexität von Emotionen betrachtet werden. Ein gleiches Erregungsniveau setzt nicht voraus, dass alle Gefühle angespielt werden können, da sie sich umfassenderer, affektiver und kognitiver Mechanismen bedienen.

Die mit Lust freigesetzte Herbeiführung der Gefühle, seien sie negativ oder positiv, kann eine Balance des Emotionsniveaus ermöglichen. Zudem wird der Einfluss vegetativer Veränderungen auf emotionale Prozesse in den Interventionen positiv genutzt. Körperanspannungs-, Entspannungs- und Atemtechniken lenken die Aufmerksamkeit auf körperliche Prozesse und können diese beeinflussen, ähnlich wie Psychopharmaka eine Veränderung der Physiologie bewirken. Hauptsächliches Ziel ist jedoch die Evozierung der abwesenden oder gehemmten Gefühle.

Die wichtigste *Aufgabe der Psychotherapie* unseres Gefühlslebens besteht darin, uns wieder zu sensibilisieren für unsere emotionalen Gefühle, uns zu ermuntern, sie zuzulassen, unsere panische Angst vor dem Überflutetwerden durch unsere gestauten Gefühle abzubauen, Vertrauen zu unserem Gefühlsleben wieder aufzubauen – und ein berechtigtes und dringend notwendiges Mißtrauen gegen unsere Vernunft und Ratio, unsere Logik und Konsequenz anzuraten.<sup>210</sup>

Das bewusste Erleben der eigenen Gefühle bringt das Emotionsniveau ins Gleichgewicht, in Stresssituationen erreichen erlebte Gefühle nicht mehr den Endpunkt der Niveauskala. Vor allem bei Menschen mit affektiven Störungen kann die Balance in Höhen und Tiefen der Emotionskurve eintreten. Eine Hemmung von Gefühlsäußerungen führt zur Angst vor der Emotion. Die Angst vor der Äußerung des betreffenden emotionalen Verhaltens und Empfindens, welche sich

<sup>207</sup> Titze 1995, S. 226.

<sup>208</sup> Vgl. Rost 1986, S. 62 f.

<sup>209</sup> Haas, Michaela: Mir entgeht kein Gesichtsausdruck. Ein Lügenexperte im Interview. 2009 <http://www.sueddeutsche.de/wissen/ein-luegenexperte-im-interview-mir-entgeht-kein-gesichtsausdruck-1.471158> (07.05.2010)

<sup>210</sup> Rost 1986, S. 98.

vorrangig auf eine Vermeidung von primären Emotionen bezieht<sup>211</sup>, hat eine generalisierte Angst vor emotionalen Empfindungen zur Folge. Andauernde Unterdrückung führt zu psychischen und physischen Belastungen.<sup>212</sup> Die Entfremdung zu eigenen Gefühlen führt zur unkontrollierten Überwältigung durch diese. Durch eine mangelnde Aufmerksamkeit für Emotionen staut sich Energie an und beeinträchtigt physiologische Funktionen. Vor allem bei Menschen mit psychosomatischen Symptomen ist die Unfähigkeit zu erkennen, Gefühle verbal oder nonverbal zu äußern. Dem Erleben der bisher gefürchteten Emotion folgt eine Desensitivierung bezüglich dieser Emotion und eine Abnahme von Angst, Anspannung und niedrigen Emotionstoleranzen.<sup>213</sup>

Emotionale Bewertungssysteme sind gegenüber dem Verstand relativ widerstandsfähig. Die Unabhängigkeit des Emotionalen von der Logik des Denkens wird im Bereich des Sozialverhaltens ersichtlich. Neurotische und psychische Störungen sind für den Betroffenen eine Belastung, da ihm durch die Überwältigung der Gefühle kein Handlungsspielraum mehr bleibt. Durch rationale Äußerungen sind Emotionen womöglich überspielbar, aber nur begrenzt änderbar. Oft stehen Verstand und Emotion im Widerspruch zueinander. Durch die Bewusstwerdung von emotionalen Handlungen und das Durchbrechen von Blockaden werden neue emotionale Erfahrungen vermittelt und Bewertungen verändert. Es bauen sich neue Nervenverbindungen auf, welche die Kontrolle von emotionalen Impulsen ermöglichen.

Das clowneske Spiel stellt den Kontakt zu den Emotionen wieder her. Die Erfahrung, Gefühle zu spielen und gleichzeitig die Handlungsfähigkeit nicht zu verlieren, prägt sich im körperlichen Gedächtnis ein.<sup>214</sup> So kann der Spieler auch beim Erleben negativer Emotionen Lust empfinden. Die Reaktivierung hat eine immense Bedeutung für die Motivation, welche die Handlung bestimmt. Der Spaß am Spiel lockert feste Muster auf und stellt den emotionalen, körperlichen und sozialen Kontakt wieder her. Selbstheilungskräfte werden angeregt durch die Selbstregulierung der Psyche. Der Spieler spielt aus dem Bauch heraus, ganz nach den Worten von Paul Watzlawick: »weniger vernünftig und dafür gesund-emotionaler, instinktsicherer!«<sup>215</sup>

### 3.4 Körperlicher Ansatz

Ausdrucksmittel und Kommunikationselement der Clownsfigur ist der Körper. Doch im Gegensatz zu dem funktional-individuellen Körperbildes ist das Spiel der Clownsfigur mit den Vorstellungen des grotesken Leibes verknüpft. Die Analogie ist auf die mythisch-anthropologische Herkunft von Masken zurückzuführen. Ursprüngliche Traditionen haben sich jedoch durch starke Individualisierungsprozesse als Ausdrucksform verändert, dennoch bestehen Assoziationen zwi-

<sup>211</sup> Vgl. Lammers 2007, S. 122

<sup>212</sup> Vgl. Rost 1986, S. 36.

<sup>213</sup> Vgl. Lammers 2007, S. 122.

<sup>214</sup> Vgl. Lutz. In: Neumann u.a. 2008, S. 56.

<sup>215</sup> Zit.n.: Rost 1986, S. 98.

schen clowneskem Körperspiel und groteskem Leib. Um diese zu veranschaulichen, sind vorerst die tradierten Vorstellungen nachzuvollziehen. Die Bestimmung der grotesken Körperkonzeption erfolgte durch Michail Bachtin, welcher den Körper als zentralen Hauptbestandteil grotesker Motive bestimmt.

Im Konzept des individuellen Körpers der Neuzeit besitzen Sexualleben, Essen, Trinken und Ausscheiden eine völlig veränderte Bedeutung. Sie werden nur auf der privaten und individualpsychologischen Ebene gesehen, wo eine unmittelbare Beziehung zum Leben der Gesellschaft und zum kosmischen Ganzen nicht gegeben ist. In dieser eingeschränkten Form kann das Motiv seine alten weltanschaulichen Funktionen nicht mehr erfüllen. Im neuen Körperkanon konzentriert sich die Aufmerksamkeit auf den Kopf, das Gesicht, die Augen, die Lippen, das Muskelsystem und auf die Haltung des Körpers gegenüber der Außenwelt. In den Vordergrund treten zielgerichtete Haltungen und Bewegungen des *fertigen Körpers*, wobei die Grenze zwischen Körper und Außenwelt prinzipiell unverrückbar ist. Der Körper des neuen Kanons ist ein einzelner, es bleiben keinerlei Merkmale der Zweileibigkeit bestehen, der Körper genügt sich selbst, spricht nur für sich. Alles, was mit ihm passiert, geht nur ihn an, und deshalb bekommt er auch einen *eindeutigen* Sinn: der Tod ist hier nur Tod, [...] <sup>216</sup>

Der Abgeschlossenheit des neuzeitlichen Körperbildes steht in der grotesken Körperlichkeit die entblößende Handlung entgegen. Sie ist kommunikative Basis, Offenbarung und versucht sich der Ichbezogenheit zu entziehen. Als »Suche nach einer möglichen Kontinuität des Seins«<sup>217</sup>, steht sie in kommunikativer Verbindung zur Welt durch alle Öffnungen des Körpers. Die Austülpung und Nacktheit vermitteln dem normgeprägten Mensch die Empfindungen von Obszönität, die Besonderheit des Körperbildes benötigt jedoch die Einbettung in eine andere Weltauffassung. Entgegen dem individuellen, abgeschlossenen Körper werden im grotesken Körperbild die Grenzen zwischen Innen und Außen aufgehoben. Der Leib ist »mit der gebärenden und verschlingenden Erde verbunden«, ein »sich ständig erneuernder Geburtskörper«.<sup>218</sup> Die Grenzen zwischen Körper und Welt sind aufgebrochen, in einem steten Verschlingen und Ausstoßen ist er immer in Kontakt mit der kosmischen Welt. Als universelles Element, geht er über die individuellen Grenzen hinaus, wo ein Körper aufhört, fängt ein neuer Körper an. »Das Körperdrama betrifft nicht den privaten, individuellen Körper, sondern den großen, kollektiven«<sup>219</sup> Leib. Ausbuchtungen, Auswüchse und Verzweigungen werden akzentuiert und das Innere wird exzentrisch nach außen gestülpt. Die Grenze zwischen Körperhülle und Organen wird überschritten und umgestülpt. Die Umstülpung schafft die Verbindung zur Natur und zerstört die Körpergrenzen. Die Präsenz liegt vor allem auf den Körperöffnungen, dem »Hervorheben der analerotischen und gastrischen Funktionen«<sup>220</sup>. In der Leiblichkeit wird die Verbindung zur ersten Natur wiederhergestellt, sie ist negatives Pendant des funktional-geschlossenen Körperbildes. Der Leib vollzieht sich der Zerstückelung und Verwandlung, als osmotischer Körper sind chimäre und vermengte Elemente wieder zu finden. Körperteile und Elemente werden entgegen der herrschenden Ordnung neu zusammengesetzt. Die Zerstückelung des Körpers geht mit der Vervielfältigung

<sup>216</sup> Bachtin 1995, S. 363.

<sup>217</sup> Bataille. zit. n. Mattenklott 1983, S. 17.

<sup>218</sup> Gurjewitsch u.a. 1997, S. 54.

<sup>219</sup> Lachmann. In: Bachtin 1995, S. 14.

<sup>220</sup> Vgl. Gurjewitsch u.a. 1997, S. 54.

einher, aus einem Körperteil erwächst immer auch ein neuer werdender Körper. Der »zweileibige Körper« ist unsterblich und göttlich, in der Zerstörung liegt die Kraft der Neuerschaffung. Der volkstümliche kosmische Körper grotesken Charakters trägt Merkmale der Übertreibung, Hyperbolik, des Übermaßes und Überflusses.<sup>221</sup> Die Verzerrung der Gliedmaßen ins Extreme hat in der Groteske phantastischen sowie ungeheuerlichen Charakter. In der Überschreitung der Grenzen zwischen dem Innen und der Außenwelt findet sich die groteske Gestalt. Der Austausch mit der Welt ist durch die grotesken Motive gegeben; Mund, Nase, Geschlechtsorgane und Bauch berühren sie, verleiben sie ein und speien sie wieder aus.

Die Bewegungslogik ist durch die Verkehrung gekennzeichnet. Die auf den Kopf gestellte körperliche Hierarchie wird verlagert, das Obere nimmt den Platz des Unteren ein und wird ständig umplatziert. Das Muster der Bewegung folgt Sprüngen, Flügen und Stürzen, das Verhältnis von Oben und Unten wird aufgebrochen. Die Verdrehung ist äquivalent mit dem Unverhältnis zwischen Himmel und Erde, welches in stetiger Verkehrung bewegt wird.<sup>222</sup> Als kosmischer Körper steht er mit den natürlichen Elementen Erde, Wasser, Feuer und Luft in wechselseitiger Beziehung. Häufiges Motiv als Verbindung zur Natur sind die Winde, die sich im Rülpsen und in Flautenzen als Anspielung auf die kosmischen und menschlichen Winde auf tun. Die Luft, bewegungslenkend und Element des kosmischen Lebens, ist dem menschlichen Leben nahe gerückt und wird zu einer Einheit zusammengeführt.<sup>223</sup>

Der Materie- und Körper-Ekel, wie er insbesondere in der Gnosis zum Ausdruck kommt, aber auch in den asketischen Strömungen und der Mystik des Mittelalters seine Entsprechungen hat, wird hier durch einen *Materie* – und *Körperjubiläum* beantwortet, der letztlich auf die Aufhebung des Dualismus von Materie und Geist gerichtet ist und den »Sieg« des Mystischen und Asketischen über den Körper travestiert.<sup>224</sup>

Die Lachkultur entspringt der Idee der grotesken Leiblichkeit. Lachen als ein »Moment des Aufstandes gegen die leibesfeindliche Wohlanständigkeit«<sup>225</sup> ist einhergehend mit dem Aufstand gegen Machtstrukturen und Autoritäten verbunden. Als Ausdrucksmöglichkeit von Angst und Furcht kann sich der Mensch von bestehenden Normen und Werten entgrenzen. Vor allem körperliche Triebe, wie Hunger oder Sexualität, sind Auslöser des Lachens in der Vorherrschaft des Leibes, im Verlust der Körperbeherrschung. »Von Lachen geschüttelt entzieht der Mensch sich der Vernunft und der Scham und überläßt sich Gefühlen, Körper und Trieben. Er kehrt zurück zur Natur, er fällt zurück in Natur.«<sup>226</sup> Die Zuweisung einer animalischen, triebgesteuerten Natur wird von Werte- und Normvorstellungen nicht beeinflusst. Die Funktion des Körpers in seiner Anstößigkeit liegt in der Diskussion von Normen. In diesem Zwischenraum, entgrenzt von Zeit und Ort, entfaltet sich Lachen als regenerative Kraft. Das Eintauchen in die Traumzeit, zwischen

<sup>221</sup> Vgl. Bachtin 1995, S. 345.

<sup>222</sup> Vgl. ebd., S. 351/396.

<sup>223</sup> Vgl. ebd., S. 400.

<sup>224</sup> Ebd., S. 338.

<sup>225</sup> Hüttinger 1996, S. 121.

<sup>226</sup> Ebd., S. 153.

Wildnis und Zivilisation, ist ein Erneuerungsprozess, welcher durch die in der Parodie umgestülpten Normen neue Wertevorstellungen hervorbringt.<sup>227</sup>

Und dies scheint der Angelpunkt der Konzeption: die Profilierung eines *Mythos der Ambivalenz*, der das Ende ausschließt durch die Sublimierung des Todes im Lachen und durch das Lachen. So verkörpert die Trägerin der Offenbarung, die Volkskultur, indem sie Ende und Tod verlacht, die Weigerung, die Autorität solcher Institutionen anzuerkennen, die – Tod und Ende einkalkulierend – Herrschaft ausüben.<sup>228</sup>

Der funktionale Körper der Normerfüllung wird in der grotesken Leiblichkeit durch den Verlust der Körperbeherrschung verkehrt.

Die Clownsfigur unterliegt einer grotesken Körperlichkeit<sup>229</sup>, sie ist gekennzeichnet durch Wandelbarkeit und Teilung. Ungeliebte Anteile und körperliche Unzulänglichkeiten werden entgegen der Norm besonders gezeichnet und in der Übertreibung ausgestellt.

Körperliche Triebe, Hunger und Eros, sind als dominante Bestrebungen auch Auslöser des Lachens. Die Triumph des Fleisches, die Vorherrschaft des Körpers, die der Clown in seinem permanenten Hunger und seiner erotischen Lust präsentiert, verweisen auf den Verlust der Körperbeherrschung, der sich auch im ständigen Stolpern des Clowns konfiguriert. Lachfiguren sind Gestalten der grotesken Leiblichkeit.<sup>230</sup>

Durch den Verlust des funktional-idealen Körperbildes fällt die Clownsfigur zurück in die erste Natur. Entgegen der gesellschaftlichen Norm stellt sie ihre leiblichen Bedürfnisse aus. Der Verlust der Körperbeherrschung manifestiert sich in der Ungeschicklichkeit und Lebendigkeit einzelner Körperteile, die zum Leben erwachen. Sie verfällt in ein wildes Spiel und zelebriert ihren geteilten Körper. Das Körperinnere war immer verborgen, doch entgegen der ›offiziellen Ordnung‹ wird Verdecktes sichtbar und verborgene Bedürfnisse werden offenbart. Als unförmige Figur zeigt sie die animalische Seite auf. Die Bedürfnisse des Leibes und die Körperfunktionen werden ausgestellt. Essen und Trinken enden in unmäßiger Völlerei, die Sinnlichkeit ist Thema des Körperspiels.<sup>231</sup> Der Körper wird neu zusammengesetzt und steht nicht mehr im Kontext alltäglicher Handlungen.<sup>232</sup>

Ausgangspunkt des Spiels ist die individuelle Physiognomie des Spielers.<sup>233</sup> Ihre Beschaffenheit ist Anlass für die Übertreibung, welche in einer unbeherrschbaren Ungeschicklichkeit mündet. Die Erscheinung der Clownsfigur ist durch ihren Gang geprägt. Kein einführendes Nachahmen, sondern vorhandene Impulse erschaffen in der Übertreibung Körperhaltung und Bewegungsschwerpunkt.

<sup>227</sup> Vgl. Lachmann. In: Bachtin 1995, S. 15–17.

<sup>228</sup> Ebd., S. 15.

<sup>229</sup> Die groteske Körperlichkeit ist nicht gleichzusetzen mit dem grotesken Leib. Mythische Motive und Symbole treten immer weniger zum Vorschein, es können lediglich einzelne Zusammenhänge festgestellt werden. Hüttinger 1996, S. 122.

<sup>231</sup> Vgl. Hochgeschwender. In: Erdmann 2003, S. 32 f.

<sup>232</sup> Vgl. Baumbach. In: Jeschke/Bayerdörfer 2000, S. 196.

<sup>233</sup> Es muss eine Unterscheidung getroffen werden zwischen Kunstfigur und Spielfigur. Entgegen des artifiziellen Kunstkörpers, muss sich der Spieler (Laie) seiner vorhandenen Körperlichkeit bedienen.



Zudem bedient sich der Spieler Körpertechniken, die den Körper bewusst verfremden und über-natürlich stilisieren. Die Teilnehmer werden in der Pantomime trainiert. Die Handlung als Bewegungsablauf lässt imaginäre Räume und Objekte vor den Augen des Zuschauers erscheinen, die Phantasie wird durch die Bewegung gelenkt.<sup>234</sup> Der Körper wird zergliedert wahrgenommen, jede Muskelanspannung und Entspannung reiht sich in den stilisierten Bewegungsablauf ein. Die Isolation einzelner Körperteile lässt diese lebendig erscheinen und miteinander ins Spiel treten. Die Teilbarkeit des Körpers lässt Hände, Füße und Gesäß zu allegorischen Figuren werden. Der Fixpunkt der Kräfte liegt außerhalb des Körpers und schafft die Illusion der Übermacht. Dem Kontrollverlust des Clowns ist die Körperbeherrschung des Spielers entgegengesetzt.

Die Maske entnimmt der Geste den Realitätsbezug, als Übergeste ist sie ausdrucksvoll und symbolhaft.<sup>235</sup> Zu unterschieden sind durch Tradition gegebene Gesten, und Gesten, die Haltungen demonstrieren.<sup>236</sup> Die Fähigkeit des Spielers ist es, durch die Beherrschung seiner Körpermechanik psychische Zustände auszudrücken. Indem der Spieler eine Körperhaltung einnimmt, führen die körperlichen Reflexe den Spieler zu Ausdruck und Emotion, welche sich durch den Körper abzeichnen, und nicht durch die »Grimasse des Gesichts«.<sup>237</sup> Als stilisierter Ablauf ist das körperliche Ausdrucksverhalten kein Spiegelbild der Wirklichkeit, Emotionen werden nicht gehalten, sondern ausgespielt. Der Körper ersetzt den Sprachgebrauch, wird er jedoch von Worten begleitet, kann sich ein neues Spiel entfalten. Wenn Worte den Gebärden widersprechen, werden sie erneut ins Gegenteil verkehrt. Der Körper wird vom Spiel einverleibt und distanziert sich von der Realität des Körperlichen. Er füllt die imaginäre Welt mit Bedeutung. Die Bewegung ist Ganzkörpermaske des Körpers.<sup>238</sup>

Grundlage aller grotesker Motive ist eine *besondere Vorstellung vom Körperganzen und den Grenzen des Ganzen*. Die Grenzen zwischen Körper und Welt und zwischen verschiedenen Körpern verlaufen in der Groteske völlig anders als in klassischen oder naturalistischen Motiven.<sup>239</sup>

Neben der Figur ist auch der Körper von ambivalenten Zügen geprägt. Körperfolien, welche auf Assoziationslinien basieren, transformieren die Clownsfigur in jede beliebige Gestalt. Die Folien sind Bewegungsqualitäten, beeinflusst durch innere oder äußere Bilder von Elementen, Tieren, Pflanzen und Objekten. Das Niveau der Qualitäten bestimmt der Spieler, die Folien können verstärkt werden, nebeneinander stehen oder gegeneinander geschoben werden. Körperfolien können zudem stilisierte Bewegungsmuster sein. Die in der Pantomime bekannte Körperwelle ist Grundlage und Kern von Bewegungen und Assoziationsbildern. Im Stillstand einer beliebigen Position erwacht ein Bild, durch die Verstellung des Körpers, stellt sich die jeweilige Grundhal-

<sup>234</sup> Vgl. Kramer 1986, S. 45.

<sup>235</sup> Vgl. ebd., S. 64.

<sup>236</sup> Vgl. Müller 1984, S. 7.

<sup>237</sup> Baumbach. In: Jeschke/Bayerdörfer 2000, S. 200.

<sup>238</sup> Vgl. Baumbach. In: Schäfer 2000, S. 149.

<sup>239</sup> Bachtin 1995, S. 357.

tung ein. Wesentlich ist die Schulung der Vorstellungskraft, imaginäre Bilder können die Bewegung ebenfalls beeinflussen.

Ziel der Interventionen ist es, den Körper bewusst wahrzunehmen und sinnlich ins Spiel zu bringen. Der Kontakt zum Körper wird hergestellt und jeder Impuls, jede Assoziation wird ausgespielt.

Die körperliche Arbeit wirkt mit dem Empfinden zusammen. Durch die Wahrnehmung körperlicher Vorgänge findet man den Zugang zu Emotionen, über den Körper ist es möglich, diese auszudrücken. »Haltungen und die äußere Körpergestalt wecken Empfindungen, diese sind Ausgangspunkt für Abläufe des Gehirns«<sup>240</sup>. Ebenso entsteht durch emotionale Empfindung der körperliche Ausdruck. Seelische Erfahrungen manifestieren sich in Körperhaltung und Gängen des Menschen. Körperliche Bewegungsmechanismen sind zugleich tradierte Muster. Gangart und körperliche Handlungen sind immer ein Produkt pädagogischer Maßnahmen und werden durch Nachahmung geprägt. Verhalten kann von außen vorgegeben werden und entwirft den Habitus einer Person. Handlungen werden einer Wertung unterzogen, erlaubt und unerlaubt, natürlich und un-natürlich.<sup>241</sup> Die Bewertung der Körpergeste macht sich das Clownspiel zunutze, indem es die Wertung verkehrt und gehemmte Muster auflöst. Zusammenfassend ist zu formulieren, dass sich Körpermuster immer durch physische, psychische und soziale Prägungen bedingen.

Das Zusammenwirken von seelischen Erfahrungen und gesellschaftlicher Konventionen erschaffen ein äußeres Bild, das die Voraussetzung für Beurteilungsmuster von Mitmenschen darstellt. Durch das Verstecken wahrer Gefühle als Schutzmechanismus, hat der Körper gelernt, negativ bewertete Muster zu überspielen. Die Hemmung des Ausdrucks legt sich in neuen Verhaltensmustern nieder und wird in der Interaktion als Missverständnis wahrgenommen. Negative soziale Erfahrungen wiederum prägen das sich erneuernde Körperbild und können sich letztendlich in einer körperlichen Störung wie permanentem Schweißausbruch und Herzrasen in ähnlichen Situationen festsetzen. Ein funktional gesehener Körper wird erst beachtet, wenn er sich dysfunktional verhält. Wenn Körper und Gefühl wieder Blickfang der Aufmerksamkeit werden, können sie zu einer Einheit zusammengeführt werden. Die Vergegenwärtigung von Empfindungen ruft dann die adäquate Bewegung hervor. Die Körperübungen führen zurück zur Körperbeherrschung und zum Körpergefühl. In der Sensibilisierung wird die Bewegungskoordination und Atmung geschult.<sup>242</sup> Es werden im Spiel körperliche Erlebnisse geschaffen.

Wir alle wissen, dass es eine äußere und eine innere Erfahrung gibt; eine Erfahrung, die man durch die Sprache vermitteln kann, und eine, die sich der Sprache entzieht. [...] Bestimmte Erlebnisse kehren in der Erinnerung wieder; [...]. - Sie werden vom Gedächtnis des Körpers herbeigerufen.<sup>243</sup>

<sup>240</sup> Keleman 1995, S. 7.

<sup>241</sup> Vgl. Mauss u.a. 1975, S. 199–201.

<sup>242</sup> Vgl. Petzold (Das „Therapeutische Theater“). In: Dies. 1982, S. 104.

<sup>243</sup> Kott. In: Kott/Grzybowska 1990, S. 367.

Positive erlebte Körpererfahrungen steigern die Lust an der eigenen Körperwahrnehmung.<sup>244</sup> In der Entdeckung des Körpers liegt zudem die Entdeckung des Selbst und des eigenen Rhythmus. Die durch Neugier geprägte Entdeckung kann zum verfeinerten Ausdruck der gestischen und leiblichen Ressourcen des Körpers verleiten. Seinen Körperausdruck rational zu beeinflussen ist eher unwahrscheinlich, ungeliebte Anteile werden immer ihren körperlichen Ausdruck finden.<sup>245</sup> In der Lust an der grotesken Körpererfahrung werden verachtete Körperteile mit Genuss betont und als Kreativimpulse genutzt. Ein gestörtes Körperbild ist oftmals Ursache für psychosoziale oder psychosomatische Störungen, beispielsweise Anorexia nervosa/athletica oder Bulimia nervosa<sup>246</sup>. Leibliche Elemente werden in der Gesellschaft tabuisiert und als funktional-idealer Körper ausgestellt. Wenn der eigene Körper nicht dem mediengeprägten Wunschbild entspricht, erscheint er unzulänglich und beschränkt. Dem Körperempfinden als hässlich folgt eine unbewusste veränderte Körperhaltung, was in der Krümmung und im Verstecken/Verdecken ersichtlich wird. Ein angeschlagenes Selbstbewusstsein und Minderwertigkeitsgefühle führen zur Erstarrung des Körpers, geäußert in verkrampften und ungelösten Bewegungen. Dem zugrunde liegt ein schamhaftes Körpergefühl, die Schamangst als »lähmende Angst vor dem vernichtenden Urteil anderer«<sup>247</sup>. Die Angst wird durch den Körper kommuniziert, fliehende Blicke, zitternde Hände, gepresste Stimme. Indem man seinen Körper bekämpft, manifestiert sich eine Körper-Objekt Beziehung. Diese kann durch die Vereinigung von Leib und Seele aufgelöst werden, jedoch nur in einem Raum, in dem sich der Teilnehmer aufgehoben fühlt und kreativ entfalten kann.<sup>248</sup>

Er [Anmerkung: der Clown] ist Sinnbild des »un-verschämten Kindes«, das seine aggressive Lebensenergie konstruktiv, im Sinne einer lustvoll-lustigen Selbstbehauptung, nutzen kann. Dieses Können kann freilich erst dann erprobt werden, wenn der hemmende Einfluß des Identifikationsgewissens ausgeklammert wird. Damit wird der unheilvolle (Gedanken-) Zwang zum Bessersein ebenso hinfällig wie die schämende Angst, etwas falsch zu machen, zu versagen oder zu scheitern.<sup>249</sup>

Im freien Spiel als Clown »läßt sich allmählich auch jenes Urvertrauen wiederfinden, das bei allen schamgebundenen Menschen verschüttet wurde«<sup>250</sup> Die Angst vor dem affektiven Kontrollverlust schürt die Missachtung vor dem eigenen Körper. Die Körperbeherrschung durch Zwang einzuführen, missglückt. Doch der Angst kann eine humorvolle Perspektive entgegen gestellt werden. Sie induziert einen Einstellungswandel, paradoxe Widersprüche bezwecken die Auflösung der Logik und befreien aus dem selbstquälerischen Denken.<sup>251</sup> Die Clownsfigur relativiert die begrenzte Weltsicht.

<sup>244</sup> Vgl. Boal/Weintz 2006, S. 44.

<sup>245</sup> Vgl. Schubert. In: Scholz/Schubert 1982, S. 40–42.

<sup>246</sup> Anorexia und Bulimia nervosa sind Beispiele für die Störungen des Essverhaltens, welche eine Störung vegetativer Funktion zur Folge haben könnten. Vgl. Resch 1999, S. 374 f. Anorexia athletica wird als Sportsucht bezeichnet und bezieht sich auf den hohen Kalorienverlust. Die Störung geht häufig einher mit einem gestörtem Essverhalten. Vgl. Clasing 1996.

<sup>247</sup> Titze 1995, S. 194.

<sup>248</sup> Vgl. Titze 1995., S. 192–194.

<sup>249</sup> Ebd., S. 211.

<sup>250</sup> Ebd., S. 212.

<sup>251</sup> Vgl. Ebd., S. 248–250.

So wie körperliche Unzufriedenheit die Psyche beeinflusst, so wirken sich psychische Störungen auf das körperliche Wohlbefinden aus. Menschen mit einer Burn-Out-Symptomatik oder mit depressiven Episoden fühlen sich körperlich erschöpft, Panikstörungen führen zu einem unangenehmen Herzrasen und Menschen mit sexuellen Funktionsstörungen erleiden einen körperlichen Kontrollverlust.<sup>252</sup> Körperliche Symptome schüren die Angst vor der Angst. Durch Erröten, Zittern, Schwitzen und Herzrasen werden Erwartungshaltungen der Angst aufrechterhalten und die gezielte Aufmerksamkeit vor dem Eintreffen der Symptome führt zu einer übermäßig ängstlichen Selbstbeobachtung (Hyperreflexion) und damit einhergehende Einengung.<sup>253</sup> Anstatt sich innerlich vom Körper zu trennen und ihn zu verbergen, kann das Clownspiel das körperliche Wohlbefinden wieder herstellen. Dabei werden angenehme Körperempfindungen angestrebt.

Körperliches Wohlbefinden ist ein subjektives Phänomen. Es geht dabei um Sinnesreize (sehen, hören, tasten/spüren, riechen, schmecken) und interozeptive Reize (Empfindungen innerhalb des eigenen Leibes wie z. B. Körpertemperatur, viszerale und genitale Empfindungen, Gleichgewicht), welche körperliche Empfindungen hervorrufen, die im gesamten Körper oder in Teilen des Körpers spürbar sind und in positiver Weise wahrgenommen und bewertet werden. Sie gehen mit einem zumeist bewussten, als lebendig, lustvoll bzw. genussvoll erlebten Bezug zum eigenen Körper einher und werden als Zustand des Behagens empfunden.<sup>254</sup>

Die Clownsfigur schürt die Bewegungslust. Kommunikationsmöglichkeiten werden ausgekostet, welche durch erzieherische Sanktionen gehemmt wurden. Die Fremd- und Selbstwahrnehmung wird geschärft. Durch die Verminderung der körperlichen Berührungängste entsteht eine neue Qualität an zwischenmenschlichen Beziehungen. Da körperliche Impulse weniger gehemmt werden, kann sich eine lebhaftere (leibliche) Präsenz entwickeln. Diese neue Präsenz hat einen Einfluss auf das Selbstwertgefühl. Die sinnliche Körpererfahrung wird durch das Spiel ausgeweitet. Um das körperliche Wohlbefinden zu verbessern, wird der Teilnehmer für eigene Grenzen sensibilisiert. Die Wünsche des Körpers sollen wieder erlebt werden.<sup>255</sup>

### 3.5 Kommunikativer Ansatz

Das Clownspiel umfasst mehrere kommunikative Ansätze, die Verfahren der Vermittlung zwischen Publikum und Spieler, sowie die interaktiven Aspekte im Zusammenspiel. Die Teilnehmer nehmen während der Interventionen sowohl die Position des Spielers, als auch die des Betrachters ein.

Die Kommunikationsebene des Spiels ist unter anderem im Komplementaritätsprinzip begründet. Scheinbar widersprüchliche Gegensätze werden in der Clownsfigur und im Spiel zusammengeführt und vereint. Die Ambivalenz der Spielfiguren lenkt den Blick auf die Mehrdimensionali-

<sup>252</sup> Vgl. Frank (Körperliches Wohlbefinden durch Selbstregulation verbessern). In: Dies. 2007, S. 132.

<sup>253</sup> Vgl. Titze/Eschenröder 2007, S. 77.

<sup>254</sup> Frank (Körperliches Wohlbefinden). In: Dies. 2007, S. 133.

<sup>255</sup> Rost 1986, S. 421–423.

tät und Reichhaltigkeit (Facetten) des Lebens. Der Zwiespalt, die Differenz zwischen den augenscheinlichen Gegensätzen wird offen gelegt und kommuniziert. Indem die Figuren die Gegensätze vereinen, können sie zwischen ihnen vermitteln. Diese werden im Lachen aufgehoben und relativiert.<sup>256</sup>

Ähnlich verhält es sich mit dem doppelten Ort. Die Bühne, sowohl Raum der Phantasiewelt als auch der Realität, unterliegt einem stetigen Wirklichkeitswechsel. Das Publikum begegnet einer Wirklichkeit, in der das Andere sichtbar wird, welches in der Lebensrealität keinen Raum erhält.<sup>257</sup> Die Differenz liegt zwischen Fiktion und Realität, Spiel und Ernst. Der Wechsel und das Überlagern der Ebenen ermöglicht das Hinterfragen der Wirklichkeit. Das Imaginäre gewinnt an symbolischer Gestalt, jede Äußerung, jedes Spiel ist uneindeutig. Hier kann sich Dialogizität entfalten, »wo es keinen Dialog im wörtlichen Sinn gibt«.<sup>258</sup> Die Dialogizität befindet sich im Dazwischen, wenn die Aussagenlogik das Eine, aber auch das Andere bedeuten kann. Die offene Kommunikation beruht auf Verallgemeinerungen, der Clown vereint alle Eigenschaften als überindividuelle Figur, während er sich ambivalenter Ausdrucks- und Verständigungsmittel bedient.<sup>259</sup> Ähnlich verhält es sich mit dem Spiel der sozialen Masken. Mit universellen Zusammenführungen deckt es das Verhältnis zwischen Individuum und Gesellschaft auf, ein Verhältnis, welches entgegen den Vorgaben der bürgerlichen Ideologie steht.<sup>260</sup>

Anstelle mit individuellen Repräsentationen die Phantasie des Betrachters zu blockieren, kann dieser sich im Überindividuellen eigene Bilder schaffen.<sup>261</sup> »[G]eistige Energien in Form von Vorstellungen, Phantasien, Wünschen und Träumen, deren Realisierung im gesellschaftlichen Alltag verhindert [werden]«, können freigesetzt werden.<sup>262</sup>

Die vierte Wand zum Publikum wird aufgebrochen und die Spielfigur tritt mit ihren Blicken und Äußerungen in direkten Kontakt mit dem Publikum. Die Blicke lenken Fokus und Phantasie, sie teilen mit, erfragen, fordern auf. Das Publikum fungiert als Teilhaber, ihre Assoziationen fügen das Imaginäre (und Reale) zu einem eigenen Bild zusammen. Der Blick der Figur teilt mit. Als subjektive und kollektive Erfahrung innerhalb primärprozesshafter Sinnstrukturen, wird das Selbsterleben des Zuschauers, in einer Phase der Undifferenziertheit, untrennbar mit den Erfahrungen durch den Anderen.<sup>263</sup> Wie der Spieler, muss auch der Betrachter »sein umgrenztes Ich verlassen, um sich auf die andere Welt einzulassen«<sup>264</sup>. Der Zweifel wird zurückgestellt und kurzzeitig lockern und verschieben sich latente Grenzen. Unbewusstes wird bewusst gemacht,

<sup>256</sup> Vgl. Chantelau 2007, S. 78.

<sup>257</sup> Vgl. Baumbach. In: Birbaumer u.a. 2010, S. 173.

<sup>258</sup> Schwab. In: Lachmann 1982, S. 64.

<sup>259</sup> Vgl. Baumbach. In: Schäfer 2000, S. 138.

<sup>260</sup> Vgl. Münz. In: Brandl-Risi 2000, S. 149.

<sup>261</sup> Vgl. Baumbach. In: Birbaumer u.a. 2010, S. 177.

<sup>262</sup> Münz. In: Baumbach/Hädge 2002, S.360

<sup>263</sup> Vgl. Schwab. In: Lachmann 1982, S. 67–69.

<sup>264</sup> Ebd., S. 82.

durch das Erleben kommt es zu intersubjektiven Bearbeitungsprozessen. Der Zuschauer öffnet sich für Inhalte und bringt verschiedene Seinsmodalitäten (erste und zweite Natur) in ein dialogisches Verhältnis.<sup>265</sup>

Demnach wird der Clownsfigur keine Spiegelfunktion zuteil, denn entgegen der naturalistischen Abbildung der Realität entlarvt sie die nicht ersichtlichen Zusammenhänge. Dabei ergibt sich eine indirekte Vermittlungsebene, kein Vorstellen (im Sinne einer Belehrung), sondern ein Aushandeln, Hinterfragen und Relativieren. Eine Erklärung der Verhältnisse vermeidend, findet die Kommunikation auf einer gleichwertigen Austauschenebene statt. Entgegen der Handlungen des Individuums zwischen Aufrichtigkeit und Authentizität, ist es möglich, sich seiner Identität zu entgrenzen, das Selbst zu relativieren und Belastungen zu lösen.<sup>266</sup>

»Hinsichtlich des kommunikativen Aspekts dominiert (noch) die Substantialität (›Botschaft‹)«<sup>267</sup>, doch »[d]as Publikum – sofern es der Tradition nicht überhaupt den Rücken gekehrt hat – verlangt schon längst nicht mehr, eine ›Botschaft‹ zu hören, sondern vielmehr zu vernehmen, was deren Sinn ist.«<sup>268</sup> So unterscheidet sich auch das Gelächter vom Lachen. Anstelle über etwas zu lachen, werden gemeinsam gesellschaftliche Normen und Werte verlacht. Das Gelächter ist ein kollektiver, kommunikativer und enthemmender Akt, eine Befreiung von der Lebensangst.

Die Verständigungsebene zwischen den Spielfiguren liegt im Symbolischen. Sprache ist in der Realität nach kognitiven Sinnebenen strukturiert.<sup>269</sup> Im Spiel wird sie zergliedert, mit Doppeldeutigkeiten besetzt oder verwandelt. Clowneskes Spiel bedient sich einer Sprache, welche sich als ›Grommolo‹ oder ›Grammelot‹<sup>270</sup> etabliert hat. Dabei sind verschiedene Verfahren zu differenzieren. Grammelot bezeichnet eine Phantasiesprache, deren Worte bedeutungsleer, jedoch durch den Ausdruck gefüllt werden, oder eine Lautmalerei, welche den Sprachgebrauch verkürzt. In artifizierter Stilisierung werden Geräusche und Melodien durch Ausdruck und Bewegung begleitet.

Die Clownsfigur verleiht jedem Gefühl Nachdruck, Geräusche werden ohne Hemmungen ausgestoßen und sind Untermauerungen ihrer Empfindungen, die immer als Kommunikationsmittel zwischen Publikum oder Spielpartner dienen. Im Zusammenspiel sind weitere Verständigungsformen aufzuzeigen. Die Spielfigur findet leibliche Gesten, welche ihre Bedürfnisse und Wünsche aufzeigen. Sie sind nicht zu verwechseln mit Gebärden, welche die Sprache durch kombinierte

<sup>265</sup> Vgl. ebd.

<sup>266</sup> Vgl. Baumbach. In: Schäfer 2000, S. 138–140.

<sup>267</sup> Münz. In: Brandl-Risi 2000, S. 109.

<sup>268</sup> Jung 1995 (Arion), S. 44.

<sup>269</sup> Vgl. Schwab. In: Lachmann 1982, S. 75.

<sup>270</sup> Vgl. Kramer 1986, S. 86.

Zeichen ersetzt, Gesten werden durch den Ausdruck der Haltung ›verbalisiert‹. Als Übergesten sind sie universell gültig.<sup>271</sup>

Das Spiel fordert eine hohe Aufmerksamkeit, auf das Selbst und Andere. Zug um Zug wird das Spielfeld ausgehandelt, der Partner lässt sich ein und zusammen gestalten sie eine imaginäre Welt. Der Körper registriert jeden inneren und äußeren Impuls durch die ihm verfügbaren Sinne. Die Sichtbarwerdung des Unbewussten wird nicht verbalisiert, sondern bedient sich des Körpers als Medium.<sup>272</sup> Das genussvolle Erleben phantasiereicher Reisen ist immer auch ein Körpererlebnis.

Depressive Episoden und psychische Erkrankungen sind eng mit dem Phänomen sozialer Isolation verwoben. Zwischenmenschliche Beziehungen haben Einfluss auf das psychische und somatische Wohlbefinden. Hemmungen im Sozialkontakt, Unsicherheiten und Scham stellen sich einer Entfaltung des Selbst entgegen. In der therapeutischen Arbeit mit Zwängen wird vermehrt die Notwendigkeit der Stärkung sozialer Kompetenzen anerkannt, um die Selbstsicherheit zu erhöhen.<sup>273</sup> Die Wahrnehmung auf den eigenen Körper und imaginäre Vorstellungsbilder (siehe Körperfolien) sind hilfreich bei der Verwirklichung einer Präsenz in der Interaktion. Blickkontakt ist ein »großes Problem im Leben eines schamgebundenen Menschen«<sup>274</sup>, Gründe sind prüfende Blicke und die Angst vor einer Bloßstellung und vor Minderwertigkeitsgefühlen. Die bloße Präsenz auf der Bühne, verbunden mit dem Blickkontakt zum Publikum, ist eine große Herausforderung. Wird diese Präsenz mit Lust erlebt, manifestiert sich die positive Erfahrung im Körpergedächtnis und kann in andere Situationen übertragen werden.

Interaktions- und Kommunikationsschwierigkeiten finden sich bei fehlerhaft projizierten Bewertungen des Gegenüber. Spannungen entstehen durch Fehlinterpretationen. Da Spiel eine Entthemung der Unsicherheitsfaktoren bewirkt, können sich durch eine unvermittelte Rückmeldung des Interaktionspartners außenperspektivische Wahrnehmungen verfeinern. In der Metakommunikation über das Spiel ist ein offener Realitätsabgleich möglich, welcher das begrenzte Sichtfeld der Innenperspektive erweitert und wandelt.

Die humorvolle Komponente des Spiels ist dabei von wichtiger Bedeutung. In einer angenehmen Atmosphäre entfalten sich kommunikative Fähigkeiten, die Interaktion wird zwanglos und Spannungen reduzieren sich durch gemeinsames Lachen. Soziale Distanz wird verringert, während das Zusammengehörigkeitsgefühl steigt.<sup>275</sup> Humorvolle Kommunikationsformen unterliegen dem

<sup>271</sup> Vgl. Negro. In: Erdmann 2003, S.64

<sup>272</sup> Vgl. Boal/Weintz 2006, S. 44.

<sup>273</sup> Vgl. Rost 1986, S. 128.

<sup>274</sup> Titze 1995, S. 275.

<sup>275</sup> Vgl. Titze/Eschenröder 2007 S. 34 f./48-50.

Vergnügen, sich vom begrenzten Sichtfeld zu befreien. Im Perspektivwechsel können auch angstassoziierte Situationen neu betrachtet und bewertet werden.<sup>276</sup>

### 3.6 Die Schönheit des Scheiterns\*

Der Clown scheitert und das mit Lust. Das Clownspiel verwandelt vermeintliche Unzulänglichkeiten in eine theatrale Kraft, es »entlockt dem Individuum seine Verletzlichkeit und Naivität«<sup>277</sup>. Im absichtslosen Zustand zwischen Reaktion und Überraschung finden sich immer neue Konflikte, doch statt die Schwächen zu kaschieren, werden die Gefühle beim Scheitern und im Fiasko ausgestellt.<sup>278</sup>

Im Scheitern findet sich das Verhältnis zwischen Realität und Spielebene wieder. Die Figur, als Teil der Phantasiewelt, stößt in einem fortwährenden Wirklichkeitswechsel an den Normen und Umständen der Realität an. Ohne die normierten Grenzen zu kennen, überwindet sie diese mühelos, und setzt sich ohne jegliche Hemmung über diese hinweg. Die Figur handelt frei nach dem Lustprinzip, sinnlich und genüsslich, »mit überbordender Vitalität«<sup>279</sup> folgt sie ihren Trieben und Bedürfnissen. In der Grenzüberschreitung werden Hindernisse ersichtlich und relativiert. Die Konflikte entstehen unter anderem durch das Spiel im Wechsel zwischen Realität und Phantasie. Durch die Unmittelbarkeit der Figur erkennt sie die Zusammenhänge hinter den Dingen nicht, so versucht sie mit sprühender Zuversicht, das Licht von der Wand zu wischen.<sup>280</sup> Das Missverständnis entsteht durch die Berührung/Vermischung mehrerer Wirklichkeitsebenen und wird durch die Zweideutigkeit ausgetragen. Die vielfältigen Versuche, die Probleme oder Konflikte zu lösen, schaffen immer wieder ein neues Problem.

Widerspruchslosigkeit ist ein Leitbild für alle, die sich nicht verirren wollen. Ihr Nicht-verirren-Wollen wird zur blinden Flucht vor den Abgründen, die in der clownesken Kunst aufleuchten. [...] Ihre Figur ist eine Negation des Sich-Vorsehens. [...] Sie stehen mit dem Rücken zu der Richtung, in die das bürgerliche Individuum läuft. Für sie gibt es keine logische Voraussicht.<sup>281</sup>

Die Figur scheitert nicht nur an den Grenzen der Realität zur Spielwelt, sondern auch an der Uneindeutigkeit des Imaginären. So erschafft sich eine Clownsfigur auf der Bühne eine Phantasiewelt, welche ihrer eigenen Gesetzmäßigkeit unterliegt. Kommt der Spielpartner hinzu, kann er diese Ordnung annehmen, oder in eine Nachbarebene eintreten, welche anderen Regeln folgt. In der Differenz der Spielwelten liegt das Missverständnis zwischen den Figuren.

Entgegen des federführenden Einflusses des Spielers, setzt sich die Spielfigur mit Vergnügen der Unkontrollierbarkeit und Haltlosigkeit aus. Der lustvolle Kontrollverlust findet sich auf mehreren Ebenen wieder, im Körper beim Stolpern, in den Emotionen beim Überschwang, im Spiel

<sup>276</sup> Vgl. ebd., S. 82–84.

Zit. n. Probandin FW47 siehe Anhang: 5.5 Schriftliche Teilnehmerbefragung–Probanin FW47, S. 151.

<sup>277</sup> Lecoq 2000, S. 200.

<sup>278</sup> Vgl. ebd., S. 202.

<sup>279</sup> Mazouer. In: Erdmann 2003, S. 83.

<sup>280</sup> Vgl. Müller. In: Kamper/Wulf 1986, S. 224.

<sup>281</sup> Ebd., S. 226–227.



mit der Welt, während die Objekte zum Subjekt ihrer sinnlichen Realität werden. Das Kräfteverhältnis liegt außerhalb ihres Einflussbereiches, Gegenstände verselbstständigen sich und sie folgt den Irrlichtern der Illusion.

Bewertungsmuster sind für die Clownsfigur verschoben oder gar unkenntlich. In ihrer Unwissenheit zeigt sie die Widernatürlichkeit der Normen auf, entlarvt die für sie geltende Abnormität der Realität. Auch das Scheitern ist kein Misserfolg in diesem Sinn, denn in der Verkehrung findet sich die Unzulänglichkeiten jenseits ihres Urteils. Scheitern ist nicht das Ende eines Spiels, sondern der Beginn eines Neuen.

Es ist die Unvollkommenheit, die sich dem Ideal des Menschenbildes entgegenstellt. Daher gilt es die Spielfreude zu entdecken, eigene Schwächen und verleugnete Anteile auf die Spitze zu treiben und auszukosten. Die Clownsfigur ist Gegner des Perfekten, sie führt den Spieler zur Offenheit und zur Lebendigkeit, denn sie kann auch dem Scheitern Lust abgewinnen. Sie durchbricht die Unberührbarkeit der Gesellschaft, die Schwäche wird zur Stärke des Spiels. Die Figur ist frei von Rationalität und Erfolgsdruck und befreit zugleich den Spieler.<sup>282</sup> Laut Boal ist die Persönlichkeit Reduktion unserer Person, während sich dahinter ein köchelnder Topf mit einem Sicherheitsventil befindet.<sup>283</sup> Die Clownsfigur hebt die »Man-Muss Ideale aus den Angeln«<sup>284</sup>, ohne Beschämungen überwindet sie die »normativen Barrieren«<sup>285</sup> des Lebens.

Die Figur bietet Lösungsstrategien und eine Distanz zu den Hindernissen des Alltags. Die Lebensangst vor dem Scheitern und den Erschwernissen wird verkehrt. Ganz in den Worten der Spieler: »Man darf nicht alles so ernst sehen und nehmen«<sup>286</sup>, »[h]ilfreich für mich ist da auch, wenn ich über mich selber lachen kann.«<sup>287</sup>

<sup>282</sup> Vgl. Kirchmayr 2006, S. 17–19.

<sup>283</sup> Vgl. Boal/Weintz 2006, S. 47.

<sup>284</sup> Titze 1995, S. 300.

<sup>285</sup> Ebd., S. 287.

<sup>286</sup> . n. Probandin FW47 siehe Anhang: 5.5 Schriftliche Teilnehmerbefragung–Probanin BW61, S. 148.

<sup>287</sup> . n. Probandin FW47 siehe Anhang: 5.5 Schriftliche Teilnehmerbefragung–Probanin CM54, S. 149.

## **4 Fallstudie: Clownspiel im psychosozialen Gemeindezentrum Leipzig-Nordost**

### **4.1 Hypothesen und Fragestellungen**

Die Studie befasst sich mit der Umsetzung der Interventionskonzeption Clownspiel im psychosozialen Bereich und versucht mit qualitativen Methoden einem rekonstruktiven Ansatz gerecht zu werden. Anstelle einer linear-kausalen Betrachtungsweise beleuchtet die vergleichende Fallstudie unter Einbeziehung subjektiver Vorstellungen der einzelnen Probanden, anhand einer verstehend-interpretativen Perspektive, den Untersuchungsgegenstand.<sup>288</sup>

Eine umfassende, repräsentative Erhebung im Sinne einer Effektbewertung ist im Rahmen einer Magisterarbeit nicht realisierbar, daher ist vordergründige Absicht der Untersuchung, Tendenzen darzustellen, um womöglich weitere statistische Analyseverfahren anzustoßen.

Vor dem Hintergrund der mehrperspektivischen Betrachtung, werden drei Methoden gewählt, um sich dem Sachverhalt zu nähern:

1. Durch die eigens für dieses Projekt konstruierte Befragung werden Komponenten des subjektiven Wohlbefindens erfasst, welche im Messwiederholungsdesign Veränderungen durch Prä- und Postmessungen anzeigen.
2. Um die vielschichtigen Eindrücke der Probanden zu erfassen, wird im Anschluss der Intervention als Ergänzung zur Befragung zum subjektiven Wohlbefinden eine offene Teilnehmerbefragung durchgeführt.
3. Eine außenstehende Sichtweise auf die Veränderungen des Wohlbefindens der Probanden wird dem Experteninterview zuteil, in Reflexion anhand von Hintergrundinformationen kann die Stellungnahme den Sachverhalt umfassend beschreiben.

Ziel ist es, die Methode Clownspiel qualitativ unter dem Gesichtspunkt der Reflexion neuer Handlungsmöglichkeiten zu evaluieren. Die Aufmerksamkeit der qualitativen Methoden richtet sich auf die Selbst- und Fremdwahrnehmung, welche die Veränderungen des Wohlbefindens der Probanden durch die Intervention beschreiben. Innerhalb der Fragestellung, inwieweit sich das subjektive Wohlbefinden über die Zeitvariablen verändert, können differenzielle Wirkmechanismen auf einzelne Subdimensionen des Wohlbefindens beobachtet werden, welche auf Effektbereiche der Methode schließen lassen. Qualitative Forschung dient zudem der Hypothesengenerie-

<sup>288</sup> Vgl. Hildenbrand. In: System Familie 1998, S. 114 f.

rung. Durch errungene Ergebnisse können neue Forschungsinhalte erschlossen und in quantitativen Erhebungen untersucht werden.

Um das Clownspiel als medizin-psychologische Intervention zu betrachten, stellt sich die Frage der Wirksamkeit. In der Fallanalyse steht die Betrachtung der individuellen Veränderung des Wohlbefindens im Vordergrund. Im Hinblick auf die verschiedenen Erhebungsmethoden, welche Hinweise auf kurz- und langfristige Wirkungen der Intervention geben, ergeben sich folgende Hypothesen und Fragestellungen.

*Hypothesen und Fragestellungen im Zusammenhang mit der Fallanalyse:*

- Hinsichtlich der Erfassung des subjektiven Wohlbefindens durch die Befragung ist ein kurzfristiger Anstieg der Mittelwerte des subjektiven Wohlbefindens in Untergliederung der Subdimensionen von der Prä- zur Postmessung eines jeden Messzeitpunktes zu beobachten.
- Hinsichtlich der Erfassung des subjektiven Wohlbefindens durch die Befragung verbessert sich langfristig das subjektive Wohlbefinden in Untergliederung der Subdimensionen über den Zeitverlauf von 24 Interventionseinheiten im Vergleich der Mittelwerte aller Prä-Messungen.
- Auf welche Dimension des subjektiven Wohlbefindens wirkt sich die Intervention in Anbetracht des kurzfristigen Einflusses stärker aus?
- Bezüglich der schriftlichen Teilnehmerbefragung stellt sich die Frage, welche Wirkung die Intervention auf das Wohlbefinden der Probanden aus der subjektiven Perspektive der Teilnehmer hat?
- Auf Basis des Experteninterviews wird hinterfragt, welche Wirkung die Intervention auf das Wohlbefinden der Probanden aus der beobachtenden Perspektive des Experten hat?

Um Aussagen über die Gesamtheit der Stichprobe treffen zu können, werden die Ergebnisse anhand eines Fallvergleichs gegenübergestellt. Die Daten der quantitativen und qualitativen Erhebungsinstrumente werden anhand der folgenden Hypothesen und Fragestellungen geprüft.

*Hypothesen und Fragestellungen in Bezug auf den Fallvergleich:*

- Bezüglich der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden besteht eine signifikante<sup>289</sup> Verbesserung der Mittelwerte des subjektiven Wohlbefindens zwischen der ersten Prä-Messung (t1) zur letzten Prä-Messung (t4).

---

<sup>289</sup> maximal zulässige Irrtumswahrscheinlichkeit bei 5% ( $\alpha = 0,05$ )

- Im Zeitverlauf von vier Messzeitpunkten verbessert sich kurzfristig das subjektive Wohlbefinden zwischen den Prä- und Postmessungen (prä t1 - post t1; prä t2 – post t2; prä t3 – post t3; prä t4 – post t4) signifikant<sup>290</sup>.
- Auf welche Dimension des subjektiven Wohlbefindens wirkt sich die Intervention hinsichtlich des kurzfristigen Einflusses stärker aus?
- Ist die kurzfristige Wirkung stärker als die langfristige Wirkung?
- Welche Ergebnisse erzielt die schriftliche Teilnehmerbefragung und inwieweit wirkt sich die Intervention subjektiv auf das Wohlbefinden der Probanden aus?
- Welche Ergebnisse sind beim Experteninterview zu verzeichnen und inwieweit wirkt sich die Intervention beobachtbar auf das Wohlbefinden der Probanden aus?
- Auf welchen Effektbereich des Wohlbefindens wirkt sich die Intervention vergleichsweise am deutlichsten aus?
- Inwieweit ähneln sich die Ergebnisse der unterschiedlichen Forschungsmethoden und welche Unterschiede sind zu erkennen?

## 4.2 Methode

### 4.2.1 Untersuchungsdesign

Die Intervention Clownspiel soll anhand einer vergleichenden Fallstudie durch eine Zeitreihenanalyse evaluiert werden. Fallanalysen (multiple-case design) sind Strategien der qualitativen Forschung und dienen der Entwicklung von Erklärungsmodellen.<sup>291</sup> Insbesondere in der Therapieforschung steht der Prozess im Vordergrund der Untersuchung, um eine Auseinandersetzung mit lebenspraktischen Bedingungen zu gewährleisten und als sinnvoll zu konstruieren<sup>292</sup>. Laut Mayring sind die Hauptaufgaben qualitativer Erhebungen die Hypothesenfindung und eine Generierung der theoretischen Auseinandersetzung. Sie können als Voruntersuchungen quantitative Forschungen bereichern, indem sie den Forschungsgegenstand offen erkunden, Kategorien und Instrumente ausprobieren, konstruieren und überarbeiten.<sup>293</sup> »Fallanalysen sind ein hervorragendes Anwendungsgebiet ihrer eher offenen, eher deskriptiven, eher interpretativen Methodik.«<sup>294</sup> In ihrer qualitativen Methodik enthalten sie reichhaltige Informationen, welche anstelle von Messwerten aussagefähige Ergebnisse erzielen.<sup>295</sup>

<sup>290</sup> maximal zulässige Irrtumswahrscheinlichkeit bei 5% ( $\alpha = 0,05$ )

<sup>291</sup> Vgl. Borchardt/Göthlich. In: Albers u.a. 2007, S. 48.

<sup>292</sup> Vgl. Hildenbrand. In: System Familie 1998, S. 117.

<sup>293</sup> Vgl. Mayring 2008, S. 20 f.

<sup>294</sup> Ebd., S.21

<sup>295</sup> Vgl. Bortz/Döring 2009, S. 296.

Mikrosoziologischer Kontext ist das Feld, während sich die Methoden verstehenden, beschreibenden und induktiven Verfahren unterziehen.<sup>296</sup> Klinische Untersuchungen von Behandlungsverfahren sind immer an den situativen, sozialen Kontext gebunden, Vogel geht davon aus, dass kein Testverfahren völlig situationsunabhängige Daten hervorbringt.<sup>297</sup>

Vorteil einer vergleichenden Fallstudie ist die kritische Betrachtung der Fälle in Bezug auf Ähnlichkeiten oder Unterschiede. Als Richtgröße gibt Eisenhardt vier bis zehn Fälle an<sup>298</sup>, sie sind jedoch keine Basis statistischer Repräsentativität. Im Gegensatz zu quantitativen Erhebungen ermöglichen wenige Fälle viele und vor allem tiefe Informationen, die Kombination mehrerer Methoden erlaubt eine holistische, ganzheitliche Sicht auf den Forschungsgegenstand.<sup>299</sup> Von einer Fallauswahl (Randomisierung) nach dem Zufallsprinzip kann demnach in der Fallanalyse abgesehen werden, da sich die Untersuchung auf das Feld beschränkt und den Regeln vorhandener Bedingungen folgen muss.<sup>300</sup>

Das vorangestellte Konzept einer medizin-psychologischen Intervention ist eine Theoretisierung von Annahmen, welche in der Durchführung generiert werden sollen. Bewirkt die Methode Clownspiel eine Verbesserung des subjektiven Wohlbefindens der Probanden? Ziel der Untersuchung ist eine Abschätzung der vorangestellten Fragestellung in einer umfassenden Beleuchtung des Forschungsgegenstandes, keinesfalls aber eine Beweisführung und Testung als statistische Generalisierung und Darstellung von Häufigkeiten<sup>301</sup>. Bei einer geringen Stichprobe kann kein Deduktionsschluss auf eine Grundgesamtheit vorgenommen werden, dennoch eröffnen die Daten theoretische Positionen und analytisch-induktive Schlüsse.<sup>302</sup> Es wird von einer Verallgemeinerung der Ergebnisse abgesehen, subjektive Schlussfolgerungen können dann dem Leser überlassen werden. Zusammenhänge werden tendenziell dargestellt, jedoch nicht als Kausalzusammenhänge. Auch als Effektbewertung ist die Fallanalyse nicht repräsentativ<sup>303</sup>, sondern bezieht sich nur auf die direkte Wirkung des beeinflussenden Handelns.

Die Studie betrifft inhaltlich den Einflussbereich des Wohlbefindens, welcher in der theoretischen Komponente der Arbeit aus vorhandenen Gegenstandsbetrachtungen objektiv konstruiert wurde.<sup>304</sup> Wohlbefinden als ein Aspekt des gesundheitlichen Zustandes, kann durch die Untergliederung in verschiedene Dimensionen als theoretisches Konstrukt operationalisiert werden. Die Operationalisierung des subjektiven Wohlbefindens ist vor allem in der quantitativen Befragung wichtig, um die Veränderung des Wohlbefindens zu erfassen. Die Abbildung und Normie-

<sup>296</sup> Vgl. ebd., S. 299.

<sup>297</sup> Vgl. Vogel. In: Schraml 1970, S. 161.

<sup>298</sup> Vgl. Eisenhardt. In: Academy of Management 1989, S. 545.

<sup>299</sup> Vgl. Lamnek 2008, S. 309.

<sup>300</sup> Vgl. Borchardt/Göthlich. In: Albers u.a. 2007, S. 37.

<sup>301</sup> Vgl. ebd., S. 36.

<sup>302</sup> Vgl. Lamnek 2008, S. 182–184.

<sup>303</sup> Vgl. Sarris 1999, S. 240.

<sup>304</sup> Siehe Kapitel Interventionsziel Wohlbefinden, S.?

rung von innerpsychischen Empfindungen und Affekten ist kritisch einzustufen. Trotz einer hohen Standardisierung von klinischen Testverfahren, wird die Testsituation von vielen Variablen determiniert, welche schwer erfassbar und kontrollierbar sind. Situative Einflüsse kommen eher durch projektive Verfahren zur Geltung als in psychometrischen Tests.<sup>305</sup> Daher werden in qualitativen Studien Untersuchungsmethoden miteinander kombiniert, um den Forschungsgegenstand aus verschiedenen Perspektiven zu beleuchten.<sup>306</sup> Die Erhebung nutzt die quantitative Befragung zum subjektiven Wohlbefinden, um in einer Zeitreihenanalyse die Veränderung des subjektiven Wohlbefindens festzustellen. Sie folgt dem within-subjects-Design, in der jede Person als ihre eigene Kontrollperson fungiert. Um Fehlerquellen in der einseitigen Betrachtung auszuschließen, wurden die Probanden abschließend durch eine schriftliche Teilnehmerbefragung um Auskunft über ihre innerperspektivische Meinung zur Veränderung des Wohlbefindens durch die Intervention gebeten. Beide Methoden beziehen sich auf die subjektive Wahrnehmung der Teilnehmer, daher wurde ein Experteninterview mit der Leiterin des Hauses durchgeführt, welche als Kursteilnehmerin therapeutisch, beratend den Probanden zur Seite stand. Da sie sehr häufig durch ihre Arbeit mit den Probanden in Kontakt kommt, kann sie in ihrer außenstehenden Perspektive Aussagen treffen über die Veränderungen des Verhaltens der Teilnehmer in Bezug auf ihr Wohlbefinden. Die Ergebnisse der Methoden werden anhand der Fälle dargestellt und in einem Gesamtüberblick miteinander verglichen. Diese sollten vom Leser mit der Kenntnis hinterfragt werden, dass das Verhalten des Testleiters zu den wichtigsten situativen Komponenten zuzurechnen ist, welche sich direkt und indirekt auf die Testresultate auswirken können. Allgemein betrachtet macht sich der subjektive Einfluss des Testleiters auch relativ bei der Interpretation und Kommunikation der Testergebnisse bemerkbar.<sup>307</sup> Um diese Erkenntnis zu nutzen, wird dem Postulat der intersubjektiven Überprüfbarkeit<sup>308</sup> nachgekommen, indem die Erhebungsdaten offen dargestellt werden.

#### 4.2.2 Durchführung

Die Interventionen wurden im psychosozialen Gemeindezentrum Leipzig-Nordost, Bochumer Straße 26, durchgeführt. Diese Einrichtung ist eine Kontakt- und Beratungsstelle für Menschen mit Psychiatrie- und/oder Psychoseerfahrungen in seelischen und sozialen Konfliktsituationen, sowie für deren Angehörige und Freunde.<sup>309</sup> Laut Experteninterview mit der Leiterin des Hauses bietet es die Möglichkeit, sich im Café zu begegnen und untereinander in Kontakt zu treten. Die Mitarbeiter sind verantwortlich für kreative und kulturelle Angebote, sowie die Beratungsstelle, welche eine kurzfristige und langfristige Begleitung gewährleistet. Die Einrichtung bietet ein

<sup>305</sup> Vgl. Vogel. In: Schraml 1970, S. 161.

<sup>306</sup> Vgl. Borchardt/ Göthlich. In: Albers u.a. 2007, S. 37–39.

<sup>307</sup> Vgl. Vogel. In: Schraml 1970, S. 161.

<sup>308</sup> Vgl. Lamnek 2008, S. 153.

<sup>309</sup> Informationen wurden den Informationsbroschüren des Gemeindezentrums entnommen

Gemeinschaftsleben, versucht sozial isolierte Menschen zu integrieren, unterstützt die Menschen in Krisensituationen und stellen den Kontakt zu anderen sozialen Einrichtungen her.<sup>310</sup>

Beginn der Intervention und erster Erhebungszeitpunkt war der 16. November 2009. Die Interventionen fanden zwei Mal wöchentlich statt, jeden Montag und Donnerstag von 10.30 bis 12.00 Uhr. Es wurden 24 Einheiten durchgeführt, aufgrund von Feiertagen, beispielsweise Weihnachten, und Krankheit sind fünf Interventionen verschoben worden. Letzter Erhebungstermin war der 22. Februar 2010. Interventionsleitung und Untersuchungsdurchführung wurden von derselben Person ausgeführt. Da keine therapeutischen Vorkenntnisse im psychosozialen Bereich bei der Interventionsleiterin vorlagen, wurde über Diagnoseinformationen der Teilnehmer erst rückwirkend aufgeklärt, um ein unvoreingenommenes Handeln zu ermöglichen. Um ethische Grenzen nicht zu überschreiten und eine professionelle Krisenbewältigung zu gewährleisten, nahm eine Therapeutin, zugleich Beraterin und Leiterin des Hauses, an dem Kurs teil, wobei es zu keiner kritischen Entwicklung kam.

Die Interventionen wurden anhand der generierten Konzeption durchgeführt, welche im Anhang angeführt ist. Der Entwurf wurde als Basis zur Anleitung genutzt, jedoch durch individuelles Empfinden der Leitung prozessorientiert umgestellt. Die im Anhang aufgeführte Version ist an die Umstellung angepasst worden. Sie dient ausschließlich der intersubjektiven Nachvollziehbarkeit, da die Reliabilität als Gütekriterium in Fallstudien unerreichbar bleibt, denn die Einzigartigkeit der Durchführung negiert die Reproduzierbarkeit der Studie. Gleiche Untersuchungsbedingungen können nicht wiederholt vorausgesetzt werden.

Die Intervention konnte sich ideal in den Lebensalltag des Gemeindezentrums integrieren. Interesse und Motivation waren so immens, dass nach dem Abschluss der Studie der Kurs weitergeführt werden sollte. Zudem wirkten die Teilnehmer an einem Theaterwettbewerb mit und konnten den zweiten Platz erwerben. Die Aufführung war ein außerordentliches Erfolgserlebnis, welches den Gruppenzusammenhalt zusehends verstärkte.

### **4.2.3 Stichprobe**

An der vorliegenden Studie nahmen acht Personen teil, während eine Person aufgrund mangelnder Zeit nach drei Interventionseinheiten die Mitarbeit an der Studie beendete. Somit ist die Studie auf eine gesamte Probandenanzahl von 7 Teilnehmern beschränkt ( $n=7$ ). Sechs Personen weisen Symptome psychischer Störungen auf und eine Teilnehmerin, welche als Leiterin der Einrichtung ebenfalls teilnahm, gilt als Beispiel für die Wirksamkeit der Intervention auf das Wohlbefinden von Menschen ohne psychische Erkrankung. Die Auswahl erfolgte durch einen Aushang in verschiedenen Gemeindezentren. Fünf Probanden sind Besucher des psychosozialen

<sup>310</sup> Siehe Anhang: 5.7 Transkript Experteninterview: S. 149–150, Z. 28–46.

Gemeindezentrums Leipzig-Nordost und eine Person wurde durch das psychosoziale Gemeindezentrum Grünau angeworben. Die Teilnahme erfolgte auf freiwilliger Basis. Alle Personen wurden im Voraus über Zeitaufwand und Anonymität aufgeklärt. Die Teilnahme an der Studie wurde von den Probanden mit großem Interesse wahrgenommen. Sechs Teilnehmer entschieden sich, nach der Erhebung weiter an den Interventionen teilzunehmen. Dennoch sind einige Fehlzeiten durch psychische Beschwerden, wetterbedingte oder körperliche Einschränkungen zu vermerken. Da die Fehlzeiten bei keiner Person 25 % der Interventionseinheiten überstiegen, wurde kein Proband zusätzlich ausgeschlossen. Die Altersspanne der Teilnehmer bewegt sich zwischen 44 und 70 Jahren, die Teilnehmerzahl unterteilt sich in zwei männliche und fünf weibliche Personen. Alle Probanden haben ein verschieden-differenziertes psychiatrisches Diagnosebild, wobei einige Symptome unter den Teilnehmern gehäuft auftreten. Zudem weisen sie einen unterschiedlich psychiatrischen Werdegang auf, Informationen über Dauer der Therapieerfahrungen konnten nicht ermittelt werden. Einige Probanden brachten theatrale Vorerfahrungen mit sich.

Informationen bezüglich des Alters, der Geschlechterverteilung und Klassifizierung der psychischen Störungen können der Tabelle 4.2–1: demographische Daten der Probanden entnommen werden. Da die Probanden einer sehr heterogenen Gruppe entsprechen, können keine Zusammenhänge über die Veränderung des Wohlbefindens bezüglich der Merkmalsausprägungen erschlossen werden.

Tabelle 4.2 –1: Demographische Daten der Probanden

<i>Merkmal</i>		<i>N – Interventionsgruppe IG</i>	
		<i>N</i>	<i>%</i>
		7	100
<i>Drop-Out Rate:</i>		1	12,5
<i>Geschlecht</i>	weiblich	5	71,4
	männlich	2	28,6
<i>Alter</i>	Mittelwert	53	
	Standardabweichung	09	
	Spannweite	26	
	Minimum	44	
	Maximum	70	
<i>Gesundheit<sup>311*</sup></i>			
Affektive Störung		4	57,1
Neurotische, Belastungs- und somatoforme Störung		3	42,9
Verhaltensauffälligkeiten mit körperlichen Störungen und Faktoren		1	14,3
Persönlichkeits- und Verhaltensstörung		1	14,3
keine psychische Erkrankung		1	14,3

\* Mehrfachnennung möglich

<sup>311</sup> ICD-10: Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme 10. Revision German Modification Version 2010. Psychische und Verhaltensstörungen (F00-F99). <http://www.dimdi.de/static/de/klassi/diagnosen/icd10/htmlgm2010/index.htm#V> (21.05.2010)



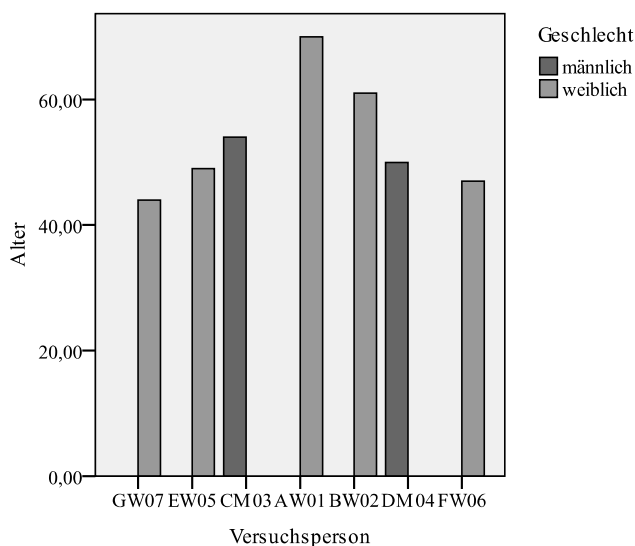


Abbildung 4.2–1: Verteilung der Merkmale Alter und Geschlecht

#### 4.2.4 Erhebungsinstrumente

Um in der qualitativen Sozialforschung eine möglichst hohe Validität zu gewährleisten, gibt es verschiedene Strategien, diese zu erreichen. Die Triangulation als Gütekriterium bezieht sich auf die Konstruktvalidität, und »bezeichnet die Verwendung mehrerer Erhebungsmethoden«<sup>312</sup>. Sie ermöglicht zum einen die Betrachtung eines Gegenstandes aus verschiedenen Perspektiven und andererseits ein Abgleich der Ergebnisse untereinander. Somit ist es möglich, »Phänomene umfassender, abgesicherter und gründlicher zu erfassen«<sup>313</sup>. Auf diese Weise können auch unbeabsichtigte Fehlerquellen vermieden werden. Übereinstimmende Ergebnisse eines Methodenvergleichs sprechen zudem für die Gültigkeit der Erhebungsinstrumente.<sup>314</sup> Um der Konstruktvalidität und dem Postulat der Offenheit gerecht zu werden, prüfen drei verschiedene Methoden, inwieweit sich die Intervention auf das Wohlbefinden der Probanden auswirkt. Datenerhebungsmethode der qualitativen Sozialforschung ist unter anderem die Befragung. Sie ist methodisch unterteilt in beispielsweise das Interview und die schriftliche Befragung. Um quantitative Ergebnisse über die Veränderung des Wohlbefindens zu erzielen, wird die Befragung zum subjektiven Wohlbefinden eingesetzt. In einem Messwiederholungsdesign von vier Zeitpunkten mit einer Prä- und Post-Messung werden die Daten anhand ihrer Differenzen analysiert. Um qualitative Ergebnisse zu ermitteln, wird am Ende der Interventionsreihe eine schriftliche Befragung durchgeführt, in welcher eine freie Beantwortungsmöglichkeit die subjektive Meinung der Probanden herausstellt. Beide Methoden beziehen sich auf die subjektive Selbstwahrnehmung der Probanden. Um die Wirkung der Intervention auf die Probanden aus der Außenperspektive zu erfassen, wird ein Experteninterview mit der therapeutischen Beraterin der Einrichtung durchgeführt. Da

<sup>312</sup> Borchardt/ Göthlich. In: Albers u.a. 2007, S. 44.

<sup>313</sup> Lamnek 2008, S. 147.

<sup>314</sup> Vgl. Bortz/Döring 2009, S. 365–368.

sie zudem an den Interventionen teilnahm und die Probanden durch langjährige Zusammenarbeit kennt, wird ihr ein hoher Auskunftstatus zugesprochen.

Ein weiteres Gütekriterium ist die argumentative Validität. Sie bestimmt den Grad der Offenheit und die Qualität der Darlegung der Ergebnisse. Vor allem in der qualitativen Sozialforschung ist der Auswertungsprozess durch subjektive Bewertungsmuster beeinflusst.<sup>315</sup> Um den Interpretationsprozess dem Leser offen darzustellen, werden die Daten der qualitativen Erhebungsmethoden<sup>316</sup> bereitgestellt. Eine objektive Auswertung ist nicht möglich, jedoch versucht die Studie dem Postulat der intersubjektiven Überprüfbarkeit<sup>317</sup> nachzukommen.

Eine zusätzliche Methode, um die interne Validität zu erhöhen, findet sich in der kommunikativen Validierung. Die ausgewerteten Ergebnisberichte werden dem jeweiligen Probanden zur Prüfung gegeben, um eine »inhaltlich fehlerfreie Wiedergabe der gewonnenen Daten sicherzustellen«<sup>318</sup>.

Laut Mayring gibt es vier Forderungen an die qualitative Wohlbefindensforschung. Eine mehrdimensionale Betrachtung, welche theoriegeleitet entwickelt wird (Gegenstandadäquatheit/Theoriegeleitetheit), sowie eine Offenheit und Komplexität in der Methodik.<sup>319</sup> Den Forderungen wird in der Studie nachgekommen, zum einen durch die theoretische Entwicklung eines Messinstrumentes sowie einer mehrperspektivischen offenen Betrachtung des Gegenstandes.

Leider kann die interne Validität als nicht höchstmöglich eingestuft werden, da eine Konstanzhaltung oder Eliminierung einiger Störvariablen nicht realisierbar erschien. In dieser Erhebung soll der Einfluss der unabhängigen Variabel (Intervention) auf die abhängige Variable (Wohlbefinden der Versuchsperson) geprüft werden. Dabei müssen alle Störvariablen kontrolliert werden, um die Eindeutigkeit der Interpretation zu gewährleisten.<sup>320</sup> Dies ist jedoch nur denkbar durch eine Isolation der abhängigen Variabel. In Untersuchungen über einen längeren Zeitraum können äußere Einflüsse die Testergebnisse manipulieren, daher kann der Effekt auch anderen Einflüssen zugesprochen werden und nicht eindeutig interpretiert werden. Die gleiche Annahme bezieht sich auf die inneren Veränderungsprozesse der Person, welche nicht gemessen wurden und eine Veränderung der experimentellen Situation bedeuten.<sup>321</sup> Die Konstanzhaltung aller personengebundenen Störvariablen konnte nicht erreicht werden, da alle Probanden unterschiedliche therapeutische Ausgangsvoraussetzungen und Werdegang aufweisen. Gerade bei der Prüfung kreativer Zusatzangebote im therapeutischen Bereich ist eine Isolation der Intervention von anderen

<sup>315</sup> Vgl. Lamnek 2008, S.156.

<sup>316</sup> Transkriptionen des Experteninterviews und der schriftlichen Befragung befinden sich im Anhang.

<sup>317</sup> Vgl. Lamnek 2008, S. 153.

<sup>318</sup> Borchardt/ Göthlich. In Albers u. a. 2007, S. 45.

<sup>319</sup> Vgl. Mayring. In: Abele/ Becker 1994, S. 63 f.

<sup>320</sup> Vgl. Roth 1995, S. 108.

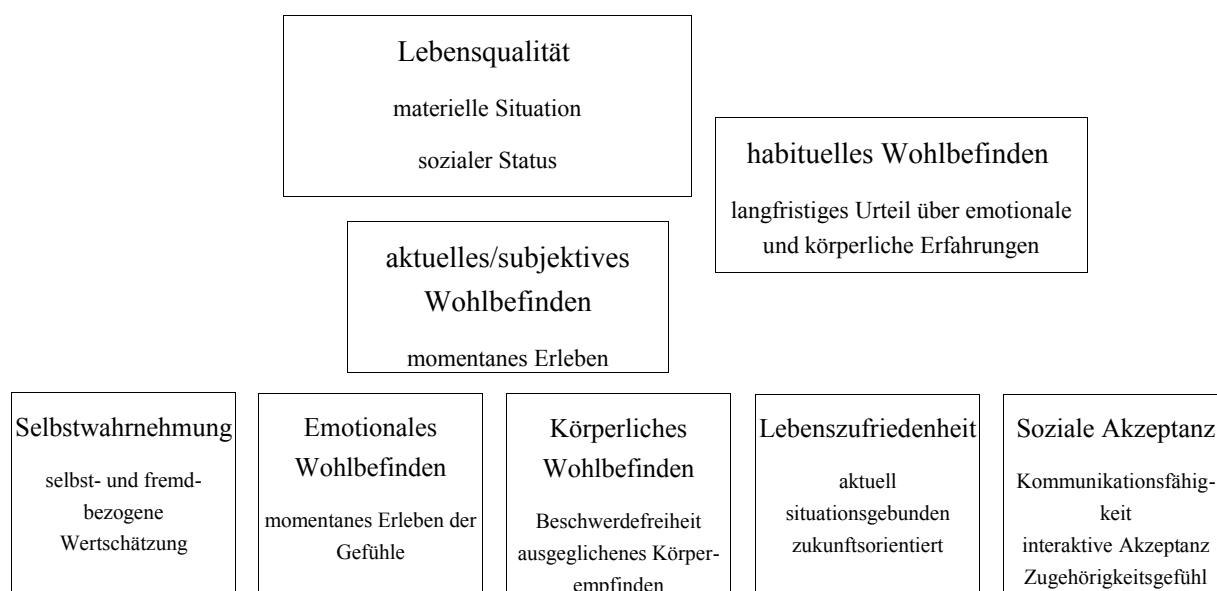
<sup>321</sup> Vgl. Scholl 2009, S. 94.

Bedingungen schwierig, da Menschen mit psychosozialen Schwierigkeiten mehrere therapeutische Angebote nutzen müssen. Äußere und innere Einflüsse werden durch Beobachtung und Praxiserfahrung der Untersuchungsleitung als mögliche Hinweise hinzugefügt, um eine höhere Deutung der Interpretation zu ermöglichen.

#### 4.2.4.1 Befragung zum subjektiven Wohlbefinden

Die Befragung bezieht sich auf die Selbsteinschätzung der Probanden zum subjektiven Wohlbefinden und fordert eine Stellungnahme bezüglich 41 Items innerhalb einer Ratingskala ab. Um den Fragebogen als Datenerhebungsinstrument zu nutzen, muss gemäß der theoretischen Grundlagen (siehe Kap. 2.3 Interventionsziel Wohlbefinden) das subjektive Wohlbefinden operationalisiert werden. Das subjektive Wohlbefinden ist ein mehrdimensionales Konstrukt, welches das »momentane Erleben einer Person«<sup>322</sup> charakterisiert. Im Gegensatz zum habituellen Wohlbefinden, welches »Urteile über aggregierte emotionale Erfahrungen«<sup>323</sup> umfasst, werden aktuell präsente »Gefühle, Stimmungen und körperliche Empfindungen«<sup>324</sup> beschrieben. Habituelles Wohlbefinden ist die kognitive Seite des Wohlbefindens. Urteilsaussagen über dieses haben demzufolge eine relativ hohe Stabilität.<sup>325</sup> Beide Dimensionen können jedoch nicht scharf getrennt werden. Jede Subkategorie, beispielsweise körperliches Wohlbefinden, hat subjektive und habituelle Einflüsse. Die Unterteilung in Subkategorien ist Grundlage für die Fragebogenkonstruktion, daher wird sie in der nachfolgenden Grafik dargestellt.

Abbildung 4.2–2: Darstellung der Zusammenhänge zwischen den Dimensionen des Wohlbefindens



<sup>322</sup> Becker. In: Abele/Becker 1994, S. 13.

<sup>323</sup> Becker. In: Abele/Becker 1994, S. 15.

<sup>324</sup> Ebd., S. 13.

<sup>325</sup> Vgl. ebd., S. 15.

Für die Testkonstruktion wurden jeder Dimension Items zugeordnet, welche die Kategorie umfassend definieren. Die Dimensionen sind dabei verhältnismäßig deutlicher dem subjektiven Wohlbefinden untergeordnet, als dem habituellen Wohlbefinden.

Die Kategorie *Selbstwahrnehmung (SW)* bezieht sich auf die Zufriedenheits- und Unzufriedenheitsfaktoren in Bezug auf die soziale und eigene Wertschätzung. Becker und Minsel kategorisieren in ihrer Untergliederung der seelischen Gesundheit den Bereich der selbst- und fremdbezogenen Wertschätzung in Selbstwertgefühl und Liebesfähigkeit<sup>326</sup>, zusammengefasst die Selbstsicherheit und Minderwertigkeitsgefühle der Probanden als Aspekt des Wohlbefindens. Dem entnommen ist die Itemunterteilung in Selbstwertschätzung und subjektiv wahrgenommene Fremdwertschätzung. Die Liebesfähigkeit findet in der Dimension ›soziale Akzeptanz‹ Eingang.

Die Itembildung der Dimension *emotionales Wohlbefinden (EW)* ist durch verschiedene theoretische Konzepte geprägt. Zum einen geht die Zusammenstellung auf die Kategorisierung Izards zurück, welcher die Basisemotionen in 10 fundamentale Emotionen und deren Intensitätsstufen einteilte.<sup>327</sup> Zusätzlicher Anhaltspunkt bietet die aktuelle Stimmungsskala (ASTS) von Claudia Dalbert, welche vor allem bei psychisch belasteten Menschen genutzt wird.<sup>328</sup> Ihre Subkategorien Trauer, Hoffnungslosigkeit und Zorn finden sich im Missbefinden des emotionalen Wohlbefindens wieder, wobei ein Teil von Izards Basisemotionen in den positiven Aspekten des Wohlbefindens zur Geltung kommt. Diese ergreifen Heiterkeit und Fröhlichkeit als Stimmungsniveau, sowie die Dimension Gelassenheit als Erregungsniveau.

Um sich der Dimension *körperliches Wohlbefinden (KW)* zu nähern, wurden die Überlegungen zur Operationalisierung der Kategorie von Frank genutzt. KW »als ein subjektives Phänomen«, bezieht sich hauptsächlich auf »das Verhältnis des Menschen zu seinem Körper«<sup>329</sup>, eine Gleichsetzung mit der Kategorie ›physische Gesundheit‹ ist damit ausgeschlossen. Um die Struktur des körperlichen Wohlbefindens zu erfassen, unterteilt er dieses in folgende Grunddimensionen: Zufriedenheit mit dem momentanen Körperzustand, Gefühl von Ruhe und Muße, Vitalität und Lebensfreude, nachlassende Anspannung und angenehme Müdigkeit, Genussfreude und Lustempfinden, Konzentrations- und Reaktionsfähigkeit, Gepflegtheit und angenehmes Körperempfinden.<sup>330</sup> Die Kategorien Gefühl von Muße und Ruhe sowie Lebensfreude sind in diesem Modell anderen Dimensionen zugeordnet. Hauptaugenmerk liegt für die Befragung zum körperlichen Wohlbefinden auf der Zufriedenheit mit dem momentanen Körperzustand, dem Lustempfinden und dem angenehmen Körpergefühl. Hinzugefügt wird die Wahrnehmung als verstärkte Auf-

<sup>326</sup> Vgl. Becker/Minsel 1986, S. 17.

<sup>327</sup> Vgl. Izard/Murakami 1994, S. 63–65.

<sup>328</sup> Vgl. Dalbert. In: Zeitschrift für Differentielle und Diagnostische Psychologie 1992/13, S. 207–220.

<sup>329</sup> Frank. In: Abele/Becker 1994, S. 72.

<sup>330</sup> Vgl. Frank. In: Abele/Becker 1994, S. 75–78.

merksamkeit auf den eigenen Körper, welche sich auf die Achtsamkeit bezüglich der Gesundheit und die Kontrollfähigkeit des Körpers bezieht.

Ebenfalls an Claudia Dalberts Forschungen zum Wohlbefinden angelehnt ist die Kategorisierung der *Lebenszufriedenheit(LZ)*.<sup>331</sup> Sie entnimmt der Lebenszufriedenheitsskala (satisfaction with life scale) von Diener<sup>332</sup> gegenwärtige Aspekte und fügt vergangenheitsbezogene und zukunftsorientierte Gesichtspunkte hinzu. Die Einteilung der Items dieses Fragebogens orientiert sich somit an den Beschreibungen der allgemeinen Lebenszufriedenheit nach Diener(1985) und der zukunftsorientierten Lebensfreude nach Dalbert (1992). Die Beurteilungsmöglichkeit der Skala Lebenszufriedenheit ist eine kognitive Komponente des subjektiven Wohlbefindens<sup>333</sup> und bezieht sich stärker auf das habituelle Wohlbefinden. Die Einteilung innerhalb des subjektiven Wohlbefindens erfolgte trotz dessen, da spontane Empfindungen ebenfalls Auswirkungen auf bestehende Einstellungen haben können.

Soziales Wohlbefinden wirkt sich auf die psychische Gesundheit und das subjektive Wohlbefinden aus.<sup>334</sup> Um die sozialen Aspekte des Wohlbefindens zu erfassen, geht die Operationalisierung der Dimension auf den Begriff der Liebesfähigkeit nach Becker und Minsel zurück.<sup>335</sup> Dieser beinhaltet die soziale Akzeptanz und die Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit, also die Fähigkeit auf andere zuzugehen und anderen zu helfen. In der *sozialen Akzeptanz(SA)* spiegelt sich auch die soziale Isolation wider.

Abschließend an die 40 Items der Dimensionen des subjektiven Wohlbefindens bewertet die Gesichterskala nach Andrews und Withey das *aktuelle Wohlbefinden(AW)*.<sup>336</sup> Die universelle Erkennung und gleichzeitige Beurteilung des emotionalen Gesichtsausdrucks in Form von Icons ist Grundlage für die Erfassung des aktuellen Wohlbefindens in einer siebenstufigen Skala. Die lachenden und weinenden Gesichter mit verschiedenen Mundstellungen dienen der Kennzeichnung subjektiven Wohlbefindens und gelten als standardisiertes Instrument, welches das allgemeine subjektive Wohlbefinden misst.<sup>337</sup>

Tabelle 4.2–2: Darstellung der Subdimensionen mit jeweiligen Beispielitems

<i>Subskala</i>	<i>Anzahl Items</i>	<i>Beispielitem positiv</i>	<i>Beispielitem negativ</i>
Selbstwahrnehmung	6	Ich bin eine umgängliche Person.	Ich bin kein selbstsicherer Mensch.
Lebenszufriedenheit	4	Ich bin mit meiner Lebenssituation zufrieden.	Wenn ich an mein bisheriges Leben zurückdenke, so habe ich nicht viel von dem erreicht, was ich erstrebe.

<sup>331</sup> Vgl. Dalbert. In: Schumacher u.a. 2003. S. 170–175.

<sup>332</sup> Vgl. Diener. In: Journal of Personality Assessment 1985/49, S. 71–75.

<sup>333</sup> Vgl. Kroll/Meditz 2009, S. 7.

<sup>334</sup> Vgl. Diener. In: Psychological Bulletin 1984/95, S. 542–575.

<sup>335</sup> Vgl. Becker/Minsel 1986, S.?

<sup>336</sup> Vgl. Andrews/Withey 1976. S.

<sup>337</sup> Vgl. Mayring. In: Abele/Becker 1994, S. 54.

<i>Subskala</i>	<i>Anzahl Items</i>	<i>Beispielitem positiv</i>	<i>Beispielitem negativ</i>
momentanes körperliches Wohlbefinden	10	Ich kann meinen Körperzustand genießen.	Mein Körper ist erschöpft und müde.
momentanes emotionales Wohlbefinden	10	Ich bin heiter gestimmt.	Ich bin momentan traurig.
soziale Akzeptanz	10	Ich fühle mich unter vielen Menschen wohl.	Andere Menschen machen mich nervös.
aktuelles Wohlbefinden	1	Gesichterskala	

Die einzelnen Positionen der Dimension Wohlbefinden werden durch die Statements (Items) charakterisiert, wobei die Items gemittelt negativ und positiv formuliert sind. Diese Strategie wurde benutzt, um den Sachverhalt differenzierter zu beleuchten<sup>338</sup>. Zudem wurden die Fragen mittels eines genormten Zufallsprinzips rekombiniert, um eine Vermischung der Empfindungen oder Beurteilungen bezüglich ähnlicher Fragen eines Themenkomplexes zu vermeiden.

Die Beurteilung der jeweiligen Items durch den Probanden wird auf einer Ratingskala gemessen. Hier werden sechs Antwortkategorien (stimmt genau bis stimmt überhaupt nicht) vorgelegt, welche in der verbalen Umschreibung den Grad der Ablehnung oder Zustimmung messen. Die Frage, welches Skalenniveau bei Ratingskalen vorliegt, kann nicht generalisiert beantwortet werden. Da die Antworten Kategorien beinhalten, wird ihnen häufig ein Ordinalskalenniveau zugesprochen. Um jedoch die Veränderung eines Phänomens zu messen, wird der Ratingskala ein Intervallskalenniveau zugebilligt. Daher besitzt sie kein Skalenniveau im messtheoretischen Sinn, sondern ergibt quasi-metrische Werte, welche intervallskaliert sind.<sup>339</sup> Jeder Antwort wird ein Zahlenwert zugeordnet. Die positive Antwort (stimmt genau) erhält einen Wert von 6 Punkten und absteigend nehmen die Antworten den niedrigeren Wert an (stimmt überhaupt nicht = 1). Die negativen Items werden in der Auswertung umgepolt, also in der umgekehrten Reihenfolge beziffert. Aufgrund des quasi-metrischen Skalenniveaus kann aus der Gesamtpunktzahl der Subskalen der Mittelwert gebildet werden, welcher vor allem Erhebungsfehler (Fehlwerte) reduziert.<sup>340</sup> Es wurden bewusst sechs Antwortkategorien vorgegeben, da als Antworteffekt eine Tendenz zur Mitte häufig beobachtet wird und dem neutralen Mittelpunkt als ›weder noch‹ kein intervallskalierter Wert zugesprochen werden kann.<sup>341</sup> Um eine weitere unerwünschte Störvariable zu eliminieren, wurden die Items der Befragung in der Post-Messung neu gemischt, ein Testeffekt in Bezug auf die Gewöhnung der Versuchsperson an das Instrument kann daher weitestgehend ausgeschlossen werden.<sup>342</sup> Die Befragung zum subjektiven Wohlbefinden konnte leider nicht anhand der Gütekriterien auf Objektivität, Reliabilität und Validität geprüft werden, da eine Vormessung mit einer erheblichen Stichprobe notwendig gewesen wäre.

<sup>338</sup> Vgl. Glatzer. In: Bellebaum 1992, S. 56.

<sup>339</sup> Vgl. Stier 1999, S. 63/72 f.

<sup>340</sup> Vgl. ebd., S. 64.

<sup>341</sup> Vgl. ebd., S. 68 f.

<sup>342</sup> Vgl. Scholl 2009, S. 94.

Da der Einfluss der Intervention auf das Wohlbefinden der Probanden gemessen werden soll, kann dieser anhand einer vorher/nachher Messung überprüft werden. Das within-subjekt Design ermöglicht einen starken statistischen Test, da jede Person als ihre eigene Kontrollperson fungiert. Die Datenerhebung erfolgte in einem Messwiederholungsdesign, Prä-Test und Post-Test an vier Messzeitpunkten. Erste Prä- und Post-Messung fand zum Zeitpunkt der ersten Interventionseinheit statt. Zwischen den Messzeitpunkten lagen acht Interventionseinheiten, letzte Datenerhebung war der Zeitpunkt der letzten Intervention. Messzeitpunkte waren:  $t_1 \rightarrow 16.11.2009$  –  $t_2 \rightarrow 10.12.2009$  –  $t_3 \rightarrow 21.01.2010$  –  $t_4 \rightarrow 22.02.2010$ . Die Erhebung wurde in der Gruppe durchgeführt, alle Probanden erhielten gleichzeitig den Fragebogen mit einer ungefähren Zeitvorgabe von 15 Minuten, um diesen auszufüllen.

#### 4.2.4.2 Schriftliche Teilnehmerbefragung

Die qualitative Datenerhebungsmethode ›schriftliche Teilnehmerbefragung‹ ist eine offene Befragungsform<sup>343</sup>, welche die subjektive Beurteilung der Probanden zur Veränderung ihres Wohlbefindens und der Eignung der Intervention aus der Innenperspektive umfasst. Durch die freie Beschreibung, der von ihnen erlebten Veränderungen, wird der Untersuchungsgegenstand der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden vertieft und umfassender beschrieben. Die Befragung eröffnet eine Bandbreite möglicher Antworten, in der die individuelle Wortwahl wesentlich ist. Bevorzugte Methode wäre ein leitfadengestütztes Interview, welches die subjektive Perspektive des Probanden in Bezug auf die Veränderung seines Wohlbefindens durch die Clownsintervention ergreift. Doch folgende Vorteile einer schriftlichen Befragung befürworten diese Methode. Vorrangiger Nutzen entsteht durch den geringen Aufwand, welcher sich in der zeitlichen und organisatorischen Komponente widerspiegelt. Zudem konzentriert sich die schriftliche Fixierung auf die kognitiven Perspektive der Meinungsäußerung. In einem flexiblen Rahmen kann der Proband den Zeitpunkt der Beantwortung selbstständig bestimmen und die Antworten bewusst überdenken. Dabei sind spontane Äußerungen eher unwahrscheinlich.<sup>344</sup> Durch die Abwesenheit des Interviewers lässt sich eine ehrlichere Beantwortung der Fragen vermuten. Da der Zeitraum vom Befragten selbst bestimmt wird, entfällt der Druck und eine höhere Motivation und Konzentrationsspanne ist das Ergebnis.<sup>345</sup> Nachteil dieser Methode ist die unkontrollierbare Befragungssituation. Zudem müssen die Formulierungen der Fragen präzise, klar und selbsterklärend sein, da anderenfalls Fehlinterpretationen bezüglich der Aussagen möglich sind.<sup>346</sup>

Die Befragung konstruiert sich aus einem Einleitungsteil, welcher auf Forschungszweck, Inhalte und Anonymität der Daten hinweist, und den offenen Stimmungsfragen, welche positive oder

<sup>343</sup> Vgl. Scholl 2009, S. 108.

<sup>344</sup> Vgl. ebd., S. 44

<sup>345</sup> Vgl. Bortz/Döring 2009, S.308; Stier 1999, S. 198.

<sup>346</sup> Vgl. Scholl 2009, S.45 f.

negative Beurteilungen beinhalten. Beurteilungsgegenstand ist die eigene Person und ihr subjektiv empfundenes Gefühl, welches durch einen äußeren Umstand beeinflusst wird.<sup>347</sup> Die Stimmungsfragen bezüglich der Veränderung des subjektiven Wohlbefindens umschließen die Evaluationsfragen, um Auskunft über subjektive Interessen und Anteilnahme zu erhalten. Die Fragenkomplexe umfassen: die Erwartungen an die Intervention, Themeninteresse innerhalb der Intervention, Veränderung des subjektiv empfundenen Wohlbefindens sowie die persönlich empfundenen Chancen der Intervention. Die Befragung ist dem Anhang beigelegt.

Gütekriterien offener nicht-standardisierter Verfahren sind Transparenz, Konsistenz, Kohärenz und Kommunikabilität. Die Transparenz wird ermöglicht durch die vollständige Dokumentation der Befragungstranskripte. Die Konsistenz bezieht sich auf die Reliabilität der Auskünfte der Probanden und die Kohärenz auf den themenspezifischen Bezug der Aussagen. Die Kommunikabilität ist vergleichbar mit der Validität und wird hergestellt durch Darstellung der Auswertungstabellen des Interpretationsprozesses.<sup>348</sup>

Die Befragung wurde am Ende der Intervention (22. Februar 2010) den Probanden mitgegeben und in der Woche darauf eingesammelt.

Die Befragungstechnik ermittelt die subjektive Sichtweise der Probanden, welche ein tieferes Verstehen und Verständnis des Forschungsgegenstandes anstrebt. Dabei soll die Wirkung der Intervention keiner quantitativen Auswertung zugänglich werden, sondern in einer Theorie generierenden Untersuchung überprüft werden.

#### 4.2.4.3 Experteninterview

Die Besonderheit des Experteninterviews im Vergleich zu anderen qualitativen Interviews, ist die Perspektive der Erkenntnisinteresse, welche nicht auf den zu Befragenden gerichtet ist, sondern auf seine »Erfahrungen und Interpretationen im Hinblick auf das Forschungsthema«<sup>349</sup>. Hauptaugenmerk liegt auf der Veränderung des Wohlbefindens der Teilnehmer durch die Intervention. Zur Erfassung der Realität des Probanden in der qualitativen Forschung »sind Beurteilungsdimensionen, die sich mehr auf emphatisches Verstehen beziehen, valider als Dimensionen, die konzeptionelle Gesichtspunkte berücksichtigen.«<sup>350</sup>

Der Experte fungiert als Repräsentant einer bestimmten Gruppe. Seine Äußerungen werden vor dem Hintergrund seiner Funktion analysiert. Dabei ermöglicht er durch sein Wissen und seine privilegierte Position in Organisationsprozessen einen Einblick auf den Betrachtungsgegenstand.<sup>351</sup> Um in diesem Fall Veränderungen bezüglich des Wohlbefindens der Probanden aus der

<sup>347</sup> Vgl. Scholl 2009, S. 149.

<sup>348</sup> Vgl. ebd., S. 26 f.

<sup>349</sup> Borchardt/Göthlich. In: Albers u.a. 2007, S. 38.

<sup>350</sup> Vgl. Beck u.a. In: Schraml/Baumann 1974, S. 186.

<sup>351</sup> Vgl. Borchardt/Göthlich. In: Albers u.a. 2007, S. 38.



Außenperspektive zu erfassen, muss die Expertin im engen Kontakt mit den Probanden stehen und über therapeutisch-psychologisches Hintergrundwissen verfügen. Die Teamleitung der psychosozialen Einrichtung und ebenfalls Teilnehmerin des Kurses stellte sich für das Interview zur Verfügung. Ihren Angaben zufolge hat sie mehrmals in der Woche Kontakt mit den Probanden, wobei sich diese Äußerung auf nur fünf Probanden beschränkt, da eine Versuchsperson aus einer anderen Einrichtung akquiriert wurde. Durch den direkten Zugang zu Diagnosebildern der Probanden und aufgrund ihrer Kompetenz als Paar- und Familientherapeutin kann sie Aussagen über Störungsbilder der Probanden treffen, sowie positive und negative Veränderungen durch die Intervention einschätzen. Da angesichts ihrer Teilnahme an der Intervention Erhebungsdaten in die Fallanalyse eingehen, wird auf eine namentliche Nennung der Expertin verzichtet.

Das teilstandardisierte Experteninterview als faktenorientierte mündliche Befragung ist leitfadengestützt. Die Vorstrukturierung der Fragen wird aufgrund theoretischer Überlegungen und Fragestellungen angefertigt und gilt als Gerüst für die Themenbereiche der Datenerhebung, um eine gewisse Vergleichbarkeit der Interviewergebnisse bezüglich der Probanden zu gewährleisten<sup>352</sup>

Die Hauptfragen beziehen sich auf folgende Themen: Um die Angemessenheit des Expertenstatus zu prüfen, wurden persönliche Daten erhoben, welche den fachlichen Werdegang, die Stellung in der Einrichtung und den Kontakt zu den Probanden einschließen. Da keine Kenntnisse über Störungsbilder der Probanden vorlagen, wurden diese individuell abgefragt und hinsichtlich der damit einhergehenden Verhaltensäußerung und Befindlichkeit erweitert. Im nächsten Themenkomplex wurden Befindlichkeits- und Verhaltensänderungen der Probanden, welche auf die Intervention zurückzuführen sind, erfasst. Um das Interview als Theorie unterstützendes oder generierendes Instrument zu nutzen, wurden Chancen und Anwendungsmöglichkeiten der Intervention aus der Perspektive der Expertin erfragt. Die Themenkomplexe wurden im Leitfaden durch Detaillierungsfragen spezifiziert, wobei sie als Anhaltspunkt das Interview strukturierten und keine präzise Umsetzung festlegen. Die Umsetzung verlangt eine mögliche Flexibilität, welche sich in der Kommunikationsform widerlegt. Die Methode ist halbstandardisiert, welche flexible Antwortmöglichkeiten erlaubt. Der Leitfaden des Interviews ist im Anhang zu finden.

Auch beim Experteninterview gelten die allgemeinen Gütekriterien der Reliabilität, Objektivität und Validität. Die Reliabilität wird durch die Triangulation der Methoden kontrolliert<sup>353</sup>, die Objektivität durch die Transparenz der Erhebungsdaten und Auswertungsprozesse, sowie durch die theoretische Fundierung der Fragestellungen hergestellt. Eine hohe Validität würde eine Über-

<sup>352</sup> Vgl. Bortz/Döring 2009, S. 314.

<sup>353</sup> Vgl. Mayring 2008, S. 46.

prüfung anderer Experten bedeuten, welche zu einem vergleichbaren Interpretationsschluss kommen. Leider konnte die konsensuelle Validierung nicht durchgeführt werden.<sup>354</sup>

Das Gespräch wurde im Anschluss an die Interventionen, am 17. März 2010, 13:15 Uhr durchgeführt und auf Tonband aufgezeichnet. Aufgrund der engeren Beziehung, welche sich durch die Interventionen entwickelte, konnte eine gute Gesprächsbasis aufgebaut werden, was eine ehrliche und intensive Beantwortung der Fragen erleichterte. Das Interview dauerte 49 Minuten und fand im Beratungsraum des psychosozialen Gemeindezentrum Leipzig-Schönefeld statt.

## 4.2.5 Auswertungsverfahren

### 4.2.5.1 Befragung zum subjektiven Wohlbefinden

Die Daten der Befragung wurden in das statistische Auswertungsprogramm SPSS Statistics 16.0 eingefügt und anhand der notwendigen Funktionen ausgewertet. In Mittelwerttabellen der jeweiligen Probanden wurde das arithmetische Mittel des subjektiven Wohlbefindens und dessen Subdimensionen innerhalb des Messzeitpunktes angegeben. Die Mittelwertdifferenzen zwischen den Zeitpunkten geben Einblick in die Veränderung der Dimensionen des Wohlbefindens über den Zeitverlauf.

Um eine genaue Veränderung des subjektiven Wohlbefindens und dessen Subdimensionen über die Messzeitpunkte festzustellen, wurden die Daten anhand von Verlaufsdiagrammen dargestellt. Um eine Veränderung der gesamten Stichprobe bezüglich des subjektiven Wohlbefindens festzustellen, wurde der Wilcoxon-Test (2-seitig) für die Auswertung der Daten genutzt. Der Wilcoxon-Test wird angewendet, wenn eine abhängige Variable der Probanden zu zwei Messzeitpunkten erhoben wird. Als nicht-parametrischer Vergleich ist er eine Abwandlung des t-Tests, wenn aufgrund kleinerer Stichproben keine Normalverteilung vorliegt.<sup>355</sup> Er zeigt die Paardifferenzen zwischen zwei gebundenen Variablen (beispielsweise Prä-Test/Post-Test t1) an. Aufgrund ihrer Größe werden ihnen Rangplätze zugeordnet. Diese sind Grundlage für den Signifikanztest. Voraussetzung für den Wilcoxon-Test ist ein Skalenniveau, welches der Ratingskala einheitliche Abstände zwischen den Werten beibringt.<sup>356</sup>

Um die Langzeitwirkung zu prüfen, wurde der Wilcoxon-Test mit den abhängigen Variablen der Messzeitpunkte Prä-Messung t1 und Prä-Messung t4 durchgeführt. Um die Kurzzeitwirkung zu messen, wurden die Prä-Messungen mit den Post-Messungen der jeweiligen Messzeitpunkte (t1-t4) verglichen. Beide Verfahren wurden auf die einzelnen Subskalen angewendet, um die Wirkung der Intervention auf die jeweilige Dimension des Wohlbefindens aufzuzeigen.

<sup>354</sup> Vgl. Bortz/Döring 2009, S. 326.

<sup>355</sup> Vgl. Bortz/Weber 2005, S. 153.

<sup>356</sup> Vgl. Sedlmeier/Renkewitz 2008, S. 589.

#### 4.2.5.2 Schriftliche Teilnehmerbefragung

Die schriftlichen Daten wurden unverändert digitalisiert. Die Auswertung der Transkripte folgte einer quasi-nomothetischen Vorgehensweise. Um die Daten einer Ergebnisdarstellung und Interpretation zugänglich zu machen, wurden sie anhand der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring ausgewertet. Interpretationsprozesse sind immer auch Übersetzungsprozesse.<sup>357</sup> In der qualitativen Inhaltsanalyse werden induktiv Kategorien gebildet, indem Aussagen reduziert, abstrahiert und zusammengefasst werden.<sup>358</sup> Die Bereiche der Auswertung orientierten sich an der Fragestruktur, wobei die Antwortmöglichkeiten in Subkategorien unterteilt wurden. Inhaltliche Merkmale konnten dann anhand der Kategorien in einem Stichprobenvergleich quantifiziert werden.

#### 4.2.5.3 Experteninterview

Das Material der mp3-Dateien wurde anhand allgemeiner Richtlinien<sup>359</sup> transkribiert und archiviert. Da sich die Auswertung auf thematische Inhaltsaspekte bezieht, wurde auf einige Transkriptionszeichen verzichtet, welche sich auf Betonung, Tonhöhe und Wortverschmelzungen beziehen. Pausen bezüglich ihrer Längen wurden gekennzeichnet, um den Prozess des Denkens nachzuvollziehen.

Das Schriftmaterial des Experteninterviews wurde ebenfalls mithilfe der qualitativen Inhaltsanalyse ausgewertet. Vorab wurde das Ziel der Analyse anhand der Fragestellungen festgelegt. Welche Krankheitsbilder liegen bei den Probanden vor, wie wirken sich die Symptome auf das Wohlbefinden der Teilnehmer aus und welche Veränderung des Befindens ist durch die Intervention gegeben. Die Paraphrasen des Interviews wurden in Analyseeinheiten zerlegt und gebündelt. Um die Wortlaute in Kategorien zu fassen, müssen die Aussagen reduziert, selektiert und generalisiert werden.<sup>360</sup> In der expliziten Inhaltsanalyse wurden Hintergrundinformationen für die Deutung unklarer Sachverhalte genutzt.<sup>361</sup> Diesen Arbeitsschritten folgte die inhaltliche Strukturierung, eine theoriegeleitete Festlegung der inhaltlichen Hauptkategorien. Den Hauptkategorien wurden inhaltliche Unterkategorien zugeordnet, welche sich aus den Aussagen der Probanden ergaben.<sup>362</sup> Besondere Ausprägungen und häufig genannte Auffälligkeiten wurden gekennzeichnet, um einen Vergleich der Daten zu ermöglichen. Die Qualitätskriterien folgen dem Prinzip der zusammenhängenden Betrachtung, dem Prinzip der Explizitheit und der Reflexivität.<sup>363</sup>

<sup>357</sup> Vgl. Mayring/Gläser-Zikuda 2005, S. 26.

<sup>358</sup> Vgl. Scholl 2009, S. 27.

<sup>359</sup> Vgl. Bortz/Döring 2009, S. 312.

<sup>360</sup> Vgl. Mayring/Gläser-Zikuda 2005, S. 26.

<sup>361</sup> Vgl. Mayring 2008, S. 77–80.

<sup>362</sup> Vgl. ebd., S. 82–85.

<sup>363</sup> Vgl. Mayring/Gläser-Zikuda 2005, S. 30.

Auf eine Bereitstellung des Analyseberichts wird aufgrund des Umfangs der Arbeit verzichtet, kann aber durch die Transkription des Interviews nachvollzogen werden. Um den Prozess der Inhaltsanalyse zu beschreiben folgt im Anhang ein Auszug aus der Auswertungstabelle.<sup>364</sup>

### 4.3 Ergebnisse

In der vorliegenden Studie wird mittels der Hypothesen und Fragestellungen überprüft, inwieweit sich die Intervention Clownspiel auf das subjektive Wohlbefinden der Teilnehmer auswirkt. Dabei werden die qualitativen Ergebnisse in einer Fallanalyse anhand der einzelnen Probanden dargestellt und die quantitativen Ergebnisse auf die Stichprobe übertragen und in einem Fallvergleich ausgewertet. Die Untersuchung geht dabei der Frage nach, inwieweit die Wirkung kurzfristig oder langfristig ist und auf welche Dimensionen des Wohlbefindens die Intervention besonderen Einfluss hat.

#### 4.3.1 Einzelfallanalyse

Der individuellen Fallanalyse wird ein beschreibendes Bild (Angaben zur Person) vorangestellt, welches Hinweise zu Störungsbildern aus dem Experteninterview und anderen Einflussfaktoren durch Beobachtung der Interventionsleitung aufführt, mit der Absicht, mögliche Störvariablen zu kontrollieren. Die Ergebnisse der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden als mögliche Veränderung werden jeweils anhand der Verlaufsdigramme und Mittelwerttabellen in Unterscheidung der Dimensionen dargestellt. Das subjektive Wohlbefinden umfasst die Gesamtheit der Dimensionen in 41 Items. Alle Ergebnisse werden im arithmetischen Mittel ( $\bar{x}$ ) der Itematterie angegeben, dabei schließt sich das aktuelle Wohlbefinden aus, da sich das Ergebnis auf den Skalenswert (SW) der Gesichterskala bezieht. Um die langfristige Wirkung der Intervention aufzuzeigen, werden die Mittelwerte der Dimensionen des subjektiven Wohlbefindens anhand der Prä-Messungen miteinander verglichen. Die kurzfristige Veränderung des subjektiven Wohlbefindens erschließt sich aus dem Abgleich der Prä-Messung zur Post-Messung aller Messzeitpunkt. Die Unterscheidung der Mittelwerte zwischen den Messungen wird als Differenzwerte angenommen. Folgende Tabelle gibt einen Einblick in die subjektive Deutung der Stufungen des Differenzwertes als Relevanz des Niveaus.

<sup>364</sup> Siehe Anhang: 5.8 Auszug der Auswertungstabelle des Experteninterviews, S. 163.

Tabelle 4.3–1: subjektive Bedeutung der Relevanz der prozentualen Zunahme von Mittelwerten

<i>Prägnanzniveau</i>	<i>subjektive Einstufung der Auswirkung der Differenzwerte zwischen der den Messzeitpunkten</i>
sehr stark	Differenzwert > 1 (Steigung höher als 16 %)
stark	Differenzwert > 0,8 (Steigung höher als 13 %)
mittel	Differenzwert > 0,5 (Steigung höher als 8 %)
gering	Differenzwert > 0,3 (Steigung höher als 5 %)
sehr gering	Differenzwert > 0,1 (Steigung höher als 1,6 %)

Um sich der Frage zu nähern, auf welche Dimension des subjektiven Wohlbefindens die Intervention stärksten Einfluss nimmt, werden die Differenzwerte zwischen allen Prä- und Post-Messungen zusammengefasst und im Vergleich gegenübergestellt.

Die Ergebnisse der qualitativen Teilnehmerbefragung, welche durch das Auswertungsverfahren reduziert und zusammengefasst worden sind, geben Hinweise auf mögliche Veränderungen des Wohlbefindens. Um eine Evaluierung der Intervention in Bezug auf ihren Nutzen zu realisieren, werden Erwartungshaltungen und individuelle Standpunkte in Bezug auf zukünftige Möglichkeiten der Intervention in das Auswertungsverfahren integriert.

#### 4.3.1.1 Ergebnisse der Versuchsperson AW70

##### *Angaben zur Person:*

Das psychiatrische Bild der Versuchsperson sei laut Expertin nicht bekannt, daher könne eine Diagnose nur aufgrund von Mutmaßungen gestellt werden. AW70 weise wahrscheinlich soziale Kontaktschwierigkeiten auf. Laut Experteninterview lebe sie allein, habe kaum Familie oder ähnliche Bezugspersonen. Als Bewältigungsstrategie, um der Angst vor dem Alleinsein auszuweichen, sei sie viel unterwegs, lenke sich ab und meide die Selbstempfindung. Sie suche vor allem Einrichtungen für Menschen mit psychosozialen Schwierigkeiten auf, da es ihr schwer falle, im normalen Kontext zu kommunizieren.<sup>365</sup> Zudem wurde nachweisbar eine schwere Diabetis diagnostiziert. Eine bewusste Selbstschädigung äußere sich im unkontrollierten Essverhalten, welches zu weiteren körperlichen Schädigungen führe.<sup>366</sup>

Durch Beobachtung der Testleitung konnte bei der Testperson ab dem dritten Testzeitpunkt ein starker Abstieg der Befindlichkeit festgestellt werden. Auslöser sei ihrer Äußerungen entsprechend ein Todesfall im engeren Familienkreis sowie eine starke Belastung aufgrund einer körperlichen Erkrankung, bei der eine Operation unvermeidlich sei.

<sup>365</sup> Siehe Anhang: 5.7 Transkript Experteninterview: S. 151, Z 83–89 u. S. 153, Z 147–156.

<sup>366</sup> Ebd., S. 151, Z 91–95.

*Ergebnisse der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden:*

Es erfolgt eine Darstellung der Veränderungen der Punktwerte vor und nach der Intervention über die Zeitreihe. Hypothetisch wird davon ausgegangen dass sich die Intervention positiv auf das langfristige sowie temporäre Wohlbefinden der Probandin auswirkt.

Hinsichtlich der langfristigen Wirkung ist eine kontinuierliche Abnahme der Mittelwerte der Prä-Messungen ab dem zweiten Messzeitpunkt zu beobachten. Ein geringer<sup>367</sup> Anstieg des subjektiven Wohlbefindens ist vom ersten Prä-Messzeitpunkt zum zweiten Prä-Messzeitpunkt aufzuweisen ( $\Delta$  |prä t2 -prä t1| = 0,46). In einem Vergleich mit der ersten Messung zur letzten Messung hat sich das subjektive Wohlbefinden vergleichsweise gering verschlechtert ( $\Delta$  |prä t4 -prä t1| = -0,34). Anzumerken ist jedoch die Konstanz der Werte des aktuellen Wohlbefindens. Hinsichtlich des geringen Abstiegs des langfristigen subjektiven Wohlbefindens ist die Hypothese zu Annahme der Verbesserung zu falsifizieren.

Die kurzfristige Wirkung der Intervention ist durch die Abweichungen der Prä- und Post-Messungen der jeweiligen Zeitpunkte (a-d) zu bestimmen. Der Differenzwert des subjektiven Wohlbefindens ist bei der ersten Messung am höchsten ( $\Delta$  |post t1-prä t1| = 0,44) und sinkt während der weiteren Messungen konstant ab. Zum zweiten Messzeitpunkt wirkt sich die Intervention negativ auf das subjektive Wohlbefinden aus ( $\Delta$  |post t2-prä t2| = -0,24). Da nicht alle Differenzwerte ein positives Ergebnis ausweisen, ist die Hypothese bezüglich der kurzfristigen Verbesserung ebenfalls zu falsifizieren.

In der Auswertung wurde eine genaue Umpolung einiger Antwortitems festgestellt, es kann die Vermutung aufgestellt werden, dass bei der Probandin Verständnisschwierigkeiten aufgetreten sind.

Tabelle 4.3–2: Ergebnisse der Mittelwerte/Skalenwerte in der Messwiederholung für das subjektive Wohlbefinden und dessen Subskalen

	Messzeitpunkt								a	b	c	d
	prä t1	post t1	prä t2	post t2	prä t3	post t3	prä t4	post t4				
( $\bar{x}$ ) subjektives Wohlbefinden	3,22	3,66	3,68	3,44	3,07	3,37	2,88	2,98	0,44	-0,24	0,3	0,1
( $\bar{x}$ ) Selbstwahrnehmung	4,33	4,67	4,50	4,67	4,33	4,50	4,33	4,17	0,34	0,17	0,17	-0,16
( $\bar{x}$ ) emotionales Wohlbefinden	2,30	3,30	2,90	2,80	1,40	3,10	1,90	2,30	1	-0,1	1,7	0,4
( $\bar{x}$ ) körperliches Wohlbefinden	3,20	4,40	4,10	3,30	3,50	3,50	2,70	3,10	1,2	-0,8	0	0,4
( $\bar{x}$ ) Lebenszufriedenheit	3,50	1,75	3,00	2,75	1,25	2,00	2,00	2,00	-1,75	-0,25	0,75	0
( $\bar{x}$ ) soziale Akzeptanz	3,30	3,30	3,80	3,60	4,20	3,20	3,40	3,10	0	-0,2	-1	-0,3
(SW) aktuelles Wohlbefinden	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	1	1	1	0

a = Differenz prä t1 zu post t1

b = Differenz prä t2 zu post t2

c = Differenz prä t3 zu post t3

d = Differenz prä t4 zu post t4

<sup>367</sup> Vgl. zur subjektiven Einschätzung der langfristigen Veränderung (Vergleich Prä-Messungen) siehe Tabelle 4.3–1.

Stärkste positive Beeinflussung durch die Intervention ist der Dimension aktuelles Wohlbefinden beizumessen ( $\Sigma a+b+c+d = 3$ ) bei einer Spannweite<sup>368</sup> von  $R=1$ . Die Beeinflussung des emotionalen Wohlbefindens ist ebenfalls von Interesse ( $\Sigma a+b+c+d = 3$ ). Die Dimensionen Lebenszufriedenheit ( $\Sigma a+b+c+d = -1,25$ ) und soziale Akzeptanz ( $\Sigma a+b+c+d = -1,5$ ) wurden nachteilig stark beeinflusst.

Tabelle 4.3–3: Auswirkung der Intervention auf die verschiedenen Subkategorien

Subdimensionen	$\Sigma a+b+c+d$	$R  x_{max} - x_{min} $
aktuelles Wohlbefinden	3	1
emotionales Wohlbefinden	3	1,8
körperliches Wohlbefinden	0,8	2
Selbstwahrnehmung	0,52	0,5
Lebenszufriedenheit	-1,25	2
soziale Akzeptanz	-1,5	1

Die Ergebnisse der Mittelwertberechnungen des subjektiven und aktuellen Wohlbefindens werden zu Veranschaulichung in Verlaufsdiagrammen dargestellt.

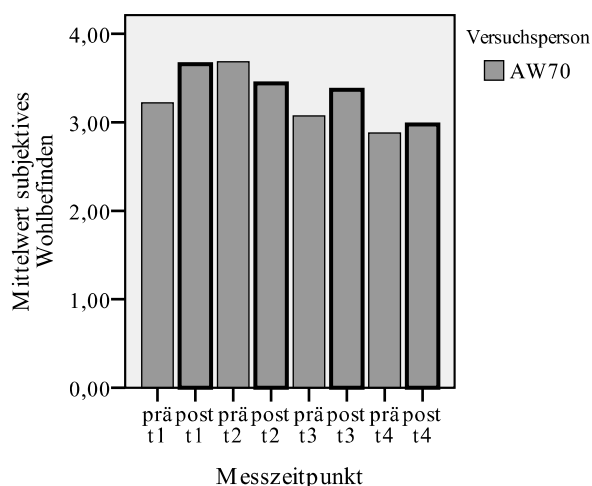
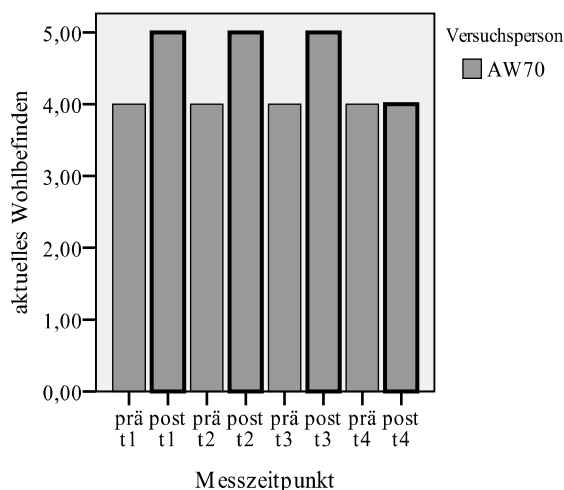
Abbildung 4.3–1: Verlauf der Befragungswerte durch den  $\bar{x}$  der Items 1 bis 41

Abbildung 4.3–2: Verlauf der Befragungswerte zum aktuellen Wohlbefinden (Gesichterskala)



### Ergebnisse der schriftlichen Teilnehmerbefragung:

Ihrer Aussage bezüglich einer Veränderung des Wohlbefindens durch die Intervention, ist keine Verbesserung zu bestimmen. Grund sei eine starke Verschlechterung ihres gesundheitlichen Zustandes, welcher sie sehr stark belaste. In der Befragung übt sie Kritik an der Vermittlungsdauer des Kurses. Ihre Aussage bezüglich der Themeninteresse kann für die Kategorie: ›Veränderung

<sup>368</sup> Range/Spannweite:  $R = X_{max} - X_{min}$

des subjektiven Wohlbefindens< uminterpretiert werden. Das Partnerspiel habe ihr imponiert, Grund sei das Fehlen einer Bezugsperson im privaten Bereich. Es scheint, dass sich die Intervention, ungeachtet ihrer persönlichen Einschätzung, positiv auf das soziale Wohlbefinden ausgewirkt haben könnte.

Tabelle 4.3–4: Kategorisierung und Reduktion der Paraphrasen von AW70

<i>Person</i>	<i>Erwartungen</i>	<i>Themeninteresse positiv</i>	<i>Themeninteresse negativ</i>	<i>Veränderung des subjektiven Wohlbefindens</i>	<i>Individuelle Aussichten</i>
AW70	· teilweise erfüllt Neugierde	· Partnerspiel · Anmerkung ihrerseits: hat zuhause keinen Partner	· Kritik an Zeitdauer der Vermittlung	· keine Verbesserung · Grund: gesundheitliche Probleme, welche sich sehr auf das subjektive Wohlbefinden auswirken	· kann das Wissen im Umgang mit Kindern nutzen

#### *Ergebnisse des Experteninterviews:*

Die Frage nach der Veränderung des Wohlbefindens aus der Außenperspektive könne positiv beantwortet werden. Laut Aussagen des Experteninterviews können verschiedene Aspekte der Verbesserung des Wohlbefindens angegeben werden: die ›Auflösen einer negativen Interaktionsstrategie‹ und die damit einhergehende Verbesserung der ›sozialen Akzeptanz‹, sowie die ›Entdeckung neuer Potenziale‹. Die Kategorie ›Auflösen einer negativen Interaktionsstrategie‹ beziehe sich auf eine belehrende Haltung, welche durch ihre berufliche Erfahrung geprägt sei. Ihre bewertende Einstellung schrecke den Interaktionspartner ab, es falle ihr schwer in Kontakt zu kommen. Durch die Intervention konnte sie ihre Lehrerinnenrolle fallen lassen und einen differenzierteren Eindruck hinterlassen, wodurch die soziale Interaktion mit den Kursteilnehmern gestärkt wurde. Zudem konnte sie neue positive Facetten an sich entdecken und diese zulassen. Die Veränderung sei unter Betrachtung ihres hohen Alters sehr bedeutend. Sie konnte ihre humorvolle Seite zeigen, loslassen und einen weniger ernsthaften Umgang pflegen.<sup>369</sup>

Anzumerken ist hierbei ihre Kritik an der Vermittlungsebene der Intervention durch die schriftliche Teilnehmerbefragung. Daher muss die Kategorie: Auflösen einer negativen Interaktionsstrategie umgedeutet werden, indem lediglich behauptet werden kann, dass sich Bewertungsmuster ihrerseits abgeschwächt haben.

#### **4.3.1.2 Ergebnisse der Versuchsperson BW61**

##### *Angaben zur Person:*

Laut Experteninterview weist die Probandin aufgrund eines traumatischen Erlebnisses depressive Episoden und Angststörungen auf.<sup>370</sup> Die Angststörung äußere sich vor allem in geschlossenen

<sup>369</sup> Siehe Anhang: 5.7 Transkript Experteninterview: S. 156, Z. 259–272.

<sup>370</sup> Ebd., S.151-152, Z. 101–105.



Räumen und wirke sich unkontrolliert auf den Körperzustand und das emotionale Befinden aus.<sup>371</sup> Aufgrund der Ängste sei es ihr kaum möglich, selbstständigen Erledigungen nachzugehen, beispielsweise Ämtergängen.<sup>372</sup> Zudem sei ihre interaktive Wahrnehmung eingeschränkt, sie neige dazu, andere mit ihren Bedürfnissen zu überschütten und nehme die Grenzen des Gegenübers kaum wahr. Daher treffe sie oft auf Ablehnung. Sie könne keine tiefer gehenden Beziehungen langfristig aufrechterhalten, wünsche sich jedoch sehr stark eine Bezugsperson.<sup>373</sup>

#### *Ergebnisse der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden:*

Im Vergleich der Prä-Messungen, um die langfristige Wirkung der Intervention zu prüfen, ist eine sehr geringe, fast kontinuierliche Steigung der Mittelwerte des subjektiven Wohlbefindens (prä t1–t4) festzustellen, wobei der Mittelwert der letzten Messung um 0,05 Punktwerte abfällt. Die Differenz zwischen den Mittelwerten (subj. Wohlbefinden) der ersten Prä-Messung und der letzten Prä-Messung ist vergleichsweise als sehr gering<sup>374</sup> einzustufen ( $\Delta$  |prä t4–prä t1| = 0,22). Dennoch kann die Hypothese einer langfristigen Verbesserung des subjektiven Wohlbefindens bestätigt werden.

Die kurzfristigen Veränderungen sind in der Tabelle 4.3-5 in den Differenzwerten der Prä-Messung zur Post-Messung (a-d) aufgestellt. Bis auf den Differenzwert der Subskala Lebenszufriedenheit zum Messzeitpunkt t3 sind alle Ergebnisse positiv. Vor allem die Differenzwerte des subjektiven Wohlbefindens von t1 (a=0,75) und t2 (b=0,92) sind vergleichsweise mittel bis stark<sup>375</sup>. Die Hypothese einer positiven Veränderung kann ebenfalls verifiziert werden.

Tabelle 4.3–5: Ergebnisse der Mittelwerte/Skalenwerte in der Messwiederholung für das subjektive Wohlbefinden und dessen Subskalen

	Messzeitpunkt										a	b	c	d
	prä t1	post t1	prä t2	post t2	prä t3	post t3	prä t4	post t4						
( $\bar{x}$ ) subjektives Wohlbefinden	4,05	4,80	4,10	5,02	4,32	4,51	4,27	4,73	0,75	0,92	0,19	0,46		
( $\bar{x}$ ) Selbstwahrnehmung	5,50	5,83	5,67	5,67	5,33	6,00	5,50	5,83	0,33	0	0,67	0,33		
( $\bar{x}$ ) emotionales Wohlbefinden	4,30	5,20	5,10	5,80	4,70	4,80	5,00	5,30	0,9	0,7	0,1	0,3		
( $\bar{x}$ ) körperliches Wohlbefinden	4,50	5,11	3,40	4,40	4,30	4,60	3,90	4,60	0,61	1	0,3	0,7		
( $\bar{x}$ ) Lebenszufriedenheit	3,25	3,75	2,25	3,00	3,25	2,00	3,25	4,25	0,5	0,75	-1,25	1		
( $\bar{x}$ ) soziale Akzeptanz	2,70	3,80	3,70	5,30	3,80	4,30	3,50	3,70	0,5	1,6	0,5	0,2		
(SW) aktuelles Wohlbefinden	5,00	6,00	3,00	5,00	4,00	4,00	5,00	6,00	1	2	0	1		

a = Differenz prä t1 zu post t1

b = Differenz prä t2 zu post t2

c = Differenz prä t3 zu post t3

d = Differenz prä t4 zu post t4

<sup>371</sup> Siehe Anhang: 5.7 Transkript Experteninterview: S.152, Z. 106–109.

<sup>372</sup> Ebd., S. 153, Z. 157–159.

<sup>373</sup> Ebd., S. 153, Z. 161–170.

<sup>374</sup> Vgl. zur subjektiven Einschätzung der langfristigen Veränderung (Vergleich Prä-Messungen) siehe Tabelle 4.3 –1.

<sup>375</sup> Vgl. zur subjektiven Einschätzung der kurzfristigen Veränderung (Prä-Post) siehe Tabelle 4.3 –1.

Die Intervention beeinflusste bei der Probandin BW02 überwiegend das aktuelle, soziale und körperliche Wohlbefinden. Zwar ist die Summe der Differenzwerte der sozialen Akzeptanz ( $\Sigma a+b+c+d = 2,8$ ) höher als die des körperlichen Wohlbefindens ( $\Sigma a+b+c+d = 2,61$ ), jedoch zeigt dieses eine geringere Spannweite der  $\Sigma$ -Werte auf ( $R = 0,7$ ), was auf eine höhere Stabilität hinweist.

Tabelle 4.3–6: Auswirkung der Intervention auf die verschiedenen Subkategorien

Subdimensionen	$\Sigma a+b+c+d$	R $ x_{max} - x_{min} $
aktuelles Wohlbefinden	4	1
soziale Akzeptanz	2,8	1,4
körperliches Wohlbefinden	2,61	0,7
emotionales Wohlbefinden	2	0,6
Selbstwahrnehmung	1,33	0,34
Lebenszufriedenheit	1	2,25

Folgend werden die Verlaufsdiagramme des subjektiven und aktuellen Wohlbefindens dargestellt, welche kurz- und langfristigen Veränderungen aufzeigen.

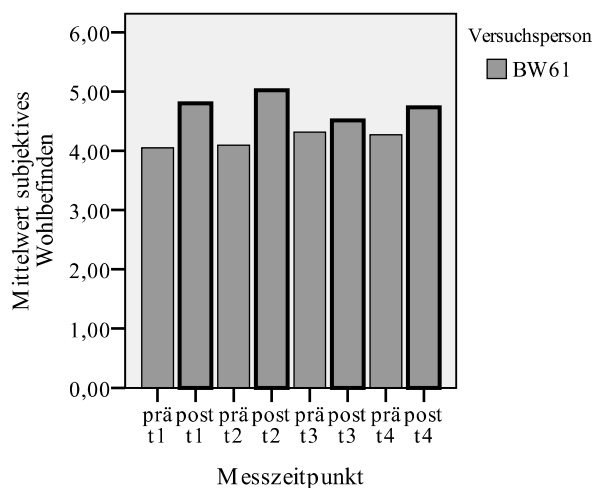
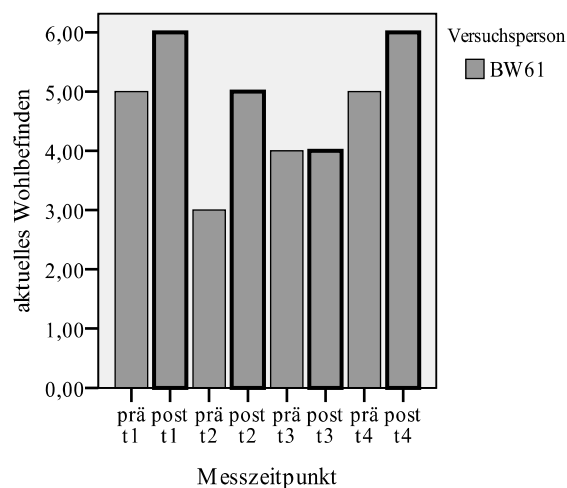
Abbildung 4.3–3: Verlauf der Befragungswerte durch den  $\bar{x}$  der Items 1 bis 41

Abbildung 4.3–4: Verlauf der Befragungswerte zum aktuellen Wohlbefinden (Gesichterskala)



### Ergebnisse der schriftlichen Teilnehmerbefragung:

In der Zusammenfassung und Kategorisierung der schriftlichen Teilnehmerbefragung sind ausschließlich positive Ergebnisse festzuhalten. Dennoch ist anzumerken, dass eine subjektiv wahrgenommene Verbesserung relativierend von der Probandin mit ›etwas‹ umschrieben wurde.

Tabelle 4.3–7: Kategorisierung und Reduktion der Paraphrasen von BW61

Person	Erwartungen	Themeninteresse positiv	Themeninteresse negativ	Veränderung des subjektiven Wohlbefindens	Individuelle Aussichten
BW61	· erfüllt	· Lachen · Spaß · Bewegung	· keine	· Verbesserung mit: <i>etwas</i> umschrieben · Verbesserung psychische Befindlichkeit · Perspektivenwechsel hin zur Gelassenheit (Anerkennung eigener Schwächen)	· Weiterentwicklung im theatralen Spiel

### *Ergebnisse des Experteninterviews:*

Die Ergebnisse des Experteninterviews der Probandin BW61 befinden sich innerhalb der Kategorien: ›Erhöhung der Fremdwahrnehmung‹, ›Selbstfürsorge‹, ›Erhöhung des Selbstwertes‹ und die ›Entfaltung kreativer Potentiale‹. Die Erhöhung der Fremdwahrnehmung wurde in Bezug auf ihre Fähigkeit beobachtet, sich nun auf andere einzulassen, den Anderen wahrzunehmen und sich mit ihm in Beziehung setzen zu können.<sup>376</sup> Die Selbstfürsorge bezieht sich vor allem auf ihre Angststörung, sie habe gelernt, Wünsche zu äußern und wurde ermutigt, sich ihren Freiraum zu nehmen.<sup>377</sup> Ihr Selbstwert sei gemäß der Aussage gestiegen, da sie Anerkennung für ihre kreativen Potentiale empfangen und ihren festen Platz in einer Gruppe erhalten konnte.<sup>378</sup> Der Formulierung: »schöpferischer Zuwachs durch das Gruppenspiel« wurde die Kategorie: ›Entfaltung kreativer Potentiale‹ entnommen.<sup>379</sup>

### **4.3.1.3 Ergebnisse der Versuchsperson CM54**

#### *Angaben zur Person:*

Da der Proband CM54 sich der Intervention aus einem anderen psychosozialen Gemeindezentrum angeschlossen hat, können keine nachweislichen Aussagen durch die Expertin getroffen werden, sondern lediglich Wiedergaben einiger Gesprächsinhalte. Durch seine Erzählungen sei eine diagnostizierte Depression festzustellen. Als sehr zurückhaltender und ängstlicher Mensch bedürfe es seinerseits viel Überwindung, Meinungen zu äußern. Problemen stehe er hilflos gegenüber, es sei schwer für ihn, sich durchzusetzen. Diese Erlebnisse würden ihn über einen längeren Zeitraum belasten, worauf er häufig mit Rückzug reagiere.<sup>380</sup> Neben den Interventionen befinde sich der Proband zusätzlich in psychotherapeutischer Behandlung.

<sup>376</sup> Siehe Anhang: 5.7 Transkript Experteninterview: S.156–157, Z. 276–284

<sup>377</sup> Ebd., S. 157, Z. 285–288

<sup>378</sup> Ebd., S. 157, Z. 288–292

<sup>379</sup> Ebd., S. 157, Z. 292.

<sup>380</sup> Siehe Anhang: 5.7 Transkript Experteninterview: S. 152, Z. 111 u. S.154, Z. 171–181.

*Ergebnisse der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden:*

Nachhaltige Wirkung der Intervention kann durch die Werte der Prä-Messungen abgelesen werden. Beim Probanden CM54 fallen die Werte der Prä-Messzeitpunkte konstant ab. Das subjektive Wohlbefinden hat sich von der ersten Prä-Messung (t1) zur letzten Prä-Messung (t4) sehr stark<sup>381</sup> verschlechtert ( $\Delta$  lprä t4-prä t1l = -1,12), somit ist die Hypothese einer Verbesserung des langfristigen Wohlbefindens zu entkräften.

Dem gegenüber stehen die Differenzen (a-d) der Prä- zur Post-Messung des jeweiligen Messzeitpunktes, welche die kurzfristige Wirkung der Intervention bestimmen. Die Differenzwerte folgen einem konstanten Anstieg, schon ab dem zweiten Messzeitpunkt können vergleichsweise starke Werte ( $\Delta$  lpost t2-prä t2l = 0,95) hin zu sehr starken<sup>382</sup> Werten ( $\Delta$  lpost t3-prä t3l = 1,83) gemessen werden. Neben dem konstant negativen Abstieg des langfristigen Wohlbefindens (Prä-Werte) steht ein hoher Anstieg des kurzfristigen Wohlbefindens durch die Darstellung der Differenzwerte (Prä-Post), wodurch die Hypothese der kurzfristigen Verbesserung bestätigt werden kann.

Tabelle 4.3–8: Ergebnisse der Mittelwerte/Skalenwerte in der Messwiederholung für das subjektive Wohlbefinden und dessen Subskalen

	Messzeitpunkt								a	b	c	d
	prä t1	post t1	prä t2	post t2	prä t3	post t3	prä t4	post t4				
( $\bar{x}$ ) subjektives Wohlbefinden	4,83	5,24	4,44	5,39	3,39	5,22	3,71	5,37	0,41	0,95	1,83	1,66
( $\bar{x}$ ) Selbstwahrnehmung	5,00	5,33	4,50	5,33	4,33	5,17	3,83	5,50	0,33	0,83	0,84	1,67
( $\bar{x}$ ) emotionales Wohlbefinden	4,70	5,80	4,30	5,60	2,90	5,50	2,70	5,70	0,5	1,3	2,6	3
( $\bar{x}$ ) körperliches Wohlbefinden	5,60	4,90	4,80	5,60	3,40	5,10	4,30	5,20	-0,7	0,8	1,7	0,9
( $\bar{x}$ ) Lebenszufriedenheit	4,75	4,75	4,25	5,00	4,00	5,00	4,25	5,00	0	0,75	1	0,75
( $\bar{x}$ ) soziale Akzeptanz	4,00	5,10	4,30	5,00	3,00	5,00	3,70	5,10	1,1	0,7	2	1,4
(SW) aktuelles Wohlbefinden	6,00	6,00	4,00	7,00	4,00	7,00	5,00	7,00	0	3	2	2

a = Differenz prä t1 zu post t1

b = Differenz prä t2 zu post t2

c = Differenz prä t3 zu post t3

d = Differenz prä t4 zu post t4

Um die Frage nach der Effekttendenz auf die jeweiligen Dimensionen des subjektiven Wohlbefindens zu beantworten, wird eine vergleichsweise hohe, positive Beeinflussung dem emotionalen Wohlbefinden ( $\Sigma$  a+b+c+d = 7,4) zugesprochen, gefolgt vom aktuellen Wohlbefinden ( $\Sigma$  a+b+c+d = 7) und der sozialen Akzeptanz ( $\Sigma$  a+b+c+d = 5,2). Keine Dimension ist negativ beeinflusst worden.

<sup>381</sup> negative Auslegung der subjektiven Einschätzung der langfristigen Veränderung (Vergleich Prä-Messungen) siehe Tabelle 4.3 –1.

<sup>382</sup> Vlg. zur subjektiven Einschätzung der kurzfristigen Veränderung (Prä-Post) siehe Tabelle 4.3 –1.

Tabelle 4.3–9: Auswirkung der Intervention auf die verschiedenen Subkategorien

Subdimensionen	$\Sigma a+b+c+d$	R Ixmax – xminI
emotionales Wohlbefinden	7,4	2,5
aktuelles Wohlbefinden	7	1,8
soziale Akzeptanz	5,2	1,3
Selbstwahrnehmung	3,67	1,34
körperliches Wohlbefinden	2,7	2,4
Lebenszufriedenheit	2,5	0,25

Um einen visuellen Einblick in die Veränderungen des subjektiven und aktuellen Wohlbefindens zu geben, werden die Prä- und Post-Messungen in Verlaufsdiagrammen dargestellt.

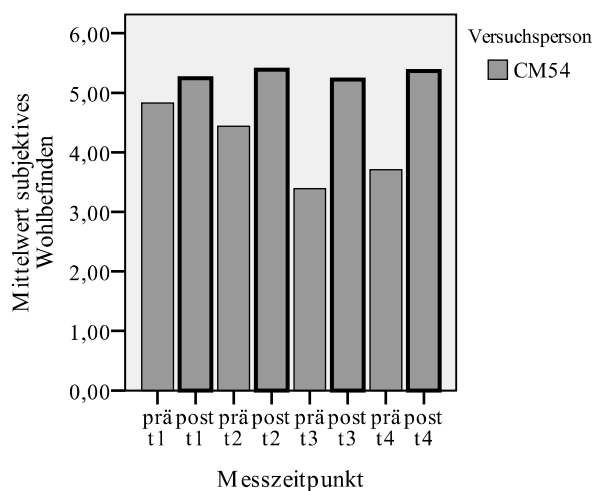
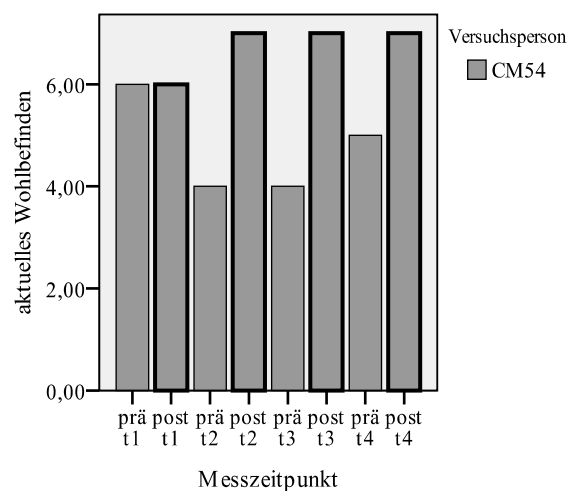
Abbildung 4.3–5: Verlauf der Befragungswerte durch den  $\bar{x}$  der Items 1 bis 41

Abbildung 4.3–6: Verlauf der Befragungswerte zum aktuellen Wohlbefinden (Gesichterskala)



### Ergebnisse der schriftlichen Teilnehmerbefragung:

Die Ergebnisse der Teilnehmerbefragung fallen in der Intensität ihrer Aussagen sehr positiv aus. Die negative Nennung: ›zu freie Spielvorgaben‹ bezieht sich auf das Themeninteresse. Demnach kann davon ausgegangen werden, dass sich aus der subjektiven Perspektive des Probanden das Wohlbefinden positiv verändert hat.

Tabelle 4.3–10: Kategorisierung und Reduktion der Paraphrasen von CM54

<i>Person</i>	<i>Erwartungen</i>	<i>Themeninteresse positiv</i>	<i>Themeninteresse negativ</i>	<i>Veränderung des subjektiven Wohlbefindens</i>	<i>Individuelle Aus-sichten</i>
CM54	·übererfüllt	·spielerischen Übungen	· zu freies Spiel	·Heiterkeitsempfindungen ·Verbesserung depressive Phasen ·Verminderung Schamgefühl durch Perspektivenwechsel (Anerkennung eigener Schwächen)	·Weiterentwicklung im Clownspiel

### *Ergebnisse des Experteninterviews:*

Durch den Auswertungsprozess des Experteninterviews können keine eindeutigen Ergebnisse bezüglich einer Verbesserung des Wohlbefindens aufgezeichnet werden. Die Daten beziehen sich auf seine Stärken, welche sich in sozialen Prozessen und in der Präsenz der Clownsfigur abzeichnen. Die Aussagen beschreiben sein Verhalten innerhalb der Gruppe, wobei keine Interpretation über eine Veränderung angegeben werden kann, da Hintergrundinformationen über ältere Verhaltensweisen nicht vorliegen. Trotz einer emotionalen Krise ist er zur Intervention erschienen, er wollte sich abmelden, entschloss sich jedoch zu bleiben. Er konnte sich sehr schnell auf fremde Menschen einlassen, habe den Interventionen eine Wichtigkeit gegeben, indem er sich von anderen Angeboten entpflichtete. Sein Spiel gewinne Anerkennung, da seine Eigenart in der künstlerischen Figur eine neue Präsenz erhalte, während er im realen Leben als eher unauffällig wahrgenommen werde.<sup>383</sup>

#### **4.3.1.4 Ergebnisse der Versuchsperson DM50:**

##### *Angaben zur Person:*

Beim Probanden DM50 wurde eine schwere Depression diagnostiziert. Damit einhergehend liegen psychosomatische Störungen vor, welche sich in Herzproblemen, Bluthochdruckproblemen und Rückenschmerzen äußern.<sup>384</sup> Die psychosomatischen Störungen stünden laut Expertin im Zusammenhang mit den seelischen Krisen, falle der Proband in eine depressive Phase, würden häufig Krankenhausaufenthalte und Rehabilitationsmaßnahmen folgen. Zudem würden durch die psychische Belastung Schwierigkeiten in der Paarproblematik auftreten.<sup>385</sup>

<sup>383</sup> Siehe Anhang: 5.7 Transkript Experteninterview: S 157, Z. 296–311.

<sup>384</sup> Ebd., S. 150 f., Z. 62–67.

<sup>385</sup> Ebd., S 152, Z. 124–135.

*Ergebnisse der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden:*

Die Differenzierung der Prä-Messungen aller Messzeitpunkte gibt Auskunft über die langfristige Wirkung der Intervention. Der Unterschied zwischen den Mittelwerten (subj. Wohlbefinden) der ersten Prä-Messung und der letzten Prä-Messung ist sehr gering<sup>386</sup> ( $\Delta$  Iprä t4-prä t1l = 0,02). Die Prä-Messung t3 ist die einzige Messung, welche aus dem Verlauf der Messungskurve (prä t1 - prä t4) mit einer Differenz von 0,51 zu Prä t1 austritt. Trotz der geringen Veränderungen ist die Hypothese einer Verbesserung des langfristigen Wohlbefindens zu bestätigen.

Um die kurzfristige Wirkung der Intervention zu bestimmen, werden die Differenzen zwischen der Prä-Messung und der Post-Messung der jeweiligen Zeitpunkte in der Tabelle(a-d) dargestellt. Die Veränderungen innerhalb von drei Messzeitpunkten können als positiv geäußert werden. Am dritten Messzeitpunkt ist eine sehr geringe Abnahme des subjektiven Wohlbefindens ( $\Delta$  Ipost t3-prä t3l = -0,05) zu vermerken. Eine starke Verbesserung<sup>387</sup> ist dem zweiten Messzeitpunkt zuzuschreiben ( $\Delta$  Ipost t2-prä t2l = 0,83). Durch die Verschlechterung des subjektiven Wohlbefindens zum Zeitpunkt Prä t3 ist die Hypothese einer kurzfristigen Verbesserung zu falsifizieren.

Tabelle 4.3–11: Ergebnisse der Mittelwerte/Skalenwerte in der Messwiederholung für das subjektive Wohlbefinden und dessen Subskalen

	Messzeitpunkt								a	b	c	d
	prä t1	post t1	prä t2	post t2	prä t3	post t3	prä t4	post t4				
( $\bar{x}$ ) subjektives Wohlbefinden	3,00	3,12	3,00	3,83	3,51	3,46	3,02	3,46	0,12	0,83	-0,05	0,44
( $\bar{x}$ ) Selbstwahrnehmung	3,33	3,50	2,83	3,50	3,50	3,33	3,17	3,17	0,17	0,67	-0,17	0
( $\bar{x}$ ) emotionales Wohlbefinden	2,90	3,10	3,30	4,20	3,80	4,00	2,80	4,00	0,3	0,9	0,2	1,2
( $\bar{x}$ ) körperliches Wohlbefinden	2,40	2,60	2,60	3,20	3,40	3,00	2,80	2,90	0,2	0,6	-0,4	0,1
( $\bar{x}$ ) Lebenszufriedenheit	2,75	3,25	2,75	3,25	4,00	3,50	3,25	3,50	0,5	0,5	-0,5	0,25
( $\bar{x}$ ) soziale Akzeptanz	3,50	3,20	3,10	4,30	3,00	3,20	3,20	3,40	-0,3	1,2	0,2	0,2
(SW) aktuelles Wohlbefinden	4,00	5,00	5,00	6,00	5,00	6,00	4,00	6,00	1	1	1	2

a = Differenz prä t1 zu post t1

b = Differenz prä t2 zu post t2

c = Differenz prä t3 zu post t3

d = Differenz prä t4 zu post t4

Stärkste positive Beeinflussung durch die Intervention ist der Dimension aktuelles Wohlbefinden beizumessen ( $\Sigma$  a+b+c+d = 5) bei einer Spannweite<sup>388</sup> von R=1,5, gefolgt von der Dimension des emotionalen Wohlbefindens ( $\Sigma$  a+b+c+d = 2,6). Niedrigste Beeinflussung ist beim körperlichen Wohlbefinden vorzufinden ( $\Sigma$  a+b+c+d = 0,5). In der Summe aller Messzeitpunkt wirkt sich die Intervention auf keine Dimension negativ aus.

<sup>386</sup> Vlg. zur subjektiven Einschätzung der langfristigen Veränderung (Vergleich Prä-Messungen) siehe Tabelle 4.3 –1.

<sup>387</sup> Vlg. zur subjektiven Einschätzung der kurzfristigen Veränderung (prä–post) siehe Tabelle 4.3 –1.

<sup>388</sup> Range/Spannweite: R = X max – X min

Tabelle 4.3 –12: Auswirkung der Intervention auf die verschiedenen Subkategorien

Subdimensionen	$\Sigma a+b+c+d$	R Ixmax - xminI
aktuelles Wohlbefinden	5	1,5
emotionales Wohlbefinden	2,6	1
soziale Akzeptanz	1,3	1,5
Lebenszufriedenheit	0,75	1
Selbstwahrnehmung	0,67	0,84
körperliches Wohlbefinden	0,5	1

Zur Verdeutlichung der kurz- und langfristigen Veränderungen werden die Messungen der Zeitpunkte in Verlaufsdiagrammen dargestellt.

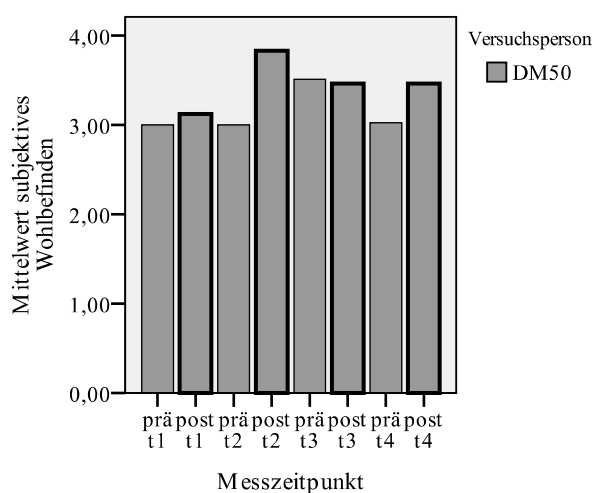
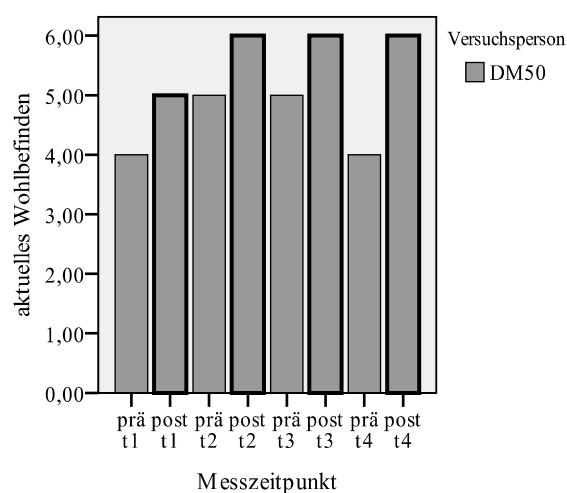
Abbildung 4.3–7: Verlauf der Befragungswerte durch den  $\bar{x}$  der Items 1 bis 41

Abbildung 4.3–8: Verlauf der Befragungswerte zum aktuellen Wohlbefinden (Gesichterskala)



### Ergebnisse der schriftlichen Teilnehmerbefragung:

In der Kategorie ›Veränderung des subjektiven Wohlbefindens‹ sind ausschließlich positive Nennungen festzustellen. Um die negative Themeninteressen: »schreien, hampeln« eindeutig zu interpretieren, wurde der Proband nachträglich über die Deutung der Aussage befragt. Die Äußerungen beziehen sich auf den Geräuschkreis und Gestenkreis, welche eine Verstärkung des Ausdrucks und Differenzierung der Geräuschköglichkeiten fördern.



Tabelle 4.3–13: Kategorisierung und Reduktion der Paraphrasen von DM50

<i>Person</i>	<i>Erwartungen</i>	<i>Themeninteresse positiv</i>	<i>Themeninteresse negativ</i>	<i>Veränderung des subjektiven Wohlbefindens</i>	<i>Individuelle Aussichten</i>
DM04	· mehr als erfüllt	· Mimik · Gestik · Spiel mit Musik · gefühlvolles Erleben	· schreien · hampeln	· Glücksempfindungen/ Freude · Entdeckung neuer Potentiale · Erfahrungsreichtum · neuer Umgang mit eigenen Gefühlen · Kennenlernen positiver und negativer Grenzen	· Weiterentwicklung im Clownspiel · Potenzierung von Mimik und Gestik

#### *Ergebnisse des Experteninterviews:*

Die Veränderungen des Wohlbefindens bezüglich des Probanden DM50 wurden durch das Experteninterview als ausschließlich positiv aufgeschlüsselt. Merkmale der Veränderung können in vier Kategorien eingeteilt werden: ›Bewältigung einer Krisensituation‹, ›Erhöhung des Selbstwertes‹, ›Auflösung der negativen Interaktionsstrategie‹ und die ›Entfaltung seiner Potentiale‹. Der Proband befand sich während der Intervention in einer Trennungsphase mit seiner langjährigen Partnerin. Nach Meinung der Expertin wäre dieser Trennung eine depressive Phase mit psychosomatischen Erkrankungen gefolgt. Die Krise konnte unter anderem durch die Intervention bewältigt werden und wirkte sich stabilisierend auf das Wohlbefinden aus. Als weiteren Grund wurde die Existenz eines neuen Arbeitsplatzes angegeben.<sup>389</sup> Zudem habe der Proband einen neuen Zugang zu seinem Selbstwert gefunden.<sup>390</sup> Als Hauptinteraktionsstrategie aufgrund seines geringen Selbstwertes nutzte er abwertende Kritik als Abwehrhaltung. Durch die Intervention konnte er sich und die Beziehung zu anderen aufwerten, habe kritische Bemerkungen zurückgestellt und sei über sich selbst hinausgewachsen.<sup>391</sup>

#### **4.3.1.5 Ergebnisse der Versuchsperson EW49**

##### *Angaben zur Person:*

Die Probandin leide aufgrund einer Traumatisierung aus ihrer Kindheit an einer posttraumatischen Belastungsstörung. Zudem sei sie durch eine schwere Knochenerkrankung eingeschränkt. In Folge der körperlichen Erkrankung leide sie an psychotischen und depressiven Episoden.<sup>392</sup> Ihre Erkrankung äußere sich im Sozialverhalten, sie habe Schwierigkeiten, Beziehungen aufrecht

<sup>389</sup> Siehe Anhang: 5.7 Transkript Experteninterview: S. 155, Z.216–225.

<sup>390</sup> Ebd., S. 155, Z.225 f.

<sup>391</sup> Ebd., S. 155, Z.226–232.

<sup>392</sup> Ebd., S. 151, Z.71–80.

zu erhalten, greife den Interaktionspartner an und werte ihn ab. Durch den Abbruch der sozialen Kontakte fühle sie sich oft einsam.<sup>393</sup>

*Ergebnisse der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden:*

In Unterscheidung der Prä-Messungen aller Messzeitpunkte ist ein vergleichsweise sehr geringer<sup>394</sup> Anstieg der Mittelwerte des subjektiven Wohlbefindens zu messen ( $\Delta$  |prä t4-prä t1| = 0,17). Die Werte der Prä-Messung des dritten Messzeitpunktes fallen aus der konstanten Steigerung heraus. Hier ist eine vergleichsweise sehr geringe<sup>395</sup> Abnahme des subjektiven Wohlbefindens zu ermitteln ( $\Delta$  |prä t3-prä t1| = 0,22). Daher kann die Hypothese der Verbesserung des langfristigen Wohlbefindens nicht bestätigt werden.

Die Differenzwerte der Prä- zur Post-Messung sind beim dritten Messzeitpunkt am höchsten ( $\Delta$  |post t3-prä t3| = 0,51). Während sich die erste Intervention auf das subjektive Wohlbefinden negativ ausgewirkt hat ( $\Delta$  |post t1-prä t1| = -0,17), können alle anderen Messungen (t2; t4) sehr geringe positive Veränderungen aufweisen. Ebenfalls zu bemerken ist die fast konstante Verbesserung des kurzfristigen, subjektiven Wohlbefindens, eingeschlossen der einzelnen Subdimensionen, bis zum dritten Messzeitpunkt. Die Hypothese einer kurzfristigen Verbesserung des subjektiven Wohlbefindens ist aufgrund der Abnahme der Mittelwerte zum ersten Messzeitpunkt ebenfalls zu falsifizieren.

Tabelle 4.3–14: Ergebnisse der Mittelwerte/Skalenwerte in der Messwiederholung für das subjektive Wohlbefinden und dessen Subskalen

	Messzeitpunkt								a	b	c	d
	prä t1	post t1	prä t2	post t2	prä t3	post t3	prä t4	post t4				
( $\bar{x}$ ) subjektives Wohlbefinden	2,95	2,78	2,98	3,02	2,73	3,24	3,12	3,17	-0,17	0,04	0,51	0,05
( $\bar{x}$ ) Selbstwahrnehmung	3,50	3,00	3,00	3,17	3,00	3,17	3,50	3,00	-0,5	0,17	0,17	-0,5
( $\bar{x}$ ) emotionales Wohlbefinden	2,90	2,80	3,10	3,50	3,30	3,90	3,40	3,60	-0,1	0,4	0,6	0,2
( $\bar{x}$ ) körperliches Wohlbefinden	2,90	2,30	2,40	2,70	2,50	2,90	2,60	2,90	-0,6	0,3	0,4	0,3
( $\bar{x}$ ) Lebenszufriedenheit	2,25	2,00	3,25	2,25	1,00	2,75	2,75	3,25	-0,25	-1	1,25	0,5
( $\bar{x}$ ) soziale Akzeptanz	3,10	3,40	3,40	3,10	2,90	3,10	3,20	3,00	0,3	-0,3	0,2	-0,2
(SW) aktuelles Wohlbefinden	2,00	3,00	2,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	1	1	1	0

a = Differenz prä t1 zu post t1

b = Differenz prä t2 zu post t2

c = Differenz prä t3 zu post t3

d = Differenz prä t4 zu post t4

Das aktuelle Wohlbefinden wurde durch die Intervention am stärksten beeinflusst ( $\Sigma$  a+b+c+d = 3), gefolgt vom emotionalen Wohlbefinden ( $\Sigma$  a+b+c+d = 1,1). Bei der Dimension Lebenszufriedenheit ist der stärkste Anstieg der Mittelwerte zu verzeichnen bei einer Spannweite<sup>396</sup> von

<sup>393</sup> Ebd., S. 158, Z. 137–145.

<sup>394</sup> Vgl. zur subjektiven Einschätzung der langfristigen Veränderung (Vergleich Prä-Messungen) siehe Tabelle 4.3 –1.

<sup>395</sup> Vgl. zur subjektiven Einschätzung der langfristigen Veränderung (Vergleich Prä-Messungen) siehe Tabelle 4.3 –1.

<sup>396</sup> Range/Spannweite:  $R = X_{\max} - X_{\min}$

$R=2,25$ . In der Summe aller Differenzwerte wirkt sich die Intervention negativ auf die Selbstwahrnehmung aus.

Tabelle 4.3–15: Auswirkung der Intervention auf die verschiedenen Subkategorien

Subdimensionen	$\Sigma a+b+c+d$	R IXmax - XminI
aktuelles Wohlbefinden	3	1
emotionales Wohlbefinden	1,1	0,7
Lebenszufriedenheit	0,5	2,25
körperliches Wohlbefinden	0,4	1
soziale Akzeptanz	0	0,5
Selbstwahrnehmung	-0,66	0,67

Folgend werden die Verlaufsdiagramme der Mittelwerte des subjektiven Wohlbefindens und der Skalenwerte des aktuellen Wohlbefindens über die Messzeitpunkt dargestellt, um die Veränderungen des Wohlbefindens über den zeitlichen Verlauf zu verdeutlichen.

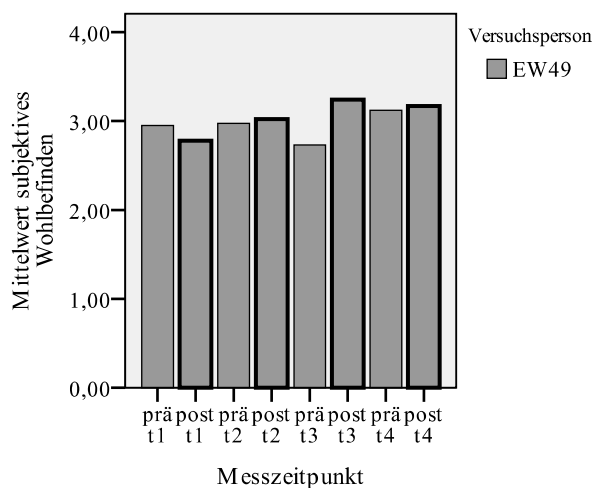
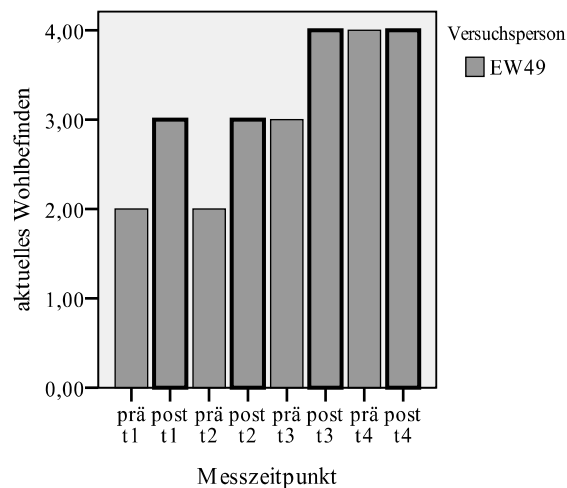
Abbildung 4.3–9: Verlauf der Befragungswerte durch den  $\bar{x}$  der Items 1 bis 41

Abbildung 4.3–10: Verlauf der Befragungswerte zum aktuellen Wohlbefinden (Gesichterskala)



### Ergebnisse der schriftlichen Teilnehmerbefragung:

Die Probandin hat sich sehr sporadisch in der Befragung geäußert. Ihre Angaben in der Kategorie der Veränderung des subjektiven Wohlbefindens beziehen sich tendenziell auf positive Veränderungen des Wohlbefindens der Gruppe. Die Äußerung bezüglich der Einschränkung durch ihre körperliche Erkrankung lässt auf eine negative Bewertung ihrer Anteilnahme schließen. Zwar haben sich ihre Erwartungen an den Kurs erfüllt, dennoch ist anzumerken, dass sie nach der Beendigung der Intervention als Einzige nicht weiterhin teilnehmen möchte.

Tabelle 4.3–16: Kategorisierung und Reduktion der Paraphrasen von EW49

<i>Person</i>	<i>Erwartungen</i>	<i>Themeninteresse positiv</i>	<i>Themeninteresse negativ</i>	<i>Veränderung des subjektiven Wohlbefindens</i>	<i>Individuelle Aussichten</i>
EW49	· erfüllt	· Mimik · Gestik	· keine	· Gemeinschaftsgefühl durch Gruppenerlebnisse · hat sich durch körperliche Krankheit eingeschränkt gefühlt	· keine

### *Ergebnisse des Experteninterviews:*

Die Auswertung des Experteninterviews erfasst entgegen der anderen Erhebungsverfahren ausschließlich positive Ergebnisse, welche sich in die Kategorien: ›soziale Akzeptanz‹, ›Auflösen der Abwertungsstrategie‹ und ›positive emotionale Erfahrungen‹ untergliedern.

Die soziale Akzeptanz bezieht sich auf ihre Erfahrungen von Normalität in der Intervention. Aufgrund ihrer körperlichen Erkrankung sei sie an eigene Grenzen gestoßen, dessen ungeachtet galt sie als vollwertiges Mitglied in der Gruppe, niemand nahm Anstoß an der Einschränkung genommen oder interagierte überfürsorglich. Ihr abwertendes Sozialverhalten konnte sie zurückstellen und die Leitung als fähig anerkennen. Sie konnte mit anderen Personen in Beziehung treten, innerhalb der speziellen Form des Spiels habe sie sich mit anderen auseinandergesetzt, konnte sich einlassen und entdeckte in der Gleichwertigkeit eine große Bedeutung. Aus Beobachtungen des Experten geht hervor, dass die Probandin mit viel Spaß und Freude an den Interventionen teilnahm, zudem sei die Intervention eine der längsten Maßnahmen, welche sie beendete. Sie habe den Interventionen und der Gruppe eine Wichtigkeit gegeben, was sich in der außergewöhnlichen Organisation ihres Fahrtweges äußerte.<sup>397</sup>

#### **4.3.1.6 Ergebnisse der Versuchsperson GW44**

##### *Angaben zur Person:*

Die Probandin leide laut Experteninterview an einer posttraumatischen Belastungsstörung mit Borderline Episoden. Aufgrund langjähriger Therapieerfahrungen und beruflicher, therapeutischer Tätigkeit würden keine unkontrollierbaren Krankheitsschübe mehr auftreten. Mit den Auswirkungen ehemaliger Bewältigungsstrategien, beispielsweise in der Kindererziehung, kämpfe sie weiterhin, es gelänge ihr nicht immer, die Stabilität aufrecht zu erhalten.<sup>398</sup>

<sup>397</sup> Siehe Anhang: 5.7 Transkript Experteninterview, S. 151 f., Z. 236–257.

<sup>398</sup> Ebd., S. 152, Z. 112–117 u. S. 154, Z. 190–196.

*Ergebnisse der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden:*

Die Mittelwerte der Prä-Messungen des subjektiven Wohlbefindens halten sich relativ konstant. Der ersten Messung (prä t1) folgt eine geringe<sup>399</sup> Senkung des subjektiven Wohlbefindens ( $\Delta$  lprä t2-prä t1 = -0,36). Anschließend ist eine geringe<sup>400</sup> Steigung zum dritten Messzeitpunkt ( $\Delta$  lprä t3-prä t2 = 0,41) zu bestimmen und eine sehr geringe<sup>401</sup> Steigung zum vierten Messzeitpunkt ( $\Delta$  lprä t4-prä t3 = 0,03). Eine langfristige Verbesserung des subjektiven Wohlbefindens kann nicht bestätigt werden.

Die kurzfristigen Veränderungen (Tabelle 4.3–17:a-d) des subjektiven Wohlbefindens weisen jedoch ausschließlich positive Werte auf. Stärkste Ausprägung ist zum vierten Messzeitpunkt mit einem vergleichsweise mittleren Niveau<sup>402</sup> der Differenzwerte ( $\Delta$  lpost t4-prä t4 = 0,56) aufzuzeichnen. Die negativen Werte der Subdimensionen des subjektiven Wohlbefindens zum dritten Messzeitpunkt sind laut Angabe der Probandin einem körperlichen Unfall (Verstauchung des Fußes) während der Intervention verschuldet.

Tabelle 4.3–17: Ergebnisse der Mittelwerte/Skalenwerte in der Messwiederholung für das subjektive Wohlbefinden und dessen Subskalen

	Messzeitpunkt								a	b	c	d
	prä t1	post t1	prä t2	post t2	prä t3	post t3	Prä t4	post t4				
( $\bar{x}$ ) subjektives Wohlbefinden	5,46	5,88	5,10	5,90	5,41	5,49	5,44	6,00	0,42	0,8	0,08	0,56
( $\bar{x}$ ) Selbstwahrnehmung	5,33	5,50	5,50	6,00	5,67	5,50	5,83	6,00	0,17	0,5	-0,17	0,17
( $\bar{x}$ ) emotionales Wohlbefinden	5,60	6,00	4,80	5,90	5,60	5,60	5,30	6,00	0,4	1,1	0	0,7
( $\bar{x}$ ) körperliches Wohlbefinden	5,80	6,00	5,30	5,90	5,10	5,00	5,90	6,00	0,2	0,6	-0,1	0,1
( $\bar{x}$ ) Lebenszufriedenheit	5,25	5,75	5,25	6,00	5,25	5,75	5,50	5,75	0,5	0,75	0,5	0,25
( $\bar{x}$ ) soziale Akzeptanz	5,20	5,80	4,90	5,70	5,50	5,70	4,90	6,00	0,6	0,8	0,2	1,1
(SW) aktuelles Wohlbefinden	5,00	7,00	5,00	7,00	5,00	6,00	5,00	7,00	2	2	1	2

a = Differenz prä t1 zu post t1

b = Differenz prä t2 zu post t2

c = Differenz prä t3 zu post t3

d = Differenz prä t4 zu post t4

Die Subdimension aktuelles Wohlbefinden erhält in der kurzfristigen Beeinflussung stärkste Werte ( $\Sigma$  a+b+c+d = 7). Anschließend folgen die Dimensionen soziale Akzeptanz ( $\Sigma$  a+b+c+d = 2,7) und emotionales Wohlbefinden ( $\Sigma$  a+b+c+d = 2,2). In der Summe aller Messzeitpunkt wirkt sich die Intervention auf keine Dimension negativ aus.

<sup>399</sup> Vlg. zur subjektiven Einschätzung der langfristigen Veränderung (Vergleich Prä-Messungen) siehe Tabelle 4.3 –1.

<sup>400</sup> Ebd.

<sup>401</sup> Ebd.

<sup>402</sup> Vlg. zur subjektiven Einschätzung der kurzfristigen Veränderung (prä–post) siehe Tabelle 4.3 –1.

Tabelle 4.3–18: Auswirkung der Intervention auf die verschiedenen Subkategorien

Subdimensionen	$\sum a+b+c+d$	R IXmax – XminI
aktuelles Wohlbefinden	7	1
soziale Akzeptanz	2,7	0,9
emotionales Wohlbefinden	2,2	1,1
Lebenszufriedenheit	2	0,5
körperliches Wohlbefinden	0,8	0,7
Selbstwahrnehmung	0,67	0,67

Die Veränderungen des subjektiven und aktuellen Wohlbefindens werden folgend durch Verlaufsdigramme der Mittelwerte und Skalenwerte dargestellt.

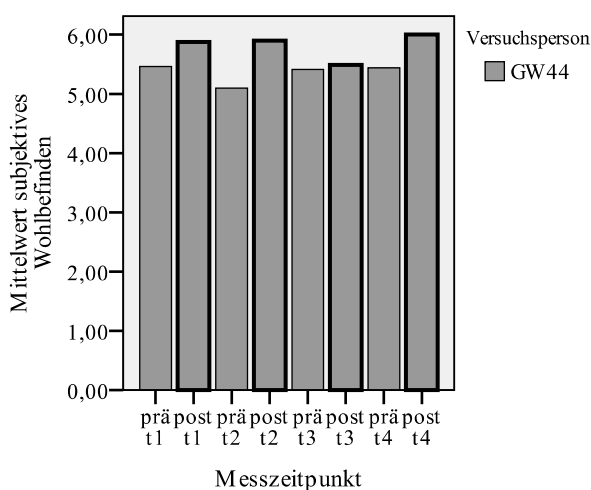
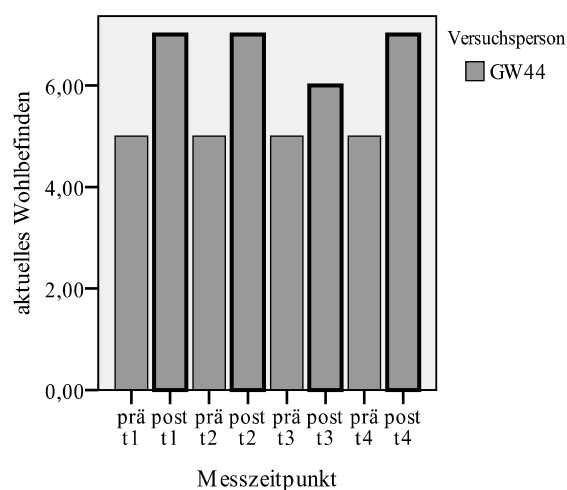
Abbildung 4.3–1: Verlauf der Befragungswerte durch den  $\bar{x}$  der Items 1 bis 41

Abbildung 4.3–2: Verlauf der Befragungswerte zum aktuellen Wohlbefinden (Gesichterskala)



### Ergebnisse der schriftlichen Teilnehmerbefragung:

Die Ergebnisse der schriftlichen Teilnehmerbefragung können als ausschließlich positiv eingestuft werden. Die Veränderungen des subjektiven Wohlbefindens bewegen sich in den Kategorien: ›Erhöhung des Selbstwert‹, ›Veränderung der emotionalen Befindlichkeit‹, ›Perspektivenwechsel bezüglich der Krisenbewältigung und Wahrnehmung‹.

Tabelle 4.3–19: Kategorisierung und Reduktion der Paraphrasen von GW44

<i>Person</i>	<i>Erwartungen</i>	<i>Themeninteresse positiv</i>	<i>Themeninteresse negativ</i>	<i>Veränderung des subjektiven Wohlbefindens</i>	<i>Individuelle Aussichten</i>
GW44	· übertroffen	· Pantomime · Bühnenpräsenz · szenische Arbeit	· keine	· Erhöhung Selbstwert - stärkere Wahrnehmung des Selbst - Anerkennung eigener Schwächen - Selbstbewusstsein in körperlicher Präsenz · emotionale Auseinandersetzung · Mut zu Neuem - Optimismus in Bezug auf Krisenbewältigung · humorvolle Wahrnehmung oder Perspektivenwechsel	· Weiterentwicklung im Clownspiel · offene Kontaktfreude nutzen im therapeutischen Berufsalltag

#### *Ergebnisse des Experteninterviews:*

Die Ergebnisse des Experteninterviews lassen sich in den Kategorien: ›Stärkung der Selbstsicherheit‹ und das ›Austesten von Grenzen in der Beziehungsproblematik‹ zusammenfassen. Aus der beobachtenden Perspektive scheint die Präsenz der Probandin durch das Spiel gestärkt zu sein. Es sei ihr nun möglich, unbefangen auf der Bühne zu stehen, die Figur habe ihr eine Freiheit gegeben, welche sich unmittelbar im öffentlichen Auftreten äußere. Ihr großes Spielthema, welches in den Improvisationen und szenischen Stücken auftritt, sei die Beziehung von Mann und Frau. In der Verkehrung und Freiheit des Spiels, konnte sie spielerisch in Kontakt mit einem Mann kommen, eigene Grenzen austesten und Beziehungsprobleme spielerisch erproben. Im Perspektivenwechsel durch die Figur, war es ihr möglich, Probleme mit Humor zu entdecken und die Ernsthaftigkeit zu verlassen.<sup>403</sup>

#### **4.3.1.7 Ergebnisse der Versuchsperson FW47**

##### *Angaben zur Person:*

Die Probandin hat als therapeutische Hilfe am Kurs teilgenommen und fungierte ebenfalls als Expertin für die Datengewinnung. Da sie alle Interventionen als Teilnehmerin begleitet hat, gehen ihre Daten der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden und der schriftlichen Teilnehmer-

<sup>403</sup> Siehe Anhang: 5.7 Transkript Experteninterview: S. 157 f., Z. 311–325.

befragung ebenfalls in die Studie ein, als Beispiel für die Auswirkungen der Intervention auf Menschen ohne psychische Erkrankung. Ihre Gründe, an der Intervention teilzunehmen, waren vordergründig das Interesse an einem humorvollen, menschlichen Umgang, sowie neue Möglichkeit der Krisenintervention zu erkunden.

*Ergebnisse der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden:*

Die Befragung wurde bei der Probandin nur zum ersten und letzten Messzeitpunkt durchgeführt. Im Vergleich der Prä-Messungen ist ein mittlerer<sup>404</sup> Abfall der Werte zu beobachten ( $\Delta$  |prä t1- prä t11 = 0,55). Demnach kann die These einer langfristigen Verbesserung des subjektiven Wohlbefindens nicht bestärkt werden.

Die Differenzwerte der kurzfristigen Veränderung des subjektiven Wohlbefindens lassen vergleichsweise starke bis geringe<sup>405</sup> Verbesserungen mit ( $\Delta$  |post t1-prä t11 = 0,97) und ( $\Delta$  |post t4- prä t41 = 0,49) vermuten. Die Hypothese der kurzfristigen Verbesserung des subjektiven Wohlbefindens kann bestätigt werden.

Tabelle 4.3–20: Ergebnisse der Mittelwerte/Skalenwerte in der Messwiederholung für das subjektive Wohlbefinden und dessen Subskalen

Messzeitpunkt	prä t1	post t1	prä t4	post t4	a	b
( $\bar{x}$ ) subjektives Wohlbefinden	4,53	5,50	4,49	4,98	0,97	0,49
( $\bar{x}$ ) Selbstwahrnehmung	4,00	5,33	5,00	5,17	1,33	0,17
( $\bar{x}$ ) emotionales Wohlbefinden	5,00	6,00	3,40	4,50	1	1,1
( $\bar{x}$ ) körperliches Wohlbefinden	4,20	5,50	4,50	5,20	1,3	0,7
( $\bar{x}$ ) Lebenszufriedenheit	5,00	5,50	5,00	5,25	0,5	0,25
( $\bar{x}$ ) soziale Akzeptanz	4,30	5,00	5,20	5,00	0,7	-0,2
(SW) aktuelles Wohlbefinden	6,00	7,00	3,00	5,00	1	2

a = Veränderung prä t1 zu post t1

b = Veränderung prä t4 zu post t4

Eine vergleichsweise starke Beeinflussung ist ebenfalls beim aktuellen Wohlbefinden ( $\Sigma$  a+b+c+d = 3) anzumerken, weiterhin wirkt sich die Intervention am deutlichsten auf die Subdimensionen emotionales Wohlbefinden ( $\Sigma$  a+b+c+d = 2,1) und körperliches Wohlbefindens ( $\Sigma$  a+b+c+d = 2) aus.

<sup>404</sup> Vgl. zur subjektiven Einschätzung der langfristigen Veränderung (Vergleich Prä-Messungen) siehe Tabelle 4.3 –1.

<sup>405</sup> Vgl. zur subjektiven Einschätzung der kurzfristigen Veränderung (Prä–Post) siehe Tabelle 4.3 –1.



Tabelle 4.3–21: Auswirkung der Intervention auf die verschiedenen Subkategorien

Subdimensionen	$\Sigma a+b+c+d$	R IXmax - XminI
aktuelles Wohlbefinden	3	1
emotionales Wohlbefinden	2,1	0,1
körperliches Wohlbefinden	2	0,5
Selbstwahrnehmung	1,46	0,48
Lebenszufriedenheit	0,75	0,25
soziale Akzeptanz	0,5	0,9

Die Veränderungen des subjektiven und aktuellen Wohlbefindens werden anhand von Verlaufsdiagrammen dargestellt.

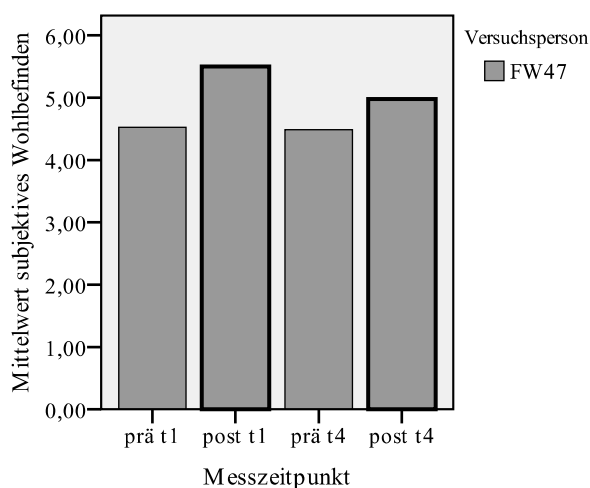
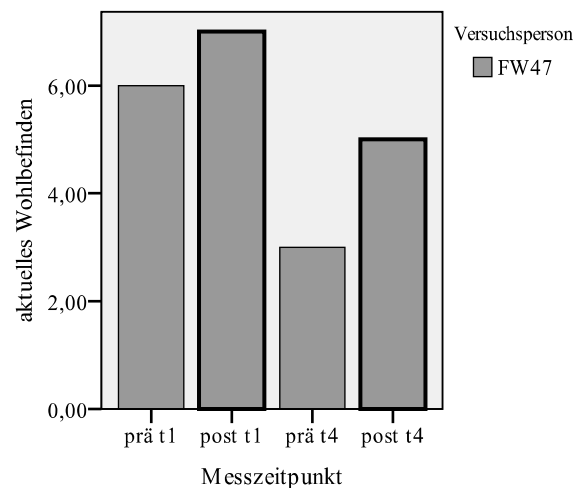
Abbildung 4.3–13: Verlauf der Befragungswerte durch den  $\bar{x}$  der Items 1 bis 41

Abbildung 4.3–14: Verlauf der Befragungswerte zum aktuellen Wohlbefinden (Gesichterskala)



### Ergebnisse der schriftlichen Teilnehmerbefragung:

In der Kategorie Veränderungen des subjektiven Wohlbefindens wird ausführlich die Verbesserung des Wohlbefindens beschrieben. Herauszuheben sind die Verbesserungen des emotionalen Wohlbefindens, des sozialen Befindens und der Perspektivenwechsel durch das Clownspiel. Wichtig für die Wirksamkeit der Intervention ist die Betrachtung anzugeben, dass sich das Spiel positiv auf die Vorbeugung emotionaler Erschöpfung und Leistungsfähigkeit (Burn-out Syndrom) auswirken könnte.

Tabelle 4.3–22: Kategorisierung und Reduktion der Paraphrasen von FW47

<i>Person</i>	<i>Erwartungen</i>	<i>Themeninteresse positiv</i>	<i>Themeninteresse negativ</i>	<i>Veränderung des subjektiven Wohlbefindens</i>	<i>Individuelle Aussichten</i>
FW47	· übertroffen	· Pantomime · Entdeckung der Clownsfigur · Zug um Zug Spiel · Gruppenrituale · Regeln der Kritikkultur · Objektspiel · Phantasiespiel · Status · Geräuschkreis	· keine	· Aufhellung der Stimmung · Vertrauen in eigene Potenziale · soziales Wohlbefinden durch positive Gruppenprozesse · Vertrauen in Intuition · Rollendistanz · Perspektivenwechsel · Schönheit des Scheiterns · Lustempfinden an eigener Präsenz	· Burn-out Prophylaxe · in therapeutischer Arbeit verwenden · Weiterentwicklung im Clownspiel

### 4.3.2 Systematischer Fallvergleich

Die Ergebnisse der Fallanalyse werden im Fallvergleich gegenübergestellt und bezüglich der Fragestellungen und Hypothesen über die Gesamtheit der Probanden ausgewertet.

Die Ergebnisse des Wilcoxon-Tests zur langfristigen Verbesserung des subjektiven Wohlbefindens fallen bei vier von sieben Probanden negativ aus, wobei anzumerken ist, dass alle Personen mit positiven Veränderungen Symptome depressiver Störungen aufweisen. Demgegenüber steht eine signifikante kurzfristige Wirksamkeit der Intervention auf das subjektive Wohlbefinden. Negative Bindungen zwischen der Prä- und Postmessung der jeweiligen Messzeitpunkte sind lediglich bei drei Probanden zu jeweils einem Zeitpunkt von vier Messungen vorhanden. Demnach kann die Behauptung aufgestellt werden, dass sich im Gesamteindruck die Intervention auf alle Probanden kurzfristig positiv ausgewirkt hat. Diese Ergebnisse der kurzfristigen Beeinflussung sind deckungsgleich mit den positiven Aussagen des Experteninterviews, wobei sich diese auf eine langfristige Wirkung der Intervention beziehen.

Die Äußerungen innerhalb der schriftlichen Teilnehmerbefragung geben jedoch bei nur fünf Probanden eine positive Veränderung an. Eine Einflussnahme auf das Wohlbefinden durch die Intervention wird von zwei Probanden (EW47; AW70) negiert. Anzumerken ist, dass die Ergebnisse der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden bezüglich einer langfristigen Wirkung bei der neutral urteilenden Probandin (EW47) positiv ausfallen. Demgegenüber stehen die Aussagen von Probanden (FW49; GW44; CM54), welche sich überaus positiv in der schriftlichen Teilnehmer-

befragung mitteilen, während ihre Ergebnisse der langfristigen Wirkung der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden negative Resultate ergeben. Dem Experteninterview und der schriftlichen Teilnehmerbefragung wird ein Informationsgehalt bezüglich der langfristigen Veränderung des subjektiven Wohlbefindens zugesprochen.

Schlussfolgernd wird angenommen, dass sich die Intervention kurzzeitig positiv auf das Wohlbefinden aller Probanden ausgewirkt hat und keine negativen Folgen festgestellt werden konnten. Beim Proband DM50 konnte die Intervention sogar präventiv eine psychische Krise vorbeugen, leider ist das Gegenteil bei der Probandin AW70 zu behaupten, welche durch eine körperliche Erkrankung, depressive Stimmungen erleidet. Bei den Probanden AW70 und EW49 ist durch den Vergleich der Erhebungsmethoden anzunehmen, dass die Intervention keine deutlich langfristige, positive Auswirkung auf das Wohlbefinden hatte.

In die Frage, welche Dimension des subjektiven Wohlbefindens die Intervention maßgeblich beeinflusst, geben die Ergebnisse der verschiedenen Erhebungsmethoden einen Einblick. Nach den Befunden der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden, wird das aktuelle und emotionale Wohlbefinden hauptsächlich beeinflusst. Die soziale Akzeptanz wurde mit den niedrigsten Werten gemessen, wohingegen die Aussage des Experteninterviews die soziale Akzeptanz voraus stellt. Sie wird durch die Äußerungen bezüglich der Erhöhung der Fremdwahrnehmung und Auflösung negativer Interaktionsstrategien bestätigt. Zudem habe die Intervention hohen Einfluss auf den Selbstwert, welcher sich in die Dimension Selbstwahrnehmung eingliedert. Vorangestellte Äußerungen der schriftlichen Teilnehmerbefragung betreffen die Verbesserung der psychischen Gesundheit (aktuelles Wohlbefinden), des emotionalen Wohlbefindens, den Perspektivenwechsel in der Umdeutung eigener Schwächen (Selbstwahrnehmung) und der starken Präsenz des Gemeinschaftsgefühls (soziale Akzeptanz).

#### **4.3.2.1 Befragung zum subjektiven Wohlbefinden**

Zur Unterstützung der Hypothese, dass sich das subjektive Wohlbefinden langfristig verbessert, wird der Wilcoxon-Test mit den gebundenen Mittelwerten des subjektiven Wohlbefindens der ersten Prä-Messung (t1) und der letzten Prä-Messung (t4) durchgeführt. Die vorliegenden Ergebnisse falsifizieren die Annahme, da eine höhere Anzahl an negativen Rängen aufzuweisen ist. Demnach hat sich das subjektive Wohlbefinden der Probanden langfristig verschlechtert.

Tabelle 4.3-23: Ergebnisse des Wilcoxon-Tests zur Untersuchung der Langzeitwirkung

		N	Mittlerer Rang	Rangsumme
subjektives Wohlbefinden nach der	Negative Ränge	4 <sup>a</sup>	4,38	17,50
Intervention (prä t4) - subjektives	Positive Ränge	3 <sup>b</sup>	3,50	10,50
Wohlbefinden vor der Intervention	Bindungen	0 <sup>c</sup>		
(prä t1)	Gesamt	7		

a. subjektives Wohlbefinden nach der Intervention (prä t4) < subjektives Wohlbefinden vor der Intervention (prä t1)

b. subjektives Wohlbefinden nach der Intervention (prä t4) > subjektives Wohlbefinden vor der Intervention (prä t1)

c. subjektives Wohlbefinden nach der Intervention (prä t4) = subjektives Wohlbefinden vor der Intervention (prä t1)

Tabelle 4.3–24: Statistik des Wilcoxon-Tests zur langfristigen Veränderung des subjektiven Wohlbefindens

	subjektives Wohlbefinden nach der Intervention (prä t4) - subjektives Wohlbefinden vor der Intervention (prä t1)
Z	-,593 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,553

a. Basiert auf positiven Rängen.

Im folgenden Abschnitt soll nun die kurzfristige Wirkung der Intervention auf das subjektive Wohlbefinden ermittelt werden. Dabei wird die Hypothese verifiziert, dass sich das subjektive Wohlbefinden im Vergleich jeder Prä-Messung (t1-t4) zur Post-Messung (t1-t4) signifikant<sup>406</sup> verbessert. Der Wilcoxon-Test erzielt zu jedem Messzeitpunkt häufigere positive Bindungen zwischen der Prä- und Post-Messungen. Die Ergebnisse des zweiten Messzeitpunktes (t2) sind dabei nicht signifikant, während die kurzfristige Verbesserung des ersten, dritten und vierten Messzeitpunktes (t1, t3, t4) als signifikant<sup>407</sup> zu bezeichnen ist. Schlussfolgernd ist davon auszugehen, dass die Intervention eine kurzfristig, positive Wirkung auf die Probanden hatte.

An drei Messzeitpunkten ist eine negative Bindung auszuweisen, welche sich unterschiedlichen Probanden zuordnen lässt. Die negative Bindung zum ersten Messzeitpunkt ist der Probandin EW49 zuzuweisen, die negative Bindung zum zweiten Messzeitpunkt der Probandin AW70 und die negative Bindung zum dritten Messzeitpunkt dem Proband DM50.

<sup>406</sup> maximal zulässige Irrtumswahrscheinlichkeit bei 5% ( $\alpha = 0,05$ )

<sup>407</sup> maximal zulässige Irrtumswahrscheinlichkeit bei 5% ( $\alpha = 0,05$ )

Tabelle 4.3–25: Ergebnisse des Wilcoxon-Tests zur Untersuchung der Langzeitwirkung

		N	Mittlerer Rang	Rangsumme
subjektives Wohlbefinden nach der Intervention ( t1) - subjektives Wohlbefinden vor der Intervention ( t1)	Negative Ränge	1 <sup>a</sup>	2,00	2,00
	Positive Ränge	6 <sup>b</sup>	4,33	26,00
	Bindungen	0 <sup>c</sup>		
	Gesamt	7		
subjektives Wohlbefinden nach der Intervention ( t2) - subjektives Wohlbefinden vor der Intervention ( t2)	Negative Ränge	1 <sup>d</sup>	2,00	2,00
	Positive Ränge	5 <sup>e</sup>	3,80	19,00
	Bindungen	0 <sup>f</sup>		
	Gesamt	6		
subjektives Wohlbefinden nach der Intervention ( t3) - subjektives Wohlbefinden vor der Intervention ( t3)	Negative Ränge	1 <sup>g</sup>	1,00	1,00
	Positive Ränge	5 <sup>h</sup>	4,00	20,00
	Bindungen	0 <sup>i</sup>		
	Gesamt	6		
subjektives Wohlbefinden nach der Intervention ( t4) - subjektives Wohlbefinden vor der Intervention ( t4)	Negative Ränge	0 <sup>j</sup>	,00	,00
	Positive Ränge	7 <sup>k</sup>	4,00	28,00
	Bindungen	0 <sup>l</sup>		
	Gesamt	7		

a. subjektives Wohlbefinden nach der Intervention ( t1) < subjektives Wohlbefinden vor der Intervention ( t1)  
b. subjektives Wohlbefinden nach der Intervention ( t1) > subjektives Wohlbefinden vor der Intervention ( t1)  
c. subjektives Wohlbefinden nach der Intervention ( t1) = subjektives Wohlbefinden vor der Intervention ( t1)  
d. subjektives Wohlbefinden nach der Intervention ( t2) < subjektives Wohlbefinden vor der Intervention ( t2)  
e. subjektives Wohlbefinden nach der Intervention ( t2) > subjektives Wohlbefinden vor der Intervention ( t2)  
f. subjektives Wohlbefinden nach der Intervention ( t2) = subjektives Wohlbefinden vor der Intervention ( t2)  
g. subjektives Wohlbefinden nach der Intervention ( t3) < subjektives Wohlbefinden vor der Intervention ( t3)  
h. subjektives Wohlbefinden nach der Intervention ( t3) > subjektives Wohlbefinden vor der Intervention ( t3)  
i. subjektives Wohlbefinden nach der Intervention ( t3) = subjektives Wohlbefinden vor der Intervention ( t3)  
j. subjektives Wohlbefinden nach der Intervention ( t4) < subjektives Wohlbefinden vor der Intervention ( t4)  
k. subjektives Wohlbefinden nach der Intervention ( t4) > subjektives Wohlbefinden vor der Intervention ( t4)  
l. subjektives Wohlbefinden nach der Intervention ( t4) = subjektives Wohlbefinden vor der Intervention ( t4)

Tabelle 4.3–26: Statistik des Wilcoxon-Tests zur kurzfristigen Veränderung des subjektiven Wohlbefindens

	Post -Testung t1 – Prä -Testung t1	Post -Testung t1 – Prä -Testung t2	Post -Testung t3 – Prä -Testung t3	Post -Testung t4 – Prä -Testung t4
Z	-2,032 <sup>a</sup>	-1,782 <sup>a</sup>	-1,992 <sup>a</sup>	-2,366 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,042*	,075	,046*	0,02*

a. Basiert auf negativen Rängen.

\* signifikant mit p = 0.05

Der Wilcoxon-Test kann ebenfalls Aussagen treffen, welche Dimension des subjektiven Wohlbefindens durch die Interventionen am stärksten beeinflusst worden sind. Die Subdimension aktuelle Wohlbefinden weist zu keinen Messvergleich der Prä- zur Post-Messung eine negative Bindung auf. Das emotionale Wohlbefinden, welches ebenfalls stark durch die Intervention be-

einflusst worden ist, zeigt lediglich zu zwei Messvergleichen (Prä t1-Post t1 und Prä t2-Post t2) eine negative Bindung auf. Die negativen Bindungen sind zu keinem Messvergleich höher als die positiven Bindungen. Folgende Tabellen geben verkürzte Hinweise auf die Rangergebnisse der Subdimensionen und statistische Ergebnisse des Wicoxon-Tests.

Tabelle 4.3–27: Statistik des Wicoxon-Tests zur kurzfristigen Veränderung des aktuellen Wohlbefindens

	Post -Testung t1 – Prä -Testung t1	Post -Testung t1 – Prä -Testung t2	Post -Testung t3 – Prä -Testung t3	Post -Testung t4 – Prä -Testung t4
Negative Ränge	0	0	0	0
Positive Ränge	6	6	5	5
Bindungen	1	0	1	2
Z	-2,333 <sup>a</sup>	-2,232 <sup>a</sup>	-2,121 <sup>a</sup>	-2,121 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,020*	,026*	,034*	,034*

a. Basiert auf negativen Rängen.

\* signifikant mit  $p = 0.05$

Tabelle 4.3–28: Statistik des Wicoxon-Tests zur kurzfristigen Veränderung des emotionalen Wohlbefindens

	Post -Testung t1 – Prä -Testung t1	Post -Testung t1 – Prä -Testung t2	Post -Testung t3 – Prä -Testung t3	Post -Testung t4 – Prä -Testung t4
Negative Ränge	1	1	0	0
Positive Ränge	6	5	5	7
Bindungen	0	0	1	0
Z	-2,201 <sup>a</sup>	-1,992 <sup>a</sup>	-2,023 <sup>a</sup>	-2,366 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,028*	,046*	,043*	,018*

a. Basiert auf negativen Rängen.

\* signifikant mit  $p = 0.05$

Tabelle 4.3–29: Statistik des Wicoxon-Tests zur kurzfristigen Veränderung des körperlichen Wohlbefindens

	Post -Testung t1 – Prä -Testung t1	Post -Testung t1 – Prä -Testung t2	Post -Testung t3 – Prä -Testung t3	Post -Testung t4 – Prä -Testung t4
Negative Ränge	2	1	2	0
Positive Ränge	5	5	3	7
Bindungen	0	0	1	0
Z	-1,016 <sup>a</sup>	-1,265 <sup>a</sup>	-,813 <sup>a</sup>	-2,375 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,310	,206	,416	,018*

a. Basiert auf negativen Rängen.

\* signifikant mit  $p = 0.05$

Tabelle 4.3-30: Statistik des Wicoxon-Tests zur kurzfristigen Veränderung der Selbstwahrnehmung

	Post -Testung t1 – Prä -Testung t1	Post -Testung t1 – Prä -Testung t2	Post -Testung t3 – Prä -Testung t3	Post -Testung t4 – Prä -Testung t4
Negative Ränge	1	0	2	2
Positive Ränge	6	5	4	4
Bindungen	0	1	0	1
Z	-1,364 <sup>a</sup>	-2,032 <sup>a</sup>	-1,186 <sup>a</sup>	-,742 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,172	,042*	,236	,458

a. Basiert auf negativen Rängen.

\* signifikant mit  $p = 0.05$ 

Tabelle 4.3-31: Statistik des Wicoxon-Tests zur kurzfristigen Veränderung der Lebenszufriedenheit

	Post -Testung t1 – Prä -Testung t1	Post -Testung t1 – Prä -Testung t2	Post -Testung t3 – Prä -Testung t3	Post -Testung t4 – Prä -Testung t4
Negative Ränge	2	2	2	0
Positive Ränge	4	4	4	6
Bindungen	1	0	0	1
Z	-,755 <sup>a</sup>	-,742 <sup>a</sup>	-,841 <sup>a</sup>	-2,226 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,450	,458	,400	,026*

a. Basiert auf negativen Rängen.

\* signifikant mit  $p = 0.05$ 

Tabelle 4.3-32: Statistik des Wicoxon-Tests zur kurzfristigen Veränderung der sozialen Akzeptanz

	Post -Testung t1 – Prä -Testung t1	Post -Testung t1 – Prä -Testung t2	Post -Testung t3 – Prä -Testung t3	Post -Testung t4 – Prä -Testung t4
Negative Ränge	1	2	1	3
Positive Ränge	5	4	5	4
Bindungen	1	0	0	0
Z	-1,897 <sup>a</sup>	-1,572 <sup>a</sup>	-1,166 <sup>a</sup>	-,689 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,058	,116	,244	,491

a. Basiert auf negativen Rängen.

#### 4.3.2.2 Schriftliche Teilnehmerbefragung

Den Angaben der Probanden zufolge, kann verallgemeinernd bei fünf Personen eine Verbesserung des subjektiven Wohlbefindens durch die Intervention vermerkt werden. Die Probandin AW70 vermittelt ausdrücklich keine Veränderungen des Wohlbefindens. Ebenso äußert sich die Probandin EW49, welche sich durch ihre körperliche Erkrankung eingeschränkt fühlte. Unter dessen berichten jedoch beide Probandinnen von positiv erlebten Gruppenerfahrungen. Im Überblick über alle Meinungsäußerungen, treten die Merkmale: Verbesserung der psychischen Ge-

sundheit sowie der Perspektivenwechsel hin zur Gelassenheit, bei einer Vertretung von vier Teilnehmern heraus. Weitere häufige Nennungen können der Verbesserung des emotionalen Wohlbefindens und dem sozialen Wohlbefinden (Gemeinschaftsgefühl) zugesprochen werden.

Tabelle 4.3-33: Zusammenfassung der Ergebnisse der schriftlichen Teilnehmerbefragung der einzelnen Probanden

<i>Merkmale der Veränderungen des subjektiven Wohlbefindens</i>	<i>Anzahl der Nennungen bei den Probanden</i>	<i>Werte in Prozent</i>
Verbesserung psychische Gesundheit	4	57,1
Perspektivenwechsel (Anerkennung eigener Schwächen)	4	57,1
Verbesserung emotionales Wohlbefinden	3	42,9
Gemeinschaftsgefühl durch die Gruppe	3	42,9
Entdeckung neuer Potentiale	2	28,6
keine Verbesserung	2	28,6
Lustempfinden an eigener körperlicher Präsenz	2	28,6
Eigene Grenzen kennen lernen	1	14,3
Erhöhung Selbstwert	1	14,3
Vertrauen in Intuition	1	14,3
Einschränkung durch körperliche Krankheit	1	14,3

### 4.3.2.3 Experteninterview

Die Kategorien der Ergebnisse des Experteninterviews werden in einem Vergleich gegenübergestellt und zusammengetragen. Anzumerken ist, dass sich die Aussagen des Experten nur auf sechs Probanden beziehen. Die Aussagen geben keine negative Veränderung des subjektiven Wohlbefindens an. Stärkste zugesprochene Beeinflussung betrifft die soziale Akzeptanz, welche bei 83,3 % der Probanden auftritt.

Tabelle 4.3-34: Zusammenfassung der Ergebnisse des Experteninterviews zu den einzelnen Probanden

	<i>Anzahl der Nennungen bei Probanden</i>	<i>Werte in Prozent</i>
soziale Akzeptanz	5	83,3
Auflösung einer negativen Interaktionsstrategie	3	50
Entfaltung kreativer Potenziale	3	50
Erhöhung des Selbstwertes	3	50
Selbstfürsorge	1	16,6
Bewältigung einer Krisensituation	1	16,6
positive emotionale Erfahrung	1	16,6



Weiterhin hat sich die Expertin grundsätzlich über die Veränderung des subjektiven Wohlbefindens der Probanden geäußert. Sie spricht allen Teilnehmern eine positive Veränderung zu, verbalisiert die Lebendigkeit, welche sich bei jedem entwickelt hat und auch in das reale Leben mitgenommen wurde. Zudem sind die Probanden selbstbewusster geworden, haben Anerkennung in der Gruppe erlangt und sich getraut, etwas von sich preis zu geben und spielerisch auszuleben. Große Chancen liegen in der Präsenz der Gefühle durch die Figur, es wird erlaubt diese zu zeigen und auszuspielen.<sup>408</sup> Laut der Expertin wirkt sich die Intervention ebenfalls gewinnbringend auf die Offenheit kommunikativer Prozesse aus.<sup>409</sup>

## 4.4 Diskussion

Die vorliegende Erhebung verfolgte das Anliegen, die Intervention Clownspiel bezüglich ihrer Wirkung auf das Wohlbefinden von Menschen mit psychischen Störungen zu untersuchen. In den nachfolgenden Erörterungen werden die Ergebnisse in Relation zueinander gestellt. Das Hauptaugenmerk liegt auf dem Einfluss der Intervention, welcher sich in die kurz- und langfristige Wirkung unterteilt. Zugleich wird zusammenfassend festgestellt, auf welche Dimensionen des subjektiven Wohlbefindens die Intervention vordergründig Einfluss nimmt. Die Ausdeutungen verfolgen das Ziel, Anwendungsgebiete und Wirksamkeitsbereiche zu identifizieren. Anschließend an die Betrachtungen werden Mängel und Aussichten der Studie diskutiert.

### 4.4.1 Interpretation

Anhand der grundlegenden Fragestellung konnte vorerst festgestellt werden, dass sich kurzfristig das subjektive Wohlbefinden der Teilnehmer signifikant verbessert hat. Die geringe Auswirkung auf das langfristige Wohlbefinden lässt schließen, dass dieses, eingeschlossen der durch die Erkrankung bedingten Symptome, anderen Einflussgrößen unterliegt, auf welche die Intervention nur gering einwirken kann. Schlussfolgernd wird der Intervention eine eher unterstützende Funktion zugesprochen, als Ergänzung zu kurativen Therapien.

Die mit viel Spaß verbundenen Interventionen konnten verdeckte Potentiale der Teilnehmer aufleben lassen. Neben dem starken Gruppenzusammenhalt und Spielvergnügen konnte bei fast allen Teilnehmern während des Spieles eine unglaubliche eine Lebendigkeit und Leichtigkeit beobachtet werden. Um einen Eindruck in das Spiel der Teilnehmer zu ermöglichen, werden im Anhang Abbildungen bereitgestellt. Sie zeigen zum einen die vielfältigen Ausdrucksmöglichkeiten, sowie die leiblich-sinnliche Spielfreude der Probanden.

<sup>408</sup> Siehe Anhang: 5.7 Transkript Experteninterview: S. 154 f., Z. 201–215.

<sup>409</sup> Ebd., S. 159, Z. 337–341.

Es liegt eine deutliche Diskrepanz zwischen den Befunden der verschiedenen Erhebungsinstrumente vor. Daher kann die Frage gestellt werden, ob sich subjektive und beobachtende Aussagen grundlegend unterscheiden. Auch wenn die zu beobachtenden Effekte durch die Expertin bedeutend stärker bestimmt wurden, kommt dennoch die Frage auf, ist nicht das subjektive Empfinden des Probanden von größerer Wichtigkeit, als die beigemessene Veränderung des aus der Außenperspektive erfassten Wohlbefindens.

Diskussionswürdig ist dabei auch die objektive Messung der Veränderungen des subjektiven Wohlbefindens, da andere Störvariablen auf das Befinden Einfluss nehmen. Einige Probanden befanden sich zur Zeit der Intervention in schweren Krisen, welche die Prä-Werte der Messzeitpunkte stark beeinflusst haben könnten.

Zwei Teilnehmerinnen äußern sich in der schriftlichen Teilnehmerbefragung neutral gegenüber einer Veränderung des subjektiven Wohlbefindens und sprechen somit den Interventionen eine Einflussnahme ab. Eine dieser Probandinnen beendete die Teilnahme nach Abschluss der Studie. Es ist anzunehmen, dass das Interesse bei beiden Probandinnen abgenommen hat. Daher könnte die Schlussfolgerung gezogen werden, dass die Wirkfaktoren stark von der Motivation und Interesse der Probanden abhängen, und die Interventionen nicht verallgemeinernd für jede Person geeignet sind.

In Anbetracht der Ergebnisse, welche anhand der Erhebungsinstrumente den Einfluss auf die verschiedenen Dimensionen des subjektiven Wohlbefindens unterscheiden, kann davon ausgegangen werden, dass sich die Intervention vorrangig auf das aktuelle Wohlbefinden und emotionale Wohlbefinden ausgewirkt hat. Da sich die Angaben der qualitativen Erhebungsmethoden bezüglich der sozialen Akzeptanz gleichen, werden der Intervention trotz der Ergebnisse der Befragung hohe soziale und kommunikative Aspekte zugesprochen.

#### **4.4.2 Kritische Betrachtung**

Das experimentelle Design gilt als Fallstudie und erhält keinen Anspruch auf repräsentativen Charakter für die Gesamtpopulation. So könnten folgende, quantitative Studien Aussagen treffen über Wirkfaktoren und Effektgrößen. Problematisch ist der vorweggenommene Ausschluss einer Kontrollgruppe, vor allem die Ergebnisse der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden geben keine Auskunft über die Möglichkeit einer Spontanremission. Problem bei der Erfolgskontrolle von therapeutischen Maßnahmen sind, dass es keine »gültigen Messverfahren zur Erfassung des Therapieerfolges in seiner Mannigfaltigkeit der Aspekte«<sup>410</sup> gibt. Daher sind Voruntersuchungen von Nöten, welche die Wirkung auf unterschiedliche Dimensionen des Wohlbefindens überprüfen und im Hintergrund des Wissens genaue Messinstrumente entwickeln.

<sup>410</sup> Beck u.a. In: Schraml/Baumann 1974, S. 187 f.

Um in der Therapieforschung möglichst valide Aussagen tätigen zu können, werden folgende Forderungen an die experimentelle Methodologie gefordert. Die exakte Beschreibung des Phänomens ermöglicht unter anderem den theoretischen Bezug, sowie die präzise Erfassung der Variablen, welche als Wirkfaktoren angesehen werden.<sup>411</sup> Dabei müssen die Effekte erfasst und »in einen systematischen Zusammenhang mit möglichen Ursachen gebracht werden.«<sup>412</sup> Um diese Zielstellung zu erreichen, müssen die Variablen näher untersucht werden, welche sich auf den Therapeuten, den Probanden, das therapeutische Verfahren und die strukturellen Zeitfaktoren beziehen. Als Patientenvariablen werden Alter, Geschlecht, therapeutische Erwartungen, Motivation, sozialer Status und Ausmaß der Beeinträchtigung durch die Problematik angeführt.<sup>413</sup>

Eine fehlerfreie Zusammenführung einer Relation der Ergebnisse mit der Intervention muss leider aberkannt werden, da viele Störfaktoren bezüglich der Patientenvariablen nicht kontrolliert werden konnten. Dies bezieht sich vor allem auf zusätzliche Einflussfaktoren, welche sich in zusätzlich therapeutischen Angeboten, medikamentösen Behandlungen und Belastungssituationen widerspiegeln. Dittrich führt eine Reihe aktualpsychologischer und -somatischer Faktoren an, welche sich modifizierend auf die Testergebnisse auswirken können. Beispiele sind: Motivation der Teilnahme am Versuch, Autosuggestion (Erwartungen des Versuchsleiters), soziale Gegebenheit, vorausgegangene Tätigkeiten, Müdigkeit beim Versuch, emotionale und körperliche Belastung und zeitliche Bedingungen (Tagesschwankungen im Befinden). Diese sollten entweder konstant gehalten oder systematisch variiert werden.<sup>414</sup> Um eine einwandfreie Effektbeziehung herzustellen, müssen diese Faktoren mindestens erfasst werden.

Der Paradigmenwechsel weg vom Konzentrationspunkt der Krankheit hin zu den Wohlbefindlichkeitsfaktoren eröffnet wiederum eine einseitige Perspektive. Ein Umdenken und »den lebendigen Menschen in seiner Ganzheit [zu] erkennen«<sup>415</sup> bedeutet, das Augenmerk nicht nur auf die Verbesserung des Wohlbefindens zu legen, sondern auch die Abnahme der Skalenwerte bezüglich der Symptome zu betrachten. Leider konnte diese Studie der im Nachhinein erkannten Prämisse nicht nachkommen.

Die unterschiedlichen Ergebnisse der Erhebungsmethoden könnten eine Unzulänglichkeit ihrer Messgenauigkeit (Validität) vermuten lassen. Vorteilhafter wäre der Einsatz von standardisierten Messverfahren, welche anhand der allgemeinen Gütekriterien genormt sind. Durch den Untersuchungsprozess ist es nun aber möglich, genaue Erhebungsmethoden für quantitative Untersuchungen festzulegen. Zudem sollte die außenperspektivische Betrachtung durch eine videoge-

---

<sup>411</sup> Vgl. Reinecker. In: Margraf/Schneider 2009, S. 84.

<sup>412</sup> Vgl. ebd., S. 84.

<sup>413</sup> Vgl. ebd., S. 87.

<sup>414</sup> Vgl. Dittrich. In: Schraml/Baumann 1974, S. 538.

<sup>415</sup> Titze 1995, S. 216.

stützte Beobachtung<sup>416</sup> erweitert werden, welche anhand von Kriterien codiert und in einen Beobachtungsbogen überträgt. Diese Überlegung wäre von Vorteil, um die Ergebnisse mit den Informationen des Experteninterviews abzugleichen und den Daten der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden gegenüber zu stellen. Indem man eine quantitative Erfassung der Beobachtung in Betracht zieht, können Einflüsse, welche sich durch die Subjektivität des Probanden ergeben, kontrolliert werden. Diese Erkenntnis konnte durch die Reflexion der Daten des Probanden CM54 gewonnen werden, welcher durch eine euphorische Stimmung nach der Intervention überaus positive Ergebnisse in der Befragung erhielt. Eine solche Datenanalyse wäre jedoch im Rahmen dieser Studie unmöglich.

Eine weitere Unzulänglichkeit der Instrumente lässt sich durch die Ergebnisaufbereitung erkennen. Die Aussagen der qualitativen Erhebungsmethoden schließen beide auf das soziale Wohlbefinden als Einflussbereich, wobei sich die Dimension soziale Akzeptanz im Ergebnisbereich der Befragung abschließend anstellt. In einer genaueren Betrachtung bezieht sich die Itembildung größtenteils auf einen Einflussbereich der externen Ressourcen, auf welchen die Intervention keinen Bezug nehmen kann, beispielsweise auf die Abwesenheit sozialer Kontakt bezogen. Zudem werden kognitive Aspekte innerhalb der sozialen Akzeptanz angesprochen, ebenfalls bei der Dimension Lebenszufriedenheit, welchen eine hohe Stabilität zugesprochen wird. Demnach sollte sich das soziale Wohlbefinden auf die Erfassung der sozialen Kompetenz konzentrieren, welche soziale Fertigkeiten, motivationale und emotionale Aspekte (subjektive Wahrnehmung der sozialen Responsivität), sowie Emphathievermögen und soziale Orientierung umfasst.

### 4.4.3 Ausblick

Bevor der Einblick in zukünftig denkbare Forschungsansätze gegeben wird, ist hinzuzufügen, dass die Methode keinen Anspruch auf universelle Gültigkeit beansprucht. Kreative Angebote sind immer nach persönlichen Vorlieben und Interessen einzusetzen, welche eine Freiwilligkeit der Teilnahme voraussetzen. Dennoch hat sich durch die qualitative Erhebung gezeigt, dass das Spiel für einige Menschen unglaublichen Zuwachs bedeuten kann.

Die Untersuchung ist lediglich ein erster Schritt in der Auseinandersetzung mit den Wirkmechanismen der Methode Clownspiel. Um diese als kausale Zusammenhänge zu untersuchen und Effektgrößen ausfindig zu machen, würde die Untersuchung in der nächsten Phase eine qualitative Erhebung mit einer repräsentativen Stichprobe verlangen. »Fallstudien sind hilfreich, um abschätzen zu können, mit welchen Erhebungsmethoden man den Gegenstand und dem Erkenntnisziel am ehesten gerecht wird.«<sup>417</sup>

<sup>416</sup> Vgl. Dinkelaker/Herrle 2009, S. 14-37.

<sup>417</sup> Lamnek 2008, S. 310.

Dieser Zielstellung sollen die folgenden Überlegungen gerecht werden. Eine quantitative Erhebung, mit dem Untersuchungsziel der Effektivität der Wirksamkeit der Methode Clownspiel, muss auf eine bestimmte Zielgruppe hin untersucht werden, wobei eine deutliche Verbesserung der Symptomatik zu prüfen ist. Die Experimentalgruppe kann hinsichtlich verschiedener Faktoren hinterfragt werden. Durch die Ergebnisse der vorliegenden Studie ist zu unterbreiten, die Methode bei Menschen mit depressiven und psychosomatischen Störungen zu überprüfen. Dabei stellt sich die Frage, ob die Interventionen zu »Veränderungen führt, die deutlich über dem Ausmaß der Spontanremission liegen«<sup>418</sup>. Es sollte beiden Behandlungsgruppen (Unterscheidung in psychischer Störung) eine Kontrollgruppe entgegengestellt werden, welche sich bezüglich der Voraussetzungen ähnelt.

Um die Zielstellung einer Identifizierung geeigneter Erhebungsmethoden zu erfüllen, können folgende Einsichten gewonnen werden: Eine Kombination von Selbstbeurteilungs- und Fremdbeurteilungsmethoden ist unabdingbar, da die Bewertung sich nicht nur auf subjektive Instrumente verlassen kann. Fremdbeurteilungsverfahren beziehen sich zum einen auf die Erfassung der Symptomkomplexe<sup>419</sup>, zum anderen auf die Evaluation von Maßnahmen, indem Interaktionsprozesse der Probanden während der Intervention in Verhaltenskategorien und Wohlbefindenskategorien beobachtet werden. Selbstbeurteilungsmaßnahmen können hinsichtlich der Wirkungsbereiche der Intervention genutzt werden, welche sich auf Kompetenzermittlung, Verringerung von Stressfaktoren, Erholungsfähigkeit und Befindlichkeitsaspekte beziehen. Zudem sollten die Erhebungsinstrumente durch die Messung des Missbefindens ergänzt werden. Zu nennen ist beispielsweise: die Kurzform des Unsicherheitsfragebogens<sup>420</sup>, welche bestehende Zusammenhänge zwischen Selbstunsicherheit und Problemen in zwischenmenschlichen Beziehungen heraushebt, die Beschwerden-Listen nach Zerssen und das Inventar depressiver Symptome oder Allgemeine Depressionsskala<sup>421</sup>. Außerdem sollte ein Fragebogen alle persönlichen Daten erheben, welcher Alter, sozialen Hintergrund, therapeutische Behandlung, emotionale und körperliche Belastungen und anderweitige Störvariablen erfasst.

Anhand des Untersuchungsplanes mit Messwiederholungsdesign kann eine mehrfaktorielle Varianzanalyse durchgeführt werden. Folgende Durchführungsüberlegungen können angestellt werden. Die langfristige Wirkung der Intervention kann durch eine Erhebung an drei Messzeitpunkten überprüft werden, vor der Intervention, nach der Intervention und nach der 1 Monats-Katamnese. Geeignet sind die Selbst- und Fremdbeurteilungsinstrumente, welche sich auf die Sym-

<sup>418</sup> Reinecker. In: Margraf/Schneider 2009, S. 91.

<sup>419</sup> Beispiele sind die Brief Psychiatric Rating Skale und Inpatient Multidimensional Psychiatric Skale. Vgl. Berger/al Shajlawi 2008, S. 37.

<sup>420</sup> Vgl. Albani, C., Schmutzer, G., Blaser, G., Körner, A., Nawroth, C., Geyer, M., & Brähler, E. (2006). Die Entwicklung einer Kurzversion (U-Bogen-24) des Unsicherheitsfragebogens von Ullrich und Ullrich de Muynck. In: Psychotherapie, Psychosomatik und medizinische Psychologie.56, S.118–127

<sup>421</sup> Hautzinger/Bailer 1993.

ptomproblematik, Erholungsfähigkeit, Stressfaktoren, Beschwerdelisten, Unsicherheitsfaktoren und Kompetenzfähigkeiten beziehen. Eine Unterscheidung der langfristigen zur kurzfristigen Wirksamkeit bleibt sinnvoll, daher können die Befindlichkeitsfaktoren innerhalb einer Prä- und Postmessung an fünf Messzeitpunkten überprüft werden. Die Dimensionen der emotionalen, körperlichen und selbstwertbezogenen Befindlichkeit erweisen sich angemessen, jedoch sollten sie durch standardisierte Messverfahren ersetzt werden. Die Lebenszufriedenheit und sozialen Aspekte sind Dimensionen, welche im langzeitlichen Faktor Eingang finden sollten. Das Beurteilungsverfahren bezüglich der Verhaltensmuster innerhalb der Intervention sollte nach jeder Einheit ausgefüllt werden. Leider kann dieses Verfahren nicht anhand der Kontrollgruppe untersucht werden und demzufolge nur als qualitative Methode in die Studie eingehen.

Bleibt die Frage nach einer repräsentativen Stichprobe. Als optimalen Stichprobenumfang für mehrfaktorielle Messwiederholungspläne mit einer Irrtumswahrscheinlichkeit von 1% gilt für einen 2x2x3 (Experimentalgruppe/Kontrollgruppe x Symptomunterscheidung x Messwiederholung) Versuchsplan 11 Personen pro Treatmentgruppe und Kontrollgruppe, was zur Absicherung mittlerer Effekte reicht.<sup>422</sup> Da sich die Intervention auf 8-12 Teilnehmer beschränkt und eine durchschnittliche Abbruchquote von einem Drittel<sup>423</sup> einzuberechnen ist, können zwei Gruppen pro Gruppierungsfaktor eröffnet werden. Insofern können vier Interventionsgruppen und vier Kontrollgruppen anberaumt werden.

Das hauptsächliche Interesse an Fallstudie liegt zudem in der Hypothesengenerierung. Aufgrund der Überlegungen bezüglich einer quantitativen Studie können nun Fragestellungen und Hypothesen aufgestellt werden, welche sich auf Effektgrößen und Ergebniskorrelation mit der Intervention beziehen. Und die Befunde der qualitativen Fallstudie sprechen in jedem Fall für eine genauere Untersuchung der Wirkfaktoren, um das zukünftig außergewöhnliche Konzepte in den therapeutischen Alltag integrieren zu können.

#### 4.4.4 Fazit

Die Intervention bewegt sich im Spannungsfeld zwischen künstlerischem Schaffen, Pädagogik und gesundheitsfördernden Maßnahmen. Die ›heilenden‹ Faktoren sind nicht mit den von der ›Krankheit‹ vorgegebenen Genesungsprozessen verbunden, sondern werden durch die befreienden Effekte hervorgerufen. Angesichts der Kompetenzentwicklung durch die Entfaltung sozialer, künstlerischer und personaler Fähigkeiten grenzt die Intervention an pädagogische Ziele an. Die im Spiel gestalteten emotionalen, kommunikativen und selbstwertbezogenen Prozesse ermögli-

<sup>422</sup> Bortz/Döring 2009, S. 633.

<sup>423</sup> Vgl. Brandt, Steffen: Prävention und Gesundheitsförderung im betrieblichen Setting. Eine Langsschnittstudie über die psychologischen Auswirkungen des Yoga und des Autogenen Trainings. Unveröffentl. Diplomarbeit Univ. Oldenburg 2004, S. 73

chen eine Erweiterung der Handlungsspielräume. Sie unterstützen auf diese Weise die Bewältigung von Krisen und krankheitsbedingtem Leiden. Entgegen veralteter Erziehungsmaßnahmen im Sinne einer Herausbildung zum moralischen und tugendhaften Menschen, liegt das Hauptaugenmerk auf der Bewusstwerdung eigener Bedürfnisse und Wünsche.

Die Intervention fördert die Herausbildung von Ressourcen, um auf diesem Weg die Selbstheilungskräfte anzuregen. Die soziale Komponente nimmt dabei eine bedeutende Stellung ein, im gemeinsamen Spiel und in der Aktivierung durch den Partner findet sich eine kollektive ästhetische Ausdrucksform im künstlerischen Schöpfungsprozess. Der Spieler wird »aus der Befangenheit und der Verstrickung seiner Eigenwelt herausgelöst«, indem er »die Fähigkeit zum Wechsel aus einer einseitigen Perspektive und zu Kommunikation mit den Mitspielern zurückgewinnt.«<sup>424</sup> Der Prozess bringt etwas Neues und Anderes hervor, zwischen Selbsterfahrung und Schauspielkunst. Im gilt der Fokus, nicht dem Produkt. Der durch die Bewegung, den Ausdruck und das Vergnügen begleitete Prozess unterstützt die Subjektgenese, die Entdeckung des Selbst. Die Heilungskräfte werden nicht in der Therapie begründet, sondern entspringen aus der künstlerischen Motivation heraus.<sup>425</sup> Wenn Heilung nicht nur als Mängelbeseitigung gedeutet wird, kann der Intervention ein therapeutischer Effekt zugesprochen werden. Als gesundheitsstabilisierende Komponente ist die Methode in viele Felder übertragbar, ob die Menschen erkrankt sind oder nicht, sie wirkt sich positiv auf das Wohlbefinden aus.

In der Zusammenführung künstlerischer, pädagogischer und therapeutischer Methoden muss sich auch der Spielleiter zwischen den Professionen bewegen. In einer praktischen und theoretischen Auseinandersetzung mit künstlerischen Verfahren kann er diese in das Handlungsfeld übertragen. Die Interventionen wurden ohne Kenntnis therapeutischen Kriseninterventionsmöglichkeiten durchgeführt. Vorteil ist ein unmittelbarer, zwischenmenschlicher Kontakt ohne Einschränkung einer übervorsichtigen Bedachtsamkeit. Dennoch hätte aus eigenen Kräften eine Problemsituation nicht bewältigt werden können. Die Dynamik der Spielprozesse beinhalten »ein hohes Maß an Unvorhergesehenem«<sup>426</sup>, ausgelöste Affekte müssen therapeutisch aufgefangen werden. Therapeutisches Handeln bedeutet eine äußerst sensible Wahrnehmung für Gruppenprozesse und Kenntnis über mögliche Folgen, beeinflusst durch direktes und indirektes Einwirken. Durch die Teilnahme einer Therapeutin an den Interventionen konnte die Problematik vermieden werden. Die behandelte Streitfrage lässt nun folgende Möglichkeiten offen: künstlerische und therapeutische Kompetenzen in Personalunion, oder eine Teilung der Professionen, indem sie im gemeinsamen Handlungsfeld zusammengeführt werden.

---

<sup>424</sup> Kraemer u.a. In: Förstl u.a. 2005, S. 340.

<sup>425</sup> Vgl Trötschel In: Klosterkötter-Prisor 1994, S. 43.

<sup>426</sup> Klosterkötter-Prisor, Birgit. In: Dies. 1994, S. 65.

## 5 Anhang

### 5.1 Durchführungsleitfaden Clownsintervention

Hier findet sich die Konzeption der 24 Interventionseinheiten mit genauer Anleitung. Folgende Übungen und Spiele sind eine Zusammenstellung eigener Praxiserfahrungen und der Wissensübermittlung von Workshopleitern wie Anke Gerber, Hélène Gustin, Gardi Hutter, Valerie Gels, Franki Anderson und viele mehr. Zudem prägten die Übungsbeschreibungen, Anweisungen und Ideen der Buchautoren Radim Vlcek und Viola Spolin.

#### 1. Einheit - Kennenlernen

Name: **Vorstellung des Projektes:**

Was habe ich vor?  
Was kommt auf die Teilnehmer zu?  
Wie lange und wo findet das Projekt statt?

Name : **Speeddating** – Kennenlernspiel

Ablauf: Die Teilnehmer sitzen sich paarweise gegenüber und versuchen sich in zwei Minuten kennenzulernen. Sie wissen, dass sie am Ende des Spiels eine beliebige Person aus der Teilnehmerrunde vorstellen sollen. Nach zwei Minuten geht man zum nächsten Partner und das Kennenlernen beginnt von Neuem.  
Haben sich alle Teilnehmer miteinander unterhalten, sucht sich jeder den Partner einer bestimmten Runde (Bsp. Kombination Runde 2). Zwei Teilnehmer stellen sich nun gegenseitig auf der Bühne vor und bauen einige Lügen ein. Das Publikum kann sofort reagieren und die Lügen auflösen. Jedes Paar hat die Chance sich gegenseitig vorzustellen.

Anregung: Der Spielleiter sollte sich bedeckt halten, damit die Aufmerksamkeit der Teilnehmer ganz auf den Partner gerichtet ist. Nach einer Minute kann die Halbzeit signalisiert werden. Es ist wichtig, sich im Vorfeld um die Tauschreihenfolge Gedanken zu machen, um Verwirrung zu vermeiden.

Name : **Namenshaschen** - Kennenlernspiel/Überraschung

Ablauf: Die Teilnehmer stehen paarweise im Kreis. Eine Person steht allein und ruft sich eine Person aus dem Kreis zu sich. Der Partner der Person versucht diese zu halten. Um das Spiel abwechslungsreicher zu gestalten, tauschen die zusammen stehenden Personen ihre Namen. Bsp.: Paul wird zu Sabrina und Sabrina zu Paul. Steht Sabrina neben einem neuen Partner, so tauschen beide ihre Originalnamen. Es kommt zu vielen Verwirrungen und Irrungen. Paare umarmen sich, da sie beide überzeugt sind, den anderen halten zu müssen, oder rennen voneinander weg.

Anregung: Dieses Spiel ist ein Favorit meinerseits, Spieler kommen sich auf überraschende Art näher, ohne dass eine gezwungene Atmosphäre herrscht. Zudem leitet es die ersten Grundzüge des clownesken Spiels ein, da die Teilnehmer in ihrem Irrungen immer wieder neu überrascht werden. Der Spielleiter nimmt bei gerader Anzahl der Spieler teil.



## 2. Einheit - Einführung Spiel

Name : **Tanzisolation** – Erwärmung/ Körperwahrnehmung Musikempfehlung: René Aubry

Ablauf: Musik. Die Teilnehmer verteilen sich im Raum. Der Körper steht locker und die Augen sind geschlossen. Zunächst bewegen sich nur die Fingerspitzen. Verschiedene Bewegungsmöglichkeiten sollen ausprobiert werden. Später kommen die Hände hinzu, Arme bis zur Elle, Arme bis zur Schulter, Kopf, Oberkörper, Becken und Knie. Zum Schluss lösen sich die Beine vom Boden. Augen können geöffnet werden. Jedoch sollte der Raum im peripherem Blick<sup>427</sup> wahrgenommen werden und kein Augenkontakt hergestellt werden.

Anregung: Die Isolation der Körperteile ist wichtig, während sich einige Körperteile bewegen, ist der Rest des Körpers entspannt und unbewegt. Die Teilnehmer werden immer wieder daran erinnert, alle bereits genannten Körperteile mit gleicher Qualität zu bewegen. Die Raumebenen in Höhe und Tiefe sollen nach Möglichkeit genutzt werden.

Name : **Gang zur Figur** - Körper/Figurenspiel

Ablauf: Unter Einbezug des gesamten Körpers werden Gänge durch die Transformation einzelner Körperteile in verschiedenen Tempi ausprobiert. Bsp; Füße (Kanten, Zehen, Hacken), Knie (gesteckt, schwingend, statisch), Becken (wippend, gekippt, verschoben), Brust (verschoben nach vorn oder hinten), Kopf (gezogen, gedrückt, nach vorn oder hinten geschoben). Danach werden Gänge mit verschiedenen Assoziationen umgesetzt. Bsp; strahlende Kugel im Körper, Qualität von Materialien (Holz, Wackelpudding, Öl, Stein). Anhand dieser Vorgaben stellen sich die Teilnehmer eine für sich passende Figur zusammen. Die verschiedenen Vorgabefolien werden somit übereinandergelegt.

Anregung: Die körperliche Vorgabe zieht meist eine emotionale Veränderung mit sich. Die Teilnehmer sollen versuchen, diese durch ihre Mimik, Gestik und Stimme auszudrücken.

Name : **Vorstellung der Figur** - Körper/Figurenspiel

Ablauf: Aus einem Hutfundus sucht sich jeder Teilnehmer eine passende Kopfbedeckung. Jeder darf nun seine Figur auf der Bühne vorstellen. Die Figur erscheint, hält die ganze Zeit Augenkontakt mit dem Publikum, läuft drei Runden auf der Bühne, bleibt in der Mitte stehen und geht auf ein Klatschzeichen des Spielleiters ab.

Anregung: Der Augenkontakt zum Publikum ist sehr wichtig und sollte vorher betont werden. Das Klatschen des Leiters ist ein Autoritätsspiel mit der Figur und kann wunderbar ausgereizt werden.

Name : **Katz und Maus** – Spiel mit clownesken Elementen

Ablauf: Es gibt eine Katze (Fänger) und die Maus (wird gefangen). Die anderen Teilnehmer stellen sich als Paare in den Raum. Die Maus kann, wenn sie ihre Rolle abgeben will, sich an ein Paar (Haus) stellen. Die Person, welche am anderen Ende vom Haus steht, wird nun zur Katze. Und die vorherige Katze verwandelt sich in eine Maus. Hat die Katze die Maus gefangen, tauschen beide ihre Rollen. Der Rollenwechsel passiert oft und plötzlich, deshalb kommt es zu dankbaren Spielsituationen.

Anregung: Nachdem alle die Spielstruktur verstanden haben, können weitere Spielinstruktionen gegeben werden. Die Spieler können mehr ihre Figuren ausspielen und Tricks verwenden. So kann z.B. die Maus mit Hundegebell die Katze verjagen, Fallen legen oder mit Liebesliedern die großen Gefühle der Katze wecken.  
Der Schalk wird in diesem Spiel auf jeden Fall geweckt.

<sup>427</sup> Der periphere Blick entsteht, indem man beide Hände vor dem Gesicht zusammenfaltet, sie im Halbkreis um das Gesicht herum auseinander zieht und versucht trotz dessen beide Hände aus dem Augenwinkel wahrzunehmen. Der periphere Blick visualisiert keinen Punkt, sondern nimmt den Raum in seiner Ganzheit wahr.

Name : **Abschlussritual**

Ablauf: Die Teilnehmer stehen im Kreis und trommeln mit den Händen auf die Oberschenkel. Dabei schauen sie jedem einzelnen Spieler bewusst in die Augen, bis sich der Blickkontakt ergibt. Hat sich jeder mit den Augen begegnet, klatschen alle 3x laut in die Hände, springen in die Luft und landen mit einem lauten, expressiven ›Hey!‹. Die zweite Runde wiederholt den Ablauf abgeschwächt. Die Spieler rücken näher zusammen, das Trommeln wird zum leisen Trippeln der Handflächen. Auch das Klatschen wird leiser. Das ›Hey‹ wird zum Abschluss leise an jeden durch eine flüssige Handbewegung abgegeben.

### 3. Einheit - Einführung Clownsfigur

Name : **Regenmassage** - Erwärmung/Körperwahrnehmung

Ablauf: Die Teilnehmer bilden Paare. Eine Person schließt die Augen und beugt sich kopfüber, während ihr Partner sie massiert. Der Leiter führt alle Massagearten durch eine Regengeschichte ein. Zuerst tröpfeln die Fingerspitzen leichten Sommerregen auf den Körper (Kopf, Rücken, Arme, Beine), der Regen wird stärker und die Handflächen schlagen sanft den Körper ab. Im Hagelregen trommeln die Fäuste. Zum Schluss wird der Körper ausgestrichen durch ein festes Anlegen der Handflächen. Von der Mitte des Körpers geht die Strichlinie nach außen. Wirbel für Wirbel richtet sich der Massierte wieder auf. Tausch

Name : **Blindenführung** – Vertrauen/Körperwahrnehmung

Ablauf: Die Teilnehmer bilden Paare. Eine Person schließt die Augen und legt ihre Hand auf die Handfläche des Partners. Dieser kann nun den ›Blinden‹ durch den Raum führen. Impulse werden nur durch die Hand gesendet. Ähnlich eines Tanzes können mehrere Raum- und Höherebenen benutzt werden.

Anregung: Die blinde Person sollte sich führen lassen, dabei muss der Körper entspannt sein. Bemerkt man, dass die blinde Person eigene Bewegungen vorgibt, verlangsamt man den Bewegungsablauf und lockert den Arm.  
Zusammenstöße müssen vermieden werden, sonst wird das Vertrauen der Teilnehmer wieder zerstört.

Name : **Ja-Nein Dialog** – szenische Improvisation

Ablauf: Die Teilnehmer stehen im Kreis. Zwei Personen finden sich durch Blickkontakt und treten in die Mitte. Durch die Worte JA und NEIN finden sie in ein dialogisches Spiel, welches in einer bestimmten Emotion endet. Sie treten zurück und ein neues Paar beginnt.

Anregung: Es muss ständiger Augenkontakt gehalten werden.

Name : **Paarlauf in verschiedenen Gängen** - Bewegung

Ablauf: Die Teilnehmer stehen am Ende des Raumes. Zu Musik (ich bevorzuge Trommelmusik) wird ein vorgegebener Gangstil synchron ausprobiert und dessen Wirkung. Nach einigen Vorgaben können die Paare auch eigene groteske Gänge und gegensätzliche Bewegungen in den Konstellationen ausprobieren.

Anregung: Ständiger Blickkontakt zum Publikum vergrößert die Präsenz und die Wirkung des Paares.

Name : **Gang zum Clown** - Bewegung/Figur

Ablauf: Die Teilnehmer laufen im geordneten Chaos durch den Raum. Jeder nimmt das Tempo an, welches für ihn gerade richtig erscheint. Der Konzentrationsschwerpunkt liegt auf dem eige-

nen Körper, welcher in allen Bewegungsrichtungen wahrgenommen werden soll. Nun geht der Konzentrationspunkt zu den Füßen. Haltung, Schwerpunkt und Richtung werden durch Vergrößerungen verstärkt. Das Augenmerk verschiebt sich auf die Knie, dann auf die Haltung des Beckens, des Brustkorbs, des Kopfes. Jede Position wird im Gang verstärkt. Auch die Bewegungen der Arme werden wahrgenommen und vergrößert. Die isolierte Verstärkung des eigenen Gangs kann Vorgabe für den Gang der Clownsfigur sein.

Anregung: Fühlen sich die Teilnehmer mit einer bestimmten Verstärkung unwohl, kann diese durch eine andere Richtung verändert werden. Die Figur wird sich immer ändern durch das Spiel, doch kann der Gang Grundlage für die Figur sein.

Name : **Initiation zum Clown und Begegnungskreis** - Einstiegsritual

Ablauf: Alle suchen sich spontan einzelne Kleidungsstücke aus einem Fundus und probieren diese an. Die Teilnehmer stellen sich nun mit dem Gesicht nach außen in einen Kreis. Die Nase wird aufgesetzt. Man spürt in sich hinein, nimmt den Körper und die Impulse wahr. Was kommt zum Vorschein? Verändert sich der Körper? Was passiert? Nach einigen anregenden Fragen zählt der Leiter in dramatischer Stimmlage bis fünf. Auf diesen Anstoß drehen sich die Clowns in den Kreis. Alle betrachten sich und spielen ihre inneren Impulse aus. Die Spielfigur ist da. Die einzelnen Clowns begegnen sich nacheinander in einem kurzen Spiel.

Anregung: Die Nase wird nie vor dem Publikum aufgesetzt und die Figur sollte durch ein Ritual (Zählen 1-5) erwachen. In dieser Methode spricht der Spielleiter im Spiel immer die Figur an, nicht den Spieler hinter der Maske, um die Trennung zwischen Figur und Spieler nicht zu verwischen.

Name : **Impulskreis** - Figur

Ablauf: Nach den einzelnen Begegnungen der Clowns gibt der Spielleiter nun einen Impuls an seinen Nachbarn weiter. Das kann ein anhauchender Wind sein oder ein kleiner Stoß mit der Hand. Der Clown reagiert auf den Impuls und gibt diesen im Spiel an seinen Nachbarn weiter. Die Impulse können sich verändern oder zurück gegeben werden.

Name : **Emotionssteigerung als Clown** - Emotionen

Ablauf: Die Clowns gehen sechs Schritte in einer vorgegebenen Emotion auf den Leiter zu. Bei jedem Schritt verstärken sie die Emotion bis sie im letzten Schritt zum Ausbruch kommt.

Anregung: Augenkontakt zum Spielleiter ist wichtig!

Name : **Zungenbrecher** - Emotionen

Ablauf: Jeder lernt einen Zungenbrecher, diese werden als Clown im Kreis vorgetragen mit bestimmten Gefühlen, z.B. autoritär, wütend, verliebt..., die Clownsgruppe stimmt ab, ob es eine Meisterleistung war oder noch einmal vorgetragen werden sollte.

Anregung: Das Spiel soll das Scheitern einführen, denn den Zungenbrecher schnell in einer Emotion vorzutragen ist schwierig, und die Steigerung des Scheiterns ist ein Genuss für sich selbst und die anderen Spieler.

Name : **Abschlussritual**

#### 4. Einheit - Einführung Clownsfigur

Name : **Spiegelübung – Zerrspiegel - Raute** - Wahrnehmung/Warm up

Ablauf: Die Teilnehmer bilden Paare und stehen sich gegenüber. Eine Person fängt an, sich zu bewegen, während der Partner diese spiegelt. Die ganze Zeit muss Augenkontakt gehalten werden und die Bewegungen werden aus dem Augenwinkel wahrgenommen. Die Führung tauscht. Danach werden die Bewegungsimpulse von beiden gegeben und im Wechselspiel ausgeführt. Beim Zerrspiegel wird die angegebene Bewegung zu einer eigenen umgeformt, assoziiert und so wieder zurückgegeben. In der Raute stehen alle Teilnehmer im Carré hintereinander. Die vorderste Person gibt die Bewegung an, bei der Drehung wird die Führung an die wiederum vorn stehende Person abgegeben.

Anregung: Die Bewegungen müssen sehr langsam durchgeführt werden, damit ein hohes Maß an Konzentration und Genauigkeit erreicht wird.

Name : **Einer allein auf der Bühne** - Impulse spüren/Wahrnehmung

Ablauf: Vorstellungsspiel: Läuft in drei Schritten ab: Man kommt auf die Bühne, bleibt in der Mitte der Bühne stehen und schaut ins Publikum, dann geht man auf das Zeichen des Spielleitern wieder ab.

Anregung: Augenkontakt zum Publikum ist wichtig, Gefühle und Impulse sollen wahrgenommen und später mit dem Publikum reflektiert werden.

Name : **Das Kleid des Clowns** - Figur

Ablauf: Jeder sucht sich aus einem Fundus an Hüten, Kleidungsstücken, Schuhen und Accessoires etwas heraus und probiert verschiedene Sachen aus.

Anregung: Das Kleid unterstützt die Erscheinung der Figur, deren Eigenarten. Kleidungsstücke können Probleme mit sich bringen, welche neue Spielmöglichkeiten in sich bergen. Große Schuhe - Stolpern; kurze Hosen – Scham; lange Ärmel – pedantisches Hervorzeigen der Hände. Natürlich kann auch ein emotionaler Bezug zur Wahl eines Kleidungsstückes führen (Erbstück oder Lieblingshose). Das Kleid verstärkt die Statur des Clowns: ist jemand schmal und groß, sollte es ihn schmaler und größer erscheinen lassen. Ähnlich verhält es sich mit der Schminke, diese vergrößert spezielle Gesichtszüge des Clowns.

Name : **Entdeckung einer neuen Welt** - Impulse spüren/Figur

Ablauf: Die Teilnehmer legen sich auf den Rücken, schließen die Augen, setzen die Nase auf und reisen in eine unbekannte Welt. Sie stellen sich vor, Fremde in dieser Welt zu sein und müssen die Dinge und deren Funktionen neu entdecken. Dabei können Gegenstände entfremdet werden und eine neue Sichtweise auf die Dinge und deren Möglichkeiten entdeckt werden.

Anregung: Die Teilnehmer sollen so lange wie möglich im Einzelspiel bleiben und erst später in Interaktion mit anderen treten.

Name : **Abschlussritual**

#### 5. Einheit - Emotionen

Name : **Gefühlskörperteile** – Ausdruck/Emotionen

Ablauf: Einzelne Körperteile verselbstständigen sich je nach Anweisung des Leiters durch verschiedene Emotionen. (neugieriges Hinterteil, schüchterner Fuß, wütende Hand etc.)

- Name : **Gefühlsreise** - Ausdruck/Emotionen
- Ablauf: Die Teilnehmer laufen durch den Raum. Der Leiter beginnt nun eine Geschichte zu erzählen, welche mit verschiedenen Gefühlsregungen belegt ist. Z. Bsp.:  
Vor uns entdecken wir eine leuchtende Blume, nie da gewesen und wunderschön. Die Liebe zur Blume wächst und wir können die Augen nicht von ihr lassen. Plötzlich öffnen sich ihre Blütenblätter und sie versprüht eine ekelhaft grüne Masse. Diese deckt den ganzen Körper ein, riecht abscheulich und verbreitet sich immer mehr. Doch dann verwandelt sich der Schleim in eine warme Hülle, in der man sich wohl fühlen kann. Und so weiter.
- Anregung: Der Ausdruck der Emotionen kann durch das Ausschmücken der Worte in der Geschichte vergrößert werden.
- Name : **Ritual zum Clown** - Impulse spüren/Figur
- Ablauf: Ritual, um die Clownsfigur zu wecken. Siehe Einheit 3 - ›Initiation zum Clown‹
- Name : **Clown allein auf der Bühne** - Impulse spüren/Wahrnehmung
- Ablauf: Dieses Spiel ist die Nachfolgeübung zu: ›Einer allein auf der Bühne‹. Innere Impulse sollen als Clown wahrgenommen werden und können nun ausgespielt werden.
- Anregung: Es geht nicht um Produktivität, sondern um ›da-sein‹. Die Teilnehmer nehmen sich nichts vor, alles entsteht aus dem Moment heraus. Wenn jemand doch mit einem Plan auf die Bühne geht, sollte er von vorn beginnen. Es geht um den Genuss, auf der Bühne zu stehen, so kann auch 5 Minuten lang nichts passieren.
- Name : **Gefühlspiel als Clown** - Ausdruck/ Emotionen
- Ablauf: Zwei Clowns steigern abwechselnd auf der Bühne ein vorgegebenes Gefühl.
- Anregung: Der Spielleiter kann die Motivation der Clowns durch eine erfundene Situation anreizen, indem er als Castingagent den besten Spieler für seinen neuen Film sucht.
- Name : **Schmetterlingsjagd** – szenisches Spiel /Wahrnehmung
- Ablauf: Zwei Clowns kommen auf die Bühne und sehen einen Schmetterling. Was passiert?
- Anregung: Die Spieler müssen sehr stark aufeinander achten, denn der Schmetterling entsteht als imaginäres Wesen aus den Blicken der Clowns.
- Name : **Zug um Zug** - szenisches Spiel /Wahrnehmung
- Ablauf: Zwei Clowns betreten die Bühne und beginnen ihr Spiel. Aktion und Reaktion sollen sich immer abwechseln, das Spiel ergibt sich aus den Impulsen beider Spieler.
- Anregung: Stichworte können vom Leiter eingeworfen werden: Blickkontakt zum Publikum - ›Zeigt uns das!‹, Impulse vergrößern und nicht durch ein neues Spiel verwerfen - ›Bleibt da dran!‹, Aktionsfeld ›Abgeben!‹
- Name : **Goldene Kugel** - Körperwahrnehmung
- Ablauf: Die Teilnehmer stehen im Kreis und formen vor ihrem geistigen Auge mit ihren Händen eine goldene Kugel. Durch die Reibung und Energie der Hände wird diese größer. Sie strahlt Wärme und gleißendes Licht aus. Ist sie so groß wie ein Apfel, können sie sich diese wie einen Schatz in die Brust legen. Danach behalten sie sie als Imagination und beobachten, wie sich dadurch ihr Gang und ihre Haltung ändert.

Anregung: Als Hausaufgabe kann man diese Imaginationsübung immer wieder im Alltag einbinden, um eine Veränderung wahrzunehmen.

Name : **Abschlussritual**

## 6. Einheit - Wahrnehmung / Zusammenspiel

Name : **Raumlauf** – Warm up/ Selbstüberraschung

Ablauf: Alle laufen in einer mittleren Geschwindigkeit durch den Raum. Für diese Übung gibt es verschiedene Befehle:

Geschwindigkeiten von 1 (Zeitlupe) bis 6 (Rennen),

›Fresse‹ - Anhalten mit völliger Körperspannung und

›Weiter‹ - mit der Bewegung fortfahren.

Währenddessen laufen die Teilnehmer im geordneten Chaos durch den Raum. Nachdem alle Befehle eingeführt sind, kann man die Spieler verwirren, indem man andere Befehle nennt wie z.B. Stopp. Auf diesen Befehl hin darf jedoch nicht stehengeblieben werden, nur bei ›Fresse‹. Später können nun die Teilnehmer durch ihre Bewegungsabläufe eigenständig Befehle einführen. Bleibt jemand stehen, bleiben alle stehen. Verringert jemand das Tempo, versuchen alle sich diesem Tempo anzupassen. Die letzte Instruktion ist das Wechseln der Aktionen unabhängig von anderen. Die Teilnehmer sollen darauf achten, sich selbst zu überraschen. Sie nehmen sich nicht vor, nach den nächsten Schritten schneller zu laufen oder stehen zu bleiben, sie tun es ohne darüber nachzudenken.

Anregung: Diese Übung fördert die Konzentration, Wahrnehmung und Intuition

Name : **Fischschwarm** – Wahrnehmung

Ablauf: Die Teilnehmer stehen im Pulk dicht aneinander. Auf den Impuls des Vordermanns hin setzt sich der Schwarm in Bewegung. Es können alle Bewegungsformen und Geschwindigkeiten ausprobiert werden. Dreht sich der Impulsgeber um, drehen sich alle mit ihm, und ein neuer Spieler übernimmt die Führung.

Anregung: Ein schönes Bild, man muss aber darauf achten, dass alle eng beieinander bleiben. Bei Fortgeschrittenen braucht es keinen Vordermann, die Impulse kommen aus der Gruppe und werden von allen aufgenommen und umgesetzt. Die Aufmerksamkeit ist dementsprechend höher.

Name : **Schabernack** – szenisches Spiel

Ablauf: Zwei Clowns denken sich vor Beginn der Improvisation einen Schabernack aus, welchen sie auf der Bühne heimlich machen wollen. Bsp.: jemanden eine Falle stellen, Essen stehlen, in der Nase bohren. Die Clowns kommen nun auf die Bühne, ohne das Publikum zu bemerken und fangen ihren Schabernack an. Plötzlich entdecken sie das Publikum und geraten in peinliche Verlegenheit. Nun müssen sie vor dem Publikum eine Ausrede für ihre Missetaten finden: die Falle war eigentlich für sie gedacht und sie tappen selbst hinein, anstatt Essen zu stehlen, legen alles Essbare wieder hin oder bieten dem Publikum die Popel an.

Anregung: Der Schabernack sollte nicht zu lange dauern, dankbar ist vor allem der Moment der Publikumsentdeckung und das Herauswinden aus dieser Situation.

Name : **Abschlussritual**

## 7. Einheit - Wahrnehmung/Impulse

Name : **Freier Tanz**<sup>428</sup> – Intuition/Ausdruck      Musikanregung: René Aubry, Sophie Zelmani, Air

Ablauf: Im Freien Tanz wird eine Musik als Vorlage gegeben, welche Anreiz für jeglichen Ausdruck geben kann. Die Teilnehmer bringen sich vorher an einen für sie angenehmen Ort in eine angenehme Position. Wenn sie den Impuls zum Ausdruck einer Bewegung, ihrer Stimme oder eines Gefühls spüren, sollen sie diesem nachgeben. Es ist eine Freiheit, welche zunächst destruktiv wirken kann. Deshalb muss dieser Übung viel Raum gegeben werden, denn der Prozess des reinen intuitiven Ausdrucks ohne innere Zensur braucht Zeit.

Anregung: Man nutzt im Clownspiel das Material, welches durch die Person vorhanden ist und muss nicht durch den Druck kreativer Leistung Neues erschaffen. In der Befreiung der Impulsen liegt die größte kreative Kraft.

Name : **Ritual zum Clown**

Name : **Freier Tanz als Clown** – Intuition/Ausdruck

Ablauf: Die vorherige Übung wird im Clown durchgeführt.

Anregung: Der Clown gibt den Teilnehmern die Möglichkeit, die Übung freier zu gestalten. In Erinnerung an dieses Erlebnis wird sich die Freiheit beim nächsten Tanz fortsetzen.

Name : **Swisch**- Rhythmus/Konzentration

Ablauf: Durch den Kreis wird ein sehr schneller Impuls (Energieball), mit einem ›Swisch‹ durch eine Bewegung oder ein Klatschen an den Nachbarn gegeben. Blickkontakt soll immer bestehen, wenn man den Impuls bekommt und wenn man ihn weiter gibt. Nach einigen schnellen Runden können Schwierigkeitsstufen eingebaut werden.  
 ›Boing‹ - Die Arme bauen eine Mauer und lassen den Energieball zurückprallen und der Impuls geht in die andere Richtung weiter.  
 ›Puff‹ - Der Impuls wird durch den Kreis gegeben, also nicht an den Nachbarn.  
 ›Wusch‹ - Der Oberkörper beugt sich, und lässt den Impuls über sich hinweg wandern.  
 ›Piep‹ - Alle Teilnehmer suchen sich in wildem Hin und Her einen neuen Platz.  
 ›Ohm‹ - Alle Teilnehmer strecken die Arme zur Mitte und beugen sich ehrfürchtig.  
 Nach diesen Aktionen geht der Impuls wieder schnell durch den Kreis.

Name : **Drei auf einer Bank** – szenisches Spiel

Ablauf: Die 3 Clowns erwachen auf einer engen Bank, das Spiel beginnt.

Anregung: Dieses Spiel sollte ohne Sprache gespielt werden, um freien Raum für Ausdruck und Emotion zu geben.

Name : **Abschlussritual**

## 8. Einheit - Präsenz

Name : **Tanzisolation** – Erwärmung/ Körperwahrnehmung      Musikanregung: Philip pGlass

Name : **Wo ist Wer?** - Wahrnehmung

Ablauf: Alle laufen durch den Raum. Auf ein Zeichen friert die Bewegung schnell ein und die Au-

<sup>428</sup> Diese Übung ist dem ›Fooling‹ von Franki Anderson entnommen.

gen schließen sich. Eine Person oder ein Personenmerkmal (Schwarze Schuhe, Brille) wird genannt und alle zeigen blind auf eine Person. Nun können sie die Augen öffnen und das Ergebnis überprüfen.

Anregung: Die Raumwahrnehmung und Spielerwahrnehmung wird hier geschult.

Name : **Raum einnehmen** - Präsenz

Ablauf: Man versucht durch seinen Körper möglichst wenig oder möglichst viel Raum einzunehmen (Raum auszufüllen durch die Präsenz) und spürt die Veränderung seiner Präsenz und des Körpers.

Anregung: Als Imaginationshilfe kann man sich einen Energiebereich um sich herum vorstellen, welcher sich vergrößert und verkleinert.

Name : **Sprung in die Präsenz** - Ausdruck

Ablauf: Ein Spieler rennt auf sein Publikum zu, springt mit einem Satz in einen festen Stand. Dabei versucht er soviel Präsenz wie möglich auszustrahlen.

Name : **Ritual zum Clown**

Name : **Gefühlskreis im Clown** - Emotionen

Ablauf: Ein Clown spielt ein Gefühl und gibt es an seinen Nachbarn weiter. Dieser kann es verändern, vergrößern oder verkleinern und gibt es wiederum weiter. Die Emotionsimpulse gehen durch den Kreis, nach einigen Runden kann ein gegenteiliges Gefühl eingeführt werden.

Name : **Casting** – szenisches Spiel

Ablauf: Vier Clowns sitzen auf der Bühne, das Publikum ist Jury für ein bedeutendes Casting. Diese Umrandung ist Anreiz und Spielrahmen für die Clowns. Die Jury kann nun alles mögliche einführen, der Wettbewerb kann beginnen. Die Clowns sollen für z.B. einen Liebesfilm das Gefühl der Eifersucht steigern, zeigen wie Romeo um seine Julia kämpft, wie sich ein Stück Zucker im Wasser auflöst, der Jaguar dem Affen schöne Augen macht. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Anregung: Spielmotivation ist der Wettbewerb, woran letztendlich auch die Clowns scheitern, denn es kann immer nur einer oder keiner gewinnen :)

Name : **Abschlussritual**

## 9. Einheit - Pantomime

Name : **Translation** – pantomimische Erwärmung

Ablauf: Der Körper wird in der Pantomime isoliert voneinander bewegt. Beginnend mit dem Kopf schiebt man diesen in die verschiedensten Richtungen, ohne dabei Schultern und Oberkörper zu bewegen. Wichtig ist nur, dass er zwischen den Positionen immer wieder zum Ausgangspunkt zurück bewegt wird.

Nun zum Oberkörper: Man setzt sich in den senkrechten Körpermittelpunkt, die Knie sind leicht gebeugt. Zuerst schiebt sich der Oberkörper waagrecht über das Becken nach links und rechts hinweg. Die Arme können zu den Seiten ausgestreckt werden, um eine bessere Visualisierung der Linie zu erreichen. Becken und Schultern bewegen sich nicht. Die Translation des Oberkörpers nach vorn und hinten kann durch ein imaginäres Bild erzeugt wer-



den. Ein Seil zieht am Mittelpunkt des Brustkorbs gerade nach vorn oder nach hinten über die Hüfte hinweg. Der Unterkörper steht fest auf dem Boden und bewegt sich bei all diesen Übungen nicht. Zusätzlich kann man Kreise mit dem Brustkorb ziehen, waagrecht und horizontal.

Zum Schluss widmet man sich dem Becken, als Vorstellung kann man die Hüfte als Walze imaginieren, welche sich um ihre Achse dreht. Ohne den Oberkörper zu bewegen, kippt man nun das Becken nach vorn und nach hinten. Die Beckenwalze kann auch seitlich eingeknickt werden.

Anregung: Diese Übungen sind Vorübungen für pantomimische Techniken wie: Körperwelle, Ziehen, Schieben, Gezogen werden.

Name : **Körperwelle** – pantomimische Erwärmung

Ablauf: Zunächst wird der Körper in einzelne Wellen unterteilt. Die Oberkörperwelle ist die horizontale Welle des Brustkorbs. Als Veranschaulichung kann man diesem Bild folgen. Der Körper steht gerade und vor ihm steht ein imaginärer brusthoher Tisch. Der Brustkorb als Greifmaschine beugt sich nach vorn über den Tisch, sammelt einige Krümel ein und zieht diese an sich heran. Die Bewegung setzt sich nach hinten fort, nun purzeln die Krümel langsam wieder heraus und die Bewegung geht weiter über den Tisch.

Für die Beckenwelle kann dieses Bild benutzt werden: Zwischen den Beinen hängt ein Pendel, mit welchem man einen horizontalen Kreis zeichnen möchte. Das Becken streckt sich nach hinten raus, zieht einen Halbkreis nach unten, kippt nach vorn und schließt den Halbkreis nach oben. Diese einzelnen Wellen werden nacheinander durchgeführt und letztendlich zu einer Körperwelle zusammengeführt. Um sich die große Körperwelle zu verbildlichen, zieht man mit der Nase einen riesigen Kreis. Dreht man die Kreisbewegung um, hat man eine rückwärts laufende Körperwelle.

Anregung: Die Körperwelle ist Grundelement der Pantomime, aus welcher viele Figuren entstehen, wenn sie an irgend einem Punkt angehalten wird. Probiert man die Welle liegend, so kann man sich schlangenartig vor und zurück bewegen.

Name : **Greifen nach Gegenständen** – pantomimische Erwärmung

Ablauf: Technik, um einen imaginären Gegenstand zu materialisieren. Der Arm bewegt sich der Handspitze schlangenartig hinterher. Die Hand öffnet sich und umschließt den Gegenstand. Der Zwischenraum entspricht der Größe des Gegenstandes. Die Hand ist vollkommen angespannt bis zum Handgelenk, welches sich frei bewegt. Der Gegenstand kann nun benutzt werden. Wird er wieder abgesetzt, friert die Bewegung in der Abschlussposition ein. Nun öffnet sich die Hand und der Arm zieht diese nun zurück. Das Bild einer Schlange, welche ihr Maul aufreißt bietet sich an, die Bewegung wird präziser.

Bei einer glatten Oberfläche ist die Abfolge ähnlich. Mit einem TOCK friert die Hand an der Fläche ein, mit ganzer Muskelspannung, wobei die Arme beweglich bleiben. Lösen sie sich, zieht man die Hand langsam vom Handballen ab, bis sich die Fingerspitzen von der Fläche trennen.

Anregung: Die Gegenstände werden erst durch die Anspannung der Hand sichtbar. Beim Öffnen sollte darauf geachtet werden, dass der Griff nicht in den Gegenstand hineingeht, sondern sich erst wegzieht.

Name : **Gegenständen im Raum folgen** – pantomimische Erwärmung

Ablauf: Die Teilnehmer erstellen sich ein imaginäres Bild vom Raum. Rohre, welche durch den Raum führen, Wände und andere Gegenstände. Indem sie sie ergreifen und benutzen, machen sie den Raum für den Zuschauer sichtbar.

Anregung: Die Teilnehmer sollten die Gegenstände vor ihrem inneren Auge sehen, dann ist es einfach,

sie pantomimisch zu benutzen.

Name : **Ritual zum Clown**

Name : **Gegenstände im Kreis herumgeben** – Pantomime / Impulse / Wahrnehmung

Ablauf: Der Leiter gibt einen Gegenstand in den Kreis, welcher weiter gegeben werden soll. Größe und Gewicht wird durch die pantomimische Handlung gekennzeichnet. Nach einigen Gegenständen können die Clowns nun den Gegenstand in einen Neuen verwandeln und weiterreichen.

Anregung: Klare Bewegungen sind sehr wichtig.

Name : **Clowns finden einen imaginären Gegenstand** – szenisches Spiel

Ablauf: Die Clowns kommen auf die Bühne und finden einen imaginären Gegenstand. Was passiert?

Anregung: Die Clowns müssen sehr klar spielen und viel aufeinander achten, um einen gemeinsamen Gegenstand zu erschaffen. Hier sollte vor allem auf das Prinzip ›Zug um Zug‹ geachtet werden.

Name : **Clowns finden einen echten Gegenstand** – szenisches Spiel

Ablauf: Die Clowns kommen auf die Bühne und finden einen Gegenstand, welchen die Zuschauer vorher hingelegt haben. Was passiert?

Name : **Abschlussritual**

## 10. Einheit - Raum und Ort

Name : **Traumreise** – Visualisierung/Entspannung

Ablauf: Alle Teilnehmer legen sich auf den Rücken, atmen tief ein und aus, schließen die Augen. Der Leiter führt sie an einen anderen Ort, z. Bsp. einen Strand. Sie atmen die Luft ein, riechen den Geruch des Meeres, hören das Rauschen des Meeres. Sie wandern durch den Sand, spüren die Körner, sehen sich um.  
Ziel der Fantasiereise ist es, ein sehr klares Bild zu schaffen, mit allen Sinneseindrücken.

Anregung: Der Leiter sollte die Teilnehmer in Gedanken begleiten, somit ist Tempo und Bewegung an die Fantasie der Träumenden angepasst.

Name : **Imaginäre Räume** – Visualisierung/Wahrnehmung

Ablauf: Die Spieler laufen durch den Raum und auf magische Weise gelangen sie an die unterschiedlichsten Orte: in einen Bahnhof, die Antarktis, eine Wiese, den Sumpf etc.

Anregung: Die Orte sollten durch die Erzählungen ausgeschmückt werden, damit die Fantasie der Spieler klarere Bilder erschaffen kann. Die sollen die Orte sehen, riechen und fühlen.

Name : **Imaginären Raum begehen** – Visualisierung/Wahrnehmung

Ablauf: Ein Spieler stellt sich auf die Bühne, schließt die Augen und lässt vor seinem inneren Auge einen Raum entstehen, welcher ungefähr die Größe der Bühne hat. Hat er ein Bild, öffnet er die Augen. Nun begeht er seinen Raum und beschreibt ihn dem Publikum. Dabei benutzt er die Gegenstände des Raumes und beschreibt sie. Auf die Angaben des Spielleiters betrach-

tet er einzelne Ecken genauer, gibt die Struktur und Farbe eines Tisches an, das Muster eines Kissens. Die Übung kann so klein werden, dass man aus einem imaginären Buch ein paar Zeilen vorliest.

Name : **Ritual zum Clown**

Name : **Imaginäre Räume als Clown** – Visualisierung/Wahrnehmung

Ablauf: Nun können die Clowns durch den Spielleiter an verschiedene Orte gezaubert werden, und es kann sich ein freies Spiel entfalten.

Name : **Clowns an einem Ort** – szenisches Spiel

Ablauf: Zwei Clowns kommen auf die Bühne und entdecken einen Ort/Raum, in welchem sie sich befinden.

Anregung: Clowns haben durch ihr phantastisches Spiel die Möglichkeit, an verschiedene Orte zu gelangen. Der Ort kann somit auch während des Spiels wechseln. Interessant ist auch die Vermischung von Wirklichkeitsebenen. Was passiert, wenn zwei Clowns zusammentreffen, sich aber an zwei unterschiedlichen Orten befinden? Bsp: Ein Clown befindet sich im Wald, ein anderer unter Wasser. Der Clown sieht nicht immer, was das Publikum sieht, er sieht auch darüber hinaus.

Name : **Abschlussritual**

## 11. Einheit – Zwischenstück Spielimpulse<sup>429</sup>

Name : **Körperwellen-Figuren** - Erwärmung/Figurenarbeit

Ablauf: Die Teilnehmer wiederholen die Körperwelle. Der Spielleiter gibt ein Zeichen, und jeder friert in der momentanen Position ein. Aus dieser Haltung heraus kann eine Figur entstehen, welche durch die Verschiebung der Körperpartien physisch gefärbt wird. Die körperliche Veränderung in der Bewegung aktiviert zugleich eine emotionale Haltung der Figur.

Anregung: Diese Übung eignet sich perfekt für die Erarbeitung lustiger Figuren. Aus jeder Position der Körperwelle entfaltet sich ein neuer Typ, welcher durch die Emotionen gefüllt werden kann.

Name : **Figurenhaschen** - Erwärmung/Assoziation

Ablauf: Ein Spieler verwandelt sich in eine beliebige Figur/Rolle und muss nun jemanden fangen. Hat er die Person berührt, geht das Serum der Verwandlung auf diesen über, und er transformiert sich langsam in eine neue Figur.

Anregung: Das Bild eines Zauberserums verlangsamt etwas den Prozess der Verwandlung, die Figur hat Zeit, sich zu entfalten.  
Variation: Monsterhaschen – jeder Gefangene verwandelt sich in ein abscheuliches Monster. Das Spiel weckt die Spielfreude und den Mut zur Hässlichkeit.

Name : **Ritual zum Clown**

Name : **Ochs am Berg** – Spaß am Scheitern

<sup>429</sup> Die Zwischeneinheiten sollen eine Abwechslung geben innerhalb schwieriger Themenbereiche. Pantomime kann anstrengend sein und überfordernd. Die Motivation wird durch Spieleinheiten neu entlockt.

**Ablauf:** Verschiedene Hindernisse werden im Raum aufgestellt, welche bewältigt werden müssen. Am Ende des Raumes steht der Spielleiter, welcher den Clowns mit dem Rücken zugewandt ist. Nach dem Vers › 1 2 3 4 Ochs am Berg‹ dreht er sich um. Die Clowns müssen einfrieren. Wer sich bewegt muss an den Anfang zurück und alles von vorn beginnen. Hinter der Person liegt ein Gegenstand, wer ihn erreicht hat, ist nun Spielleiter. Hindernisse können sein: Handschuh anziehen, Stab jonglieren, Seilsprung, Balance, der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

**Anregung:** Ziel der Clowns ist es, zu gewinnen. Gefühle (Bsp. Enttäuschung) finden ihren Platz und können ausgestellt werden. Der Spaß ist, an den Aufgaben zu scheitern.

**Name :** **Das Schönste...** – szenisches Spiel

**Ablauf:** Der Clown kommt auf die Bühne und präsentiert dem Publikum sein schönstes Körperteil – Nase, Hintern, Finger etc.

**Anregung:** Dieses Spiel ist wieder ein Impulsspiel. Alles was da ist, kann ausgespielt werden. Sehen die Zuschauer denn nicht, wie toll das Körperteil ist? Haben sie es überhaupt verdient, das schönste Körperteil zu sehen? Ist es denn wirklich das Schönste?

**Name :** **Abschlussritual**

## 12. Einheit - Objektspiel

**Name :** **Gegenstände verkörpern** – Erwärmung/Assoziation

**Ablauf:** Die Teilnehmer laufen durch den Raum. Sie sollen nun die ihnen genannten Gegenstände verkörpern. Bsp: Teekanne, Luftballon – aus dem die Luft entweicht, Zimmerpflanze, Schrank, Kerzenständer.

**Anregung:** Wichtig ist hier wieder, bei der Verkörperung ein Vorstellungsbild im Kopf zu haben, welches die Assoziation unterstützt. Der Clown kann sich immer verwandeln, somit kann diese Übung auch das szenische Spiel beeinflussen. Ein Clown kann die Verwandlung in einen Gegenstand als Trick benutzen, um nicht gesehen zu werden.

**Name :** **Gegenstände verfremden** – Assoziation/Objektspiel

**Ablauf:** Im Kreis liegt ein realer Gegenstand. Die Teilnehmer können nun in den Kreis gehen und ihn im Spiel verfremdet benutzen. Bsp: Stange wird zu: Hexenbesen, Flöte, Golfschläger, Ohrenstäbchen, Tuch zu: Putzlappen, fliegender Teppich, Augenklappe.

**Anregung:** Das Spiel mit Gegenständen ist oftmals Hauptgegenstand von Szenen. Aber die Spielfigur benutzt und sieht die Dinge andersherum. Mit einer Selbstverständlichkeit nimmt sie ein für jemand anderen heiliges Objekt und verkehrt es ins Gegenteil.

**Name :** **Ritual zum Clown**

**Name :** **Seinen Gegenstand finden** – Objektspiel/Beziehung

**Ablauf:** Die Clowns erwachen im Raum, um sie herum liegen viele Gegenstände welche sie ausprobieren können. Als hätten sie diesen Gegenstand nie zuvor gesehen, finden sie nun seine Funktion heraus. Nach einiger Zeit suchen sie sich einen Gegenstand aus und bauen zu ihm eine persönliche Beziehung auf. Sie sprechen mit ihm, freunden sich mit ihm an, zeigen ihm den Raum, streiten sich.

**Anregung:** Der Gegenstand wird zum personifizierten Spielpartner des Clowns. Hat er eine Beziehung

zu ihm aufgebaut, kann vor allem der Tausch im szenischen Spiel ein Problem darstellen.

Name : **Haltungsposition zum Gegenstand** – Objektspiel/Pantomime

Ablauf: Die Clowns probieren nun mit ihrem Gegenstand bestimmte Haltungen aus, welche die Beziehung zum Gegenstand bestimmen. Bsp: Mit der ganzen Handfläche, mit den Fingerspitzen, weit vom Körper weg oder nah am Körper, nach unten hängend oder nach oben haltend.

Anregung: Durch die Position des Gegenstandes wird sein Wert erhöht oder verringert. Die emotionale Beziehung zum Gegenstand bestimmt das Spiel.

Name : **Tausch der Gegenstände** – Objektspiel/Beziehung

Ablauf: Nun können die Clowns in einer Interaktion mit anderen ihre Gegenstände tauschen. Je nach emotionaler Beziehung verändert sich die Haltung gegenüber dem Gegenstand. Ist er wertlos, wird er schnell abgegeben, ist er heilig, so wird der Tausch bis zum Maximum hinausgezögert. In Zweiergruppen wird nun der Tausch nach verschiedenen Regeln getätigt. Bsp: Man überreicht den Gegenstand. Wenn er genommen wurde, bleibt die Hand noch eine Weile stehen. Man überreicht den Gegenstand und die Hand zieht sich schnell zurück.

Anregung: Beim Tausch treffen zwei Wirklichkeitsebenen aufeinander, da beide Clowns verschiedene Beziehungen zum Gegenstand haben. Für den einen Clown ist er bloß ein Gegenstand, für den anderen ein geliebter Freund.

Name : **Das Missverständnis** – szenisches Spiel

Ablauf: Zwei Clowns bekommen unabhängig voneinander verschiedene Spielinstruktionen, wobei sie die jeweils andere nicht kennen. A: Du hast heute Geburtstag, setzt dich auf den Stuhl. Dann kommt jemand und wird dir ein Geburtstagsgeschenk überreichen. B: Dein Gegenstand funktioniert nicht mehr, aber auf dem Stuhl sitzt ein Experte, welcher weiß, wie man ihn repariert.

Nun kann die Szene beginnen. Durch das Missverständnis ergeben sich viele Probleme, welche sich nur bedingt lösen lassen.

Anregung: Das Publikum kennt beide Instruktionen, die Komödie entsteht durch die Missverständnisse und das Publikum fühlt sich als wissende Einheit.

Name : **Ein Gegenstand, aber zwei Clowns** – szenisches Spiel

Ablauf: Zwei Clowns finden einen Gegenstand und beide möchten ihn unbedingt besitzen. Nun finden sie Strategien, um ihn zu bekommen. Bsp.: Man macht den Gegenstand vor dem anderen madig, zeigt dem anderen, dass dieser nicht funktioniert, oder findet eine Ablenkung.

Anregung: Der Clown hat das Publikum als seinen Verbündeten und zeigt ihm seine List. Die Clowns haben ein starkes Ziel, welches sie verfolgen, dennoch gehen sie auf die Ideen des anderen ein. Zwar kennt der Spieler die List des anderen, jedoch nicht die Spielfigur, die sich immer wieder auf die Ablenkungsmanöver einlässt nach dem Prinzip: Ja zum Spiel.

Name : **Abschlussritual**

### 13. Einheit - Pantomime

Name : **Körperwelle** – pantomimische Erwärmung

siehe Einheit 9

Name : **Translation** – pantomimische Erwärmung

siehe Einheit 9

Name : **Gezogen werden** – pantomimische Technik

Ablauf: Geerdeter Stand, Oberkörper gerade, Knie leicht gebeugt, Füße hüftbreit auseinander. Der Arm, welcher entspannt am Körper hängt, greift nun nach einem imaginären Gegenstand. Dieser zieht den Arm in die Waagerechte vom Körper weg. Nun zieht er den Körper etwas weiter, die Schulter knickt in Richtung Hüfte ein. Somit verlängert sich der Arm ein Stück, während ein Gegenzug am Brustkorb in die andere Richtung wirkt. Nun zieht sich der Oberkörper waagrecht über die Hüfte hinweg in Richtung des Gegenstandes. Die Oberkörper translatiert über das Becken und zieht sich in die letztmögliche Position. Nun kann auch die Hüfte nachgeben und der Gegenstand zieht den Spieler durch den Raum.

Anregung: Die Schritte müssen immer nacheinander vollzogen werden und nicht zeitgleich. Wenn der Arm gezogen wird, bleibt der Oberkörper noch stehen. Man kann die Übung auch zu zweit ausprobieren. Man zieht am Arm des anderen, zieht stärker und der Brustkorb knickt ein. Man kann die Hand als Gegendruck am Ende des Brustkorbs anlegen, nur oberhalb der Hand darf der Oberkörper nachgeben. Die Hand geht zur Hüfte, hält sie fest und man zieht währenddessen den Oberkörper weiter in die Richtung. Die Ziehrichtung ist immer in der Linie, welcher die Hand folgt.

Name : **Ziehen** – pantomimische Technik

Ablauf: Beginnend wieder in der Ausgangsposition. Das Ziehen ist die gegensätzliche Handlung vom ›Gezogen werden‹. Der Arm nimmt ausgestreckt einen imaginären Gegenstand. Nun knickt der Oberkörper wieder unterhalb des Brustkorbes ein um den Zug aufzuzeigen. Der gesamte Oberkörper in dieser Stellung verschiebt sich nun waagrecht über der Hüfte in die entgegengesetzte Richtung, wobei der Arm ausgestreckt bleibt. Nun kann dieser langsam den Gegenstand zum Körper heranziehen. Der Arm sollte den 45 Grad Winkel nicht überschreiten, da sonst keine logischen Kraftverhältnisse herrschen. Der Gegenstand bleibt an diesem Fixpunkt stehen, die Position wird aufgelöst, einige Schritte zurückgelegt und man kann von neuem beginnen, den Gegenstand in eine gewünschte Position zu bringen.

Anregung: Beim imaginären Tauziehen geht man nicht zurück, sondern löst auch hier die Position auf, umgreift das Seil weiter vorn und zieht nun das Seil zu sich heran.

Name : **Schieben** – pantomimische Technik

Ablauf: Es ist empfehlenswert, mit der Vorstellung einer imaginären Wand zu beginnen. Man steht mit der Brust zugewandt zu ihr und legt beide Hände an. Der Brustkorb verschiebt sich wie bei der Körperwelle nach vorn, als ob man einen Pingpongball abstoßen will. Nun kann sich der gesamte Oberkörper nach vorn schieben, bis sich zum Schluss die Arme ein wenig nach vorn gestreckt werden. Der Körper geht nun einige Schritte Richtung Wand und man kann von neuem die Wand ein Stück verschieben.

Anregung: Man kann diese Übungen in alle Richtungen ausüben, sollte nur bedenken, das sich die Richtung der Translation verändert. Möchte man z.B. etwas Schweres vom Boden aufheben, so schiebt sich der Oberkörper nach oben.

Name : **Tauziehen** – Pantomime/Zusammenspiel

Ablauf: Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen eingeteilt und nehmen ihren Platz an einem imaginären Seil ein. Nun kann der Wettkampf beginnen.

Anregung: Neben den pantomimischen Techniken müssen sie sehr auf die Tätigkeit der Anderen achten. Zieht eine Gruppe, so wird die andere gezogen.

- Name : **Gegenstände verselbstständigen sich** – Pantomime/Objektspiel
- Ablauf: Alle nehmen sich entweder einen realen oder imaginären Gegenstand zur Hand. Dieser ist jedoch nicht normal und besitzt ein Eigenleben. So steht er etwa in der Luft und ist nicht von seinem Platz zu ziehen oder zu schieben. Dann aber bewegt er sich von allein und zieht einen durch den Raum. In diesem Spiel können die Teilnehmer die Techniken je nach Belieben ausprobieren.
- Anregung: Zwischen der Handlungen sollte der Gegenstand immer wieder zum Stehen kommen, damit die Techniken nicht verwischen. Anfangen sollte man mit einem Fixpunkt: der Gegenstand steht im Raum in der Luft, man zieht und schiebt, doch er bewegt sich nicht. Eine schwierige Übung, denn die Hände müssen am Ort stehen bleiben, während der Körper sich bewegt.
- Name : **Ritual zum Clown**
- Name : **Gegenstand verselbstständigt sich** – szenisches Spiel
- Ablauf: Zwei Clowns finden einen Gegenstand auf der Bühne, bei einem verselbstständigt er sich, bei dem anderen nicht. Was passiert?
- Anregung: Das Spiel ist in mehreren Variationen möglich, er kann auch bei beiden nicht funktionieren oder die Situation dreht sich um, nun funktioniert er bei dem anderen wieder und beim ersten nicht.
- Name : **Abschlussritual**

## 14. Einheit - Zwischenstück Zusammenspiel

- Name : **Kontakt-Tanz** – Erwärmung/Zusammenspiel Musikempfehlung: Otros Aires
- Ablauf: Jeder konzentriert sich auf den eigenen Körper. Musik ertönt und die Teilnehmer fangen an, sich auf die Musik zu bewegen. Dabei liegt die Konzentration auf den inneren Impulsen. In der zweiten Phase bewegt sich der Unterkörper isoliert vom Oberkörper und umgekehrt, wobei ein Part angespannt, der andere beweglich ist. Danach tanzen die Teilnehmer mit einem imaginären Partner, dabei können fantastische Spielzüge mit einfließen. Nach der Einzelimprovisation gehen die Spieler in eine Zweier-Interaktion. Man legt die Hand auf die des anderen und lässt sich durch den Raum führen. Wechselt nun die Handposition und die andere liegt oben, so wird dieser geführt. Ständiger Augenkontakt ist hierbei wichtig.
- Name : **Au ja-das machen wir!** – Impulse annehmen
- Ablauf: Ein Spieler ruft eine Idee aus. Bsp.: ›Wir suchen alle zusammen einen Schatz!‹ Daraufhin ist die Antwort von allen: ›Au ja-das machen wir!‹ Und setzten die Idee in die Tat um. Nun kann der nächste hinzufügen: ›Wir finden eine Höhle und klettern hinein.‹ So reiht sich eine Geschichte aneinander.
- Anregung: Ideen von anderen sollten nicht negiert werden und neue Ideen gliedern sich immer an vorherige Geschehnisse an. Somit kann man das Annehmen von fremden Impulsen lernen und zugleich das Geben eigener Impulse, welche das Spiel voranbringen.
- Name : **Angebot-Reaktion** – Impulse annehmen
- Ablauf: Die Teilnehmer finden sich zu zweit zusammen. Eine Person macht nun ein Spielangebot. Bsp.: Etwas schenken, Anweisung geben, etc. Der Andere reagiert auf das Angebot und ein gemeinsames Spiel könnte beginnen. Nun wird das Spiel aufgelöst und der eben reagierende Part beginnt eine neue Aktion.

Name : **Switsch** – Impulse annehmen

Ablauf: Die Paare wechseln sich aus. Ein Partner nimmt die Fernbedienung, während der andere sich als ›Fernsehprogramm‹ zur Verfügung stellt. Wechselt A nun das Programm, dann muss B eine neue Spielidee finden.

Anregung: Dieses Spiel zeigt die unbegrenzten Spielmöglichkeiten auf, welche man hat.

Name : **Ping Pong** – szenisches Spiel

Ablauf: Dieses Spiel bestimmt einen Szenenaufbau, welcher sehr technisch ist und dem Prinzip ›Zug um Zug‹ folgt.

Zwei Personen stehen mit gesenktem Kopf auf der Bühne und wachen auf. Der Blick beider Personen geht gerichtet ins Publikum. Schaut nun eine von beiden ihren Partner an, so bestimmt dieser Blick, dass die andere den Startimpuls bekommen hat. Diese sucht sich nun mit den Augen einen Ort, zu dem sie möchte, richtet die Augen wieder ins Publikum und läuft mit ständigem Augenkontakt zum Publikum zu diesem Ort. Die andere Person hält ihren Blick ständig bei ihr. Ist A nun angekommen, gibt sie durch den Blickkontakt an den Partner ab. Während der nun diesem Prinzip folgt, weicht der Blick von A nicht von seiner Seite. Während sich die Personen nun immer wieder neue Orte suchen, müssen sie das Element der Geschichte erkennen und ihrer Anfangsintention folgen. Bsp.: Eine Person sucht sich einen Ort weit von der anderen entfernt, die andere folgt ihr. Sie sucht sich immer wieder den am weitesten entfernten Ort, bis sie es vielleicht aufgibt und einfach stehen bleibt. Intentionen kann es viele geben: Man will im Rampenlicht vor dem anderen stehen, man will dem anderen nahe sein oder auch nicht etc.

Spielvarianten:

1: neutrale Figur ohne emotionale Reaktion, Anzahl der Spieler kann nach Belieben erhöht werden, dadurch wird die Spielstruktur jedoch komplizierter.

2: Figur mit emotionaler Haltung, welche vor dem Spiel eingenommen wird, sich aber während des Spiels verändern kann

3: Clownsfigur

Anregung: Der sehr technische Ablauf zwingt den Spieler zu mehreren Spielprinzipien:  
Blickkontakt: Die Figur spielt alles zum Publikum aus und steht mit ihm in ständiger Kommunikation.

Fokus: Gerade bei mehreren Spielern wird der Fokus auf eine Aktion gesetzt, alle anderen Personen folgen mit ihren Blicken dieser Aktion und geben somit den Fokus ab. Eine eigene Reaktion auf den Vorgänger darf erst durch Blickkontakt des anderen ausgeführt werden.

Zug um Zug: Die Handlung beschränkt sich auf einen Impuls (Zug), da die Reaktion im Spiel des anderen benötigt wird, die er aber erst nach Fokusabgabe tätigen kann.

Name : **Abschlussritual**

## 15. Einheit - Pantomime Wiederholung

Name : **Traumreise** - Phantasie/Entspannung

Ablauf: Die Teilnehmer liegen entspannt auf dem Boden. Die Konzentration liegt auf der Atmung. Sie atmen in den Bauch hinein und spüren, wie sich dieser bewegt. In der Imagination schicken sie den Atem in alle Körperteil, bis hin zum kleinen Zeh, füllen ihren Körper mit neuer frischer Luft und stoßen die verbrauchte Luft wieder aus. Sie spüren in den Körper, wie er schwer auf dem Boden liegt. Der Ort, an dem sich alle befinden, verschwindet langsam und sie gelangen an einen Wunschort ihrer Wahl. Diesen sollen sie mit allen Sinnen wahrnehmen. Sie haben die Möglichkeit, in ihrer Vorstellung dort alles zu tun, was sie wollen, ohne



jeglichen Zeitdruck. Irgendwann kommen sie in das Hier und Jetzt zurück. Im Inneren des Bauches lassen sie nun alle Spielfreude und Körperenergie zusammenfließen und einen Ball oder eine Kugel entstehen. Sie stellen sich diese genau vor, wie sie wächst und strahlt. Sie wird langsam größer bis sie den ganzen Körper umhüllt. Die Teilnehmer spüren ihren Körper nach, spannen alle Muskelpartien einzeln an und entspannen wieder. Sie können nun jeder Bewegung nachgehen, welche impulsiv im Körper vorhanden ist. Sie können ihrem Körper etwas Gutes tun, ihn aufwecken, ihm Wärme durch die Handflächen zuführen.

Anregung: Der Leiter sollte diese Übung gedanklich mitmachen, damit sich das Tempo seiner Erzählstruktur an die Phantasie der Teilnehmer anpasst.

Name : **Objektspiel** – freies Spiel

Ablauf: Die Teilnehmer ziehen ihr Clownskleid an. Sie legen sich hin, schließen die Augen und setzen die Nase auf. Währenddessen legt der Leiter Gegenstände in den Raum. Er zählt bis 5 und die Clowns erwachen. Sie können nun die Gegenstände entdecken und in ein gemeinsames Spiel treten.

Anregung: Spieleinwürfe sind möglich, sollten sich aber an die Spielebene anpassen. So kann man z.B. Dinge verhexen und die Clowns reagieren auf deren Verselbstständigung.

Name : **Wiederholung Pantomimische Techniken** - Ziehen/Schieben/Gezogen werden

Ablauf: Die Übungen werden zusammen wiederholt und dann im Raum ausprobiert. Der Spielleiter kann zu einzelnen Personen gehen und diesen neue Hinweise geben.

Name : **Ein Clown begegnet einem Gegenstand** – szenische Improvisation

Ablauf: Der Clown kommt auf die Bühne und vor ihm liegt ein unbekannter Gegenstand. Er kann die erlernten Techniken einbauen und der Gegenstand verselbstständigt sich. Es kann aber auch ein anderes Spiel je nach Impuls entstehen.

Anregung: Zu beachten: Erster und letzter Blick. Bei Emotionswechsel Blick zum Publikum. Impulse ausspielen und vergrößern. Beim ersten Impuls bleiben und nicht nach neuen Spielideen suchen.

Name : **Abschlussritual**

## 16. Einheit - Status

Vorstellung Thema : Was ist Status? Wie wirkt sich dieser aus? Welche Arten von Status gibt es? Was ist besonders beim Status im clownesken Spiel?

Name : **Hoch- und Tiefstatus** – Ausdruck

Ablauf: Alle Teilnehmer laufen durch den Raum. Für den Tiefstatus werden gemeinsam Attribute gesammelt, welche die Teilnehmer je nach Belieben in ihren Körper und ihre Haltung aufnehmen können. Bsp.: geneigter Oberkörper, gesenkter Blick, geschlossene Haltung, nervöse Bewegungen. Sind die Tiefstatus-Figuren gebaut, werden sie neutralisiert und mit Hochstatus-Attributen bestückt. Bsp.: viel Raum einnehmen, Brust nach vorn, langsame, bestimmte Bewegungen, fester, sicherer Gang.

Anregung: In der ersten Übung sollen nur die Extreme gefunden werden.

- Name : **Hoch- und Tiefstatus - zwei Gruppen** – Ausdruck/Spiel
- Ablauf: Die Spieler werden in zwei Gruppen eingeteilt. Während eine Hälfte sich in den Hochstatus begibt, nimmt die andere den Tiefstatus an. Beide können nun ihre Wirkung aufeinander ausprobieren und in kurze Interaktion treten. Wechsel der Gruppen.
- Anregung: Interaktionsmuster im Hoch- und Tiefstatus können hier ausfindig gemacht werden.
- Name : **Hoch- und Tiefstatus 1 -10** – Ausdruck
- Ablauf: Der Konzentrationspunkt liegt wieder auf dem einzelnen Spieler. Mit einer Skala von 1 – 10 sollen die Teilnehmer Nuancen finden, welche sich in jeder Stufe des Status verbergen.
- Anregung: Hier geht es nicht mehr um Extreme, sondern es sollen die Zwischentöne gefunden werden. Eine helfende Person kann sowohl Tief- als auch Hochstatus besitzen, je nachdem, wie sie die Aktion durchführt.
- Name : **Hutspiel**
- Ablauf: Wer den Hut hat, ist König. Er kann nun Befehle an alle Mitspieler erteilen. Diese können natürlich Vorschläge anbringen, mit denen sie vielleicht in die Nähe des Hutes kommen können. Bsp.: Massage, Hut sicher in den Safe einschließen, ihn putzen, tauschen usw. Wenn jemand den Hut bekommt, ist dieser neuer König. Alle Vorschläge werden vom König angenommen, er ist oberste Autorität. Alle Spielvorschläge bestimmen das gemeinsame Spiel. Ziel ist nicht, den Hut zu entreißen oder zu behalten, sondern im gemeinsamen Spiel Chancen zu ergreifen.
- Anregung: Ein König wird erst durch seine Mitspieler zum König gemacht. Ja zum Spiel – Obwohl der Spieler weiß, dass er rein gelegt wird und andere zu nahe an den Hut kommen, so weiß es aber nicht die Figur. Der Spieler geht auf das Spiel ein, weil das zugleich das größere Vergnügen bedeutet.
- Name : **Ritual zum Clown**
- Name : **Wer ist hier der Boss?** – Status/Clown
- Ablauf: Sind alle Clowns anwesend, suchen sie sich einen Partner. In gemeinsamer Interaktion – einem kurzem Spiel – wird herausgefunden, welcher von beiden Clowns den Hochstatus besitzt.
- Anregung: Ja zum Spiel – ist der Status entschieden, sollte dieser auch eingehalten werden, ein weiterer Kampf kann das Spiel zerstören.
- Name : **Statuswechsel** – Status/Clown
- Ablauf: Zwei Clowns stehen sich gegenüber und gehen im Hoch- und Tiefstatus aufeinander zu. Wenn sie sich in der Mitte treffen, wechselt der Status durch ihre Interaktion. Beide gehen wieder auseinander. Wechsel.
- Name : **Hutspiel im Clown** – Status/Clown
- Ablauf: Wie verändert sich das Hutspiel, wenn es Clowns spielen?
- Name : **Hoch- und Tiefstatusclowns** – szenisches Spiel
- Ablauf: Zwei Clowns sind auf der Bühne, vorher haben sie sich ihren Status ausgemacht. Der Hochstatusclown kann nun Befehle erteilen und Wünsche äußern, welche der Tiefstatus ausführt. So sehr er sich aber bemüht, er führt alles in verkehrter Logik aus. Bsp.:Durch das Fehlen

von Sprache versteht er die Zeichen falsch, anstatt die Schuhe zu putzen, gießt er diese. Die Szene kehrt sich meist in die Richtung, dass der Clown im Hochstatus letztendlich seine eigenen Befehle selbst ausführen muss.

Name : **Statusreihe** – szenisches Spiel

Ablauf: Drei Clowns kommen auf die Bühne. Ihr Status ist nach Hoch, Mittel und Tief gestaffelt. Der Anführer gibt die Befehle an seinen Nachbarn weiter, dieser gibt sie weiter nach unten. Der letzte führt sie aus, wahrscheinlich mit Missgeschicken verbunden. Alle Kommunikationsarten gehen durch diese Kette hindurch. Ist der Hochstatus sauer, gibt er dieses Gefühl an den mittleren Clown weiter. Ist der Tiefstatus ratlos, so befragt der den Mittelstatus, welcher wiederum den Hochstatus befragt. Nach mehrfacher Erläuterung, welche immer genauer wird, muss nun doch der Hochstatus selbst Hand anlegen. In der Statuskippe liegt die Komödie der Szene.

Anregung: Die Lösungen der Probleme sind existenziell für den Tiefstatus, trotz dessen, dass er sie nicht lösen kann, versucht er es immer wieder mit voller Willenskraft und scheitert daran kläglich.  
Der Fokus des Zuschauers bezieht sich immer nur auf den Handelnden und dessen Interaktion. Es sollten keine Nebenaktionen entstehen und gespielt werden.  
Der mittlere Status gibt die Inhalte des jeweiligen Vordermanns ohne Wertung weiter. Auch er versteht die Befehle nicht, hat aber die günstige Position, diese nicht ausführen zu müssen.

Name : **Abschlussritual**

## 17. Einheit - Status

Name : **Hoch- und Tiefstatus** – Wiederholung

Name : **Wiederholung Namenshaschen** – Wiederholung

Name : **Ritual zum Clown**

Name : **Das ist ein Befehl!** - Statusspiel

Ablauf: Zwei Clowns finden sich zum Partnerspiel zusammen. Einer nimmt die Rolle des Hochstatusclowns, der andere den Tiefstatus. Der Hochstatusclown gibt einen Befehl, wenn möglich ohne Sprache. Die Befehle sind den Grenzen der Phantasie überlassen: Schuhe putzen, Tanz vorführen, etwas besorgen. Der Tiefstatusclown will diesen Befehlen genüge tun, versteht leider aber nicht die Anweisung und führt diese entfremdet ihrer Bedeutung durch. Er kommt zu seinem Befehlsgeber zurück, mit großer Überzeugung, genau das Richtige gemacht zu haben. Dieser schickt in wieder los, seine Anweisungen werden mit der Zeit immer genauer, so dass er zum Schluss den Befehl eigenständig durchführt. Die Statusbeziehung kippt, ob es nun die Tücke des Tiefstatusclowns gewesen ist oder sein Missverstehen, kann mit ins Spiel eingebracht werden.

Name : **Wer ist hier der Boss II** – Szenisches Spiel

Ablauf: Zwei Clowns gehen parallel im Abstand von 2-3 Metern auf die Bühne zu. Sind sie angekommen, drehen sie sich um und laufen aufeinander zu. In einer kurzen verbalen oder non-verbalen Interaktion machen sich beide aus, wer der Boss ist. Ist die Entscheidung gefällt, drehen sie sich um und präsentieren sie dem Publikum.

Anregung: Nach der Szene wird zusammen mit den Zuschauern diese Entscheidung diskutiert.  
Wichtig: Status ist kein festgelegtes Prinzip mit eindeutigen Regeln. Schon kleine Bewegungen und Gesten können in ihren Nuancen den Status verändern. Oftmals entscheidet das Publikum nach der eigenen Intuition.

Name : **Katz und Maus als Clown** – Wiederholung

Name : **Abschlussritual**

## 18. Einheit - Zwischenstück Clownsfigur

Name : **Gang der Clownsfigur** – Wiederholung

Name : **Clown im Ei** – Visualisierung

Ablauf: Die Teilnehmer suchen sich einen stillen Ort, schließen die Augen und setzen die Maske auf. Mit den Händen formen sie vor dem inneren Auge einen Energieball. Bilder, Gefühle und Impulse der Spielfigur sollen in den Ball übertragen werden. Der Ball wird schließlich ein menschengroßes Ei. Der Spieler schlüpft hinein, spürt der Energie im Ball nach. Vor seinem Auge kann er die Bilder am Rande des Ei's erkennen, Neue hinzufügen oder Alte verschieben. Er spürt den Körper, sein Haltung. Nachdem er wieder hinausgetreten ist, umrundet er das Ei, und versucht den Clown im Ei zu visualisieren. Haltung, Mimik, als Erinnerung der Phantasie. In einer Wiederholung des Ein- und Ausstiegs festigt sich das imaginäre Bild. Steht der Spieler wieder außerhalb der Kugel, lässt er den Energieball durch seine Hände schrumpfen und hat am Ende eine kleine Kugel, ähnlich einer Praline. Natürlich landet sie in seinem Bauch.

Anregung: Visualisierungshilfe und Abgleich des Bildes der Selbst- und Fremdwahrnehmung

Name : **Emotionssteigerung als Clown** – Wiederholung

Name : **Ping Pong** – Wiederholung

Name : **Abschlussritual**

## 19. Einheit - Kommunikation

Name : **Soundball** – Assoziation/Geräusche

Ablauf: Alle stehen im Kreis. A gibt einen Geräuschimpuls (Sound, Laut, Schrei) mit einer Bewegung an bspw. C weiter. Dieser nimmt den Impuls in Geräusch und Bewegung auf, verändert ihn und gibt ihn weiter. Alle Möglichkeiten sind in der ersten Runde zugelassen. Vorgabenwechsel:

1:Geräusche, welche mit Emotionsausdrücken assoziiert werden

2:Grommolo<sup>430</sup>

3:Grommolo, das einer Sprache ähnelt (Spanisch, Chinesisch, Russisch)

Anregung: Der Impuls wird immer erst vom anderen aufgenommen, bevor ein neuer weitergegeben wird.

<sup>430</sup> Grommolo: ist eine frei improvisierte, erfundene Sprache, Nonsensbuchstabenketten – wie ›Hagglä massimbu tack‹, welche man an einen bestimmten Sprachdialekt anpassen kann ›stada caja massifico‹ – Spanisch

- Name : **Grommolodialog** – szenisches Spiel im Kreis
- Ablauf: Zwei Partner finden sich schnell und treten in einen Dialog auf Grommolo. Er wird beendet und zwei neue Gesprächspartner finden sich.
- Anregung: Grommolo tritt für die reale Sprache ein, kann ihren Sinn jedoch nicht ersetzen. Alle Bedeutungen werden über die Körpersprache transportiert. Dennoch sollte die Sinnggebung nicht durch Zeichensprache ersetzt werden. Grommolo wird im Clownspiel sehr reduziert verwendet als Geräuschkulisse einer Gefühlsregung, welche vielleicht einem realen Wort ähnelt.
- Name : **Raumlauf Grommolo** – Ausdruck/Gefühl
- Ablauf: Die Spieler wandern durch den Raum. Begegnen sie einem Reiz, bspw. einem Geräusch, interessanten oder abstoßenden Gegenständen, einem Luftzug, reagieren sie auf ihn in einer emotionalen Steigerung, welche durch Geräusche begleitet wird.  
Variation: Man sucht sich einen Partner und reagieren auf verschiedene Reize im Zusammenspiel.
- Anregung: Wenn die Teilnehmer keine Reize finden, kann der Spielleiter welche schaffen.
- Name : **Ritual zum Clown**
- Name : **Soundball als Clown** – Assoziation/Geräusche
- Ablauf: Die Clowns haben die Möglichkeit, bei der Impulsübergabe von Geräuschen in kleine Spiele zu treten.
- Name : **Nur ein Stuhl** – szenisches Spiel
- Ablauf: Zwei Clowns kommen auf die Bühne und es gibt nur einen Stuhl. Beide wollen sich setzen, was passiert?
- Anregung: Das Spiel sollte vordergründig mit Grommololauten und Geräuschen gespielt werden.
- Name : **Wer hat das Schönste?** - szenisches Spiel
- Ablauf: Zwei Clowns kommen auf die Bühne und treten in einen Wettbewerb. Die Disziplin wird erst im Spiel ausgemacht. Es gibt viele Möglichkeiten: Wer hat die meisten Schmerzen? Wer hat den schönsten Hund, der vielleicht noch einen Salto macht? Wer hat den schönsten Hut? etc.
- Anregung: Verbündeter des Clowns ist das Publikum, ihm zeigt er seine Stärken.
- Name : **Abschlussritual**

## 20. Einheit - Kommunikation

- Name : **Freier Tanz** – Ausdruck/Gefühl Musikempfehlung: Philipp Glass
- Ablauf: Mithilfe einer instrumentalen, gefühlsbetonten Musik können die Teilnehmer ihrem Körper im Tanz Ausdruck verleihen. Sie sind geschützt vor Beobachtung, da jeder durch die Geschlossenheit der Augen den Konzentrationspunkt auf sich selbst legt. Die Musik gibt Anreiz zur Bewegung. Leise Einwüfde des Leiters begleiten den Tanz. Zunächst sollen sie sich ganz ihren Impulsen hingeben und jedem Gefühl oder jeder Bewegung nachgeben. Alles ist erlaubt, auch Geräusche. Nach einiger Zeit können die Bewegungen zwischen größtmögli-

chem und kleinstmöglichem Ausdruck wechseln, um die Differenz zu spüren und um die Spannweite zu vergrößern. Gleiches bezieht sich auch auf den Raum, welchen sie in der Bewegung und Präsenz ihres Ausdrucks einnehmen.

Anregung: Der Spielleiter braucht viel Sensibilität und ein waches Auge, um die Teilnehmer vor Zusammenstößen zu bewahren, sanfte Berührungen sind jedoch wünschenswert.

Name : **Pantomimische Erwärmung** - Ausdruck/Körper

Ablauf: Kleinste Bewegungen können schon Gesten hervorrufen. Die Gruppe bewegt den Kopf isoliert vom Körper innerhalb eines imaginären Würfels, in dem die Blicke an die Seiten, Ränder und Ecken wandern. Verschiedene Ebenen werden ausprobiert, nach vorn geschoben, nach hinten gezogen und innerhalb der mittleren Position. Jede Position (z.B. vorgestreckt nach links schauend) wird in der größtmöglichen Streckung vollzogen, um eine Dehnung und Erwärmung der Muskelpartien zu erreichen. Später kann das Schauen den ganzen Körper mit sich ziehen.

Die nächste Erwärmung ist das pantomimische Zeigen. Um eine große Wirkung der Visualisierung zu erreichen, muss der ganze Körper in die Aktion einbezogen werden. Man sucht sich einen Punkt, der Zeigefinger deutet auf diesen und zieht den ganzen Körper hinter sich her, der Spieler behält jedoch seinen festen Stand.

Anregung: Übung, um große und vor allem klare Gesten herauszukitzeln. Sie sind jedoch nicht zwingend Vorbild für das Clownspiel.

Name : **Gestekreis** – Ausdruck/Gefühl

Ablauf: Eine Geste wird von einem Teilnehmer im Kreis ausgespielt. Bsp.: Gefühle (Hunger) oder Aussagen (›Ich will etwas‹,›Schau mal, dein Schuh ist auf‹,›Es regnet‹). Die Geste wird von den Teilnehmern verbal interpretiert und nachvollzogen. Stimmen alle Intentionen überein, wird sie durch den Kreis gegeben und der Nachbar führt eine neue Geste ein.

Anregung: Gesten im Spiel sind kein sprachlicher Ersatz, demzufolge auch keine Gebärdensprache. Nehmen wir das Beispiel des offenen Schuhs. Der Clown zeigt nicht pantomimisch den Schuh und bindet in der Luft die Schnüre zusammen, sondern gibt der Überraschung als Gefühl Ausdruck und zeigt lediglich auf den Schuh.  
Vor allem im Bühnenspiel kann das Publikum bei Blickkontakt mit dem Clown jeden Gedanken durch Ausdruck und Gesten nachvollziehen.

Name : **Gesten-Kommentator** – Ausdruck/Gefühl

Ablauf: Paarübung. Eine Person lässt sich eine Geste einfallen und zeigt sie dem Partner. Dieser interpretiert sie und kann durch seine außenstehende Sichtweise Verbesserungsvorschläge geben zu Ausdruck und Klarheit der Geste. Wechsel.  
Im nächsten Schritt beantwortet der Partner die Geste mit einer Eigenen und führt danach eine Neue ein.

Name : **Ritual zum Clown**

Name : **Gefühlsbank** – szenisches Spiel

Ablauf: Zwei Teilnehmer sitzen nebeneinander auf einer Bank. Der Blick ist ins Publikum gerichtet. A beginnt eine Emotion zum Ausdruck zu bringen, dreht sich zu B, während dieser die Emotion abnimmt und sein Gesicht wieder dem Publikum zeigt. Nun verwandelt er die Emotion in eine Andere und gibt sie zurück. Nach einigen Wechseln nimmt ein neues Paar ihren Platz ein.

Name : **Kopfbewegung** – szenisches Spiel

Ablauf: Drei Clowns stehen mit gesenktem Kopf nebeneinander und wachen langsam mit Blick zum Publikum auf. Regel der Szene ist, nur den Kopf zu bewegen. Durch die Reduktion an Bewegung entsteht auch eine Reduktion an Aktion, welche sich in klaren Formen und Gefühlsausdrücken widerspiegelt.

Name : **Freier Tanz** – Ausdruck/Gefühl

Anregung: Die Wiederholung dient der Impulswahrnehmung nach einer Einheit, welche auf die Vergrößerung des Ausdrucks ausgelegt ist. Diese Übung wird möglicherweise als gesteigerte Befreiung der Möglichkeiten wahrgenommen.

Name : **Abschlussritual**

## 21. Einheit – Bewegungsqualitäten

Name : **Bewegungsqualitäten und Klangqualitäten** – Ausdruck / Wahrnehmung

Ablauf: Es bilden sich Paare. A beginnt Töne und Geräusche durch den Mund zu erschaffen, woraufhin sich B bewegt. Ist kein Ton zu hören, erstarrt die Bewegung und setzt sich erst durch einen neuen Klang fort. Wechsel.

Anregung: Der Klang soll neue Assoziationsebenen eröffnen und somit immer neue Wege eingehen. Die Teilnehmer werden ermutigt, neue Geräusche zu erfinden, um nicht in festgelegten Mustern zu verweilen. Ähnlich verhält es sich mit der Bewegung. Diese wird von den Tönen inspiriert, und getragen und in neue Bewegungsmuster umgesetzt. Ein Bsp.: Ein Geräusch erinnert an Wind, es wird jedoch nicht der Wind gespielt, sondern der Ton in Bewegung umgesetzt.

Name : **Bewegung von Materialien und Tieren** - Ausdruck / Wahrnehmung

Ablauf: Beim Gehen nehmen die Teilnehmer verschiedene Materialien in ihre Bewegung auf, indem sie assoziativ Erinnerungsbilder umsetzen. Bsp.: Holz, Öl, Stein, Luft etc. Später wird das Repertoire durch verschiedene Tiere erweitert.

Anregung: Um die Assoziationsketten zu erweitern, kann man weitere Einwurfe geben: z.B. Öl - Der Körper als Gefäß, in welchem das Öl an den Rändern schwankt. Die Materialien und Tiere (auch Elemente) sind Facetten und Körperfolien, welche die Figur mannigfaltig gestalten, sie wandelbar erscheinen lässt. Körperfolien können auch übereinander geschoben werden. In dieser Übung werden die Assoziationsbilder direkt in der Bewegung umgesetzt und ausgespielt.

Name : **Ritual zum Clown**

Name : **Bewegung von Materialien und Tieren als Clown** - Figur/Ausdruck

Ablauf: Alle Möglichkeiten der Assoziationen (Tiere, Elemente, Materialien) können nun im Clown ausprobiert werden. Man versucht eine Bewegungsfolie in den Clown zu integrieren und auszuspielen.

Anregung: Bewegungs- und Charakterfolien machen den Clown als ambivalente Figur deutlich und geben ihm Facetten, welche das Spiel interessanter machen. Bsp.: Ein Clown, aus dessen Augen von Zeit zu Zeit die Hinterlist eines Fuchses schimmert.

Name : **Steigerung von Körperfolien - Figur/Ausdruck**

Ablauf: Die Clowns gehen sechs Schritte in einer vorgegebenen Charakterfolie auf den Leiter zu. Bei jedem Schritt verstärken sie die Durchlässigkeit der Assoziation bis sie im letzten Schritt zum Ausbruch kommt. Die Assoziation wird nun neutralisiert und in kurzen Ausbrüchen wieder ausgedrückt.

Name : **Abschlussritual**

## 22. Einheit – Bewegungsqualitäten

Name : **Körpererwärmung**

Ablauf: Alle Körperteile, vom Fuß bis zum Kopf, werden gekreist, gedehnt und gelockert.

Name : **Schmackofatz - Überraschung**

Ablauf: Die Teilnehmer visualisieren sich ein für sie besonderes Objekt, welches vor ihrer Nase schwebt, zum Greifen nah. Dies kann ein Sahnetörtchen oder eine Perlenkette sein, je nach Belieben. Sobald sie aber danach greifen, verpufft es so schnell, wie es gekommen ist. Sie suchen danach und urplötzlich taucht es in einer ganz anderen Ecke des Raumes wieder auf. Nach einigen Versuchen erreichen alle das Ziel und können das Objekt nach Lust und Laune verspeisen oder benutzen.

Anregung: Diese Übung bringt die Teilnehmer wieder näher an den Zustand der Unmittelbarkeit, kaum glauben sie, ihr Ziel erreicht zu haben, müssen sie sich wieder völlig umorientieren. Jedoch muss man sich immer wieder selbst überraschen können.

Name : **Vorstellung mit Materialassoziation - Figur/Präsenz**

Ablauf: Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen geteilt. Während sich eine Gruppe auf die Bühne begibt, wirkt die andere als Zuschauer. Die Spieler bekommen die Aufgabe sich neutral vorzustellen, je nach Belieben sich selbst oder eine fiktive Person. Hat sich jeder vorgestellt, flüstert der Spielleiter jedem Spieler ein Körperbild zu. Sie sollen die Augen schließen, sich die Assoziation im Körper vorstellen, ohne sie dabei zu spielen. Dann stellen sich die Spieler erneut vor, mit der gleichen Person und ähnlichen Wortlauten. Wechsel.

Anregung: Das Publikum beobachtet die Veränderung. Nach jeder Gruppe wird die Wirkung reflektiert. Häufig wird eine Präsenz durch die Körperbilder erreicht, welche eine spannende und fesselnde Wirkung erzielt.

Name : **Materialassoziation - Figur/Präsenz**

Ablauf: Nachdem die Teilnehmer in der vorhergehenden Einheit Assoziationsbilder ausspielen sollten, werden sie nun gebeten, während des Laufens ein bestimmtes Körperbild zu visualisieren. Das Bild soll nicht gespielt, sondern nur in den Gedanken präsent sein. Es können neue Bilder gefunden werden, welche den Ausdruck und die Präsenz verändern. Die Bilder können auch mit Gefühlen und Emotionen assoziiert werden.  
Einige Vorschläge: Schwarze Bleikugeln in den Augenhöhlen, Bleimantel über den Schultern, Hummeln im Hintern, Herz aus Erdbeertorte, Watte unter den Armen, eine Kugel kreist durch den Körper uvm. Die Teilnehmer können auch eigene Körperbilder erfinden.



Anregung: Um das Bild in Gedanken zu vergegenständlichen, können vorerst die Augen geschlossen werden, um das Bild später mit offenen Augen zu halten. Dies ist eine schwierige Übung, erschafft aber ein unglaubliche Präsenz und Spannung in der Figur, welche möglicherweise durch die Konzentration hervorgerufen wird.

Name : **Clown mit Materialassoziation** – szenische Übung

Ablauf: Nun kann jeder Spieler mit einem selbst gewählten Körperbild als Clown auf der Bühne erscheinen.

Anregung: Vor Szenenbeginn hat der Spieler Zeit, sein Bild zu visualisieren. Der Spielleiter zählt ihn wie beim Ritual in die Szene ein, erst dann dreht er sich um und erscheint auf der Bühne. Visualisierte Bilder sind ebenfalls hilfreich die Ratio zu verlassen, da die Konzentration auf ein Bild gerichtet ist und das Spiel unmittelbar wird. Produzierende Gedanken können weniger aufkommen.

Name : **Abschlussritual**

## 23. Einheit – Rhythmus und Musik

Name : **Rhythmisches Gehen** - Rhythmus/Wahrnehmung

Ablauf: Jeder versucht beim Laufen ein eigenes, für sich angenehmes Tempo zu finden. Man kommt an, spürt in den Körper, nimmt Verspannungen wahr, atmet. Die Wahrnehmung wird nun auf die Schritte der anderen Teilnehmer gelenkt. Langsam versucht man als Gruppe sich einem Tempo anzunähern und einen gemeinsamen Rhythmus zu finden. Ist das Ziel erreicht, hält man den Rhythmus und versucht nun als Gruppe schneller und langsamer zu werden, dabei jedoch ein gemeinsames Tempo zu halten.

Name : **Rhythmusmaschine** - Rhythmus/Wahrnehmung

Ablauf: Eine Person beginnt in der Mitte des Raumes als Teil einer Fließbandmaschine eine Bewegung und ein rhythmisches Geräusch vorzugeben. Die nächste Person koppelt sich als Glied der Maschine an, mit einer neuen Bewegung und neuem Ton. Dieser sollte sich in den Rhythmus des ersten Geräusches einfügen. Sind alle Teilnehmer in die Maschine integriert, erhöhen sich Tempo und Lautstärke, bis die Maschine schließlich auseinander bricht.

Name : **Klangkreis** - Rhythmus/Wahrnehmung

Ablauf: Alle stehen im Kreis und schließen die Augen. Mit Geräuschen und Tönen wird ein Klangteppich gewebt, wobei die Ohren stets auf den Gesamtklang hören.

Anregung: Variante: Regulation von Lautstärke und Rhythmus durch die Wahrnehmung der Gruppe.

Name : **Singkreis** – Musik / Ausdruck

Ablauf: Im Kreis kann von einer Person ein Lied gesungen werden, alles ist erlaubt, auch erfundene Lieder. Gefällt es jemanden, kann er hinzutreten und mitsingen. Höchstens 3 Personen dürfen sich im Kreis aufhalten. Das Lied wird abgebrochen, wenn ein anderer in den Kreis tritt und ein neues Lied anstimmt.

Anregung: Die Freiheit zu singen kann sich hier entfalten, vor allem da die Teilnehmer auch das ›Schiefsingen‹ zelebrieren können.

- Name : **Ritual zum Clown**
- Name : **Jingle** – szenisches Spiel
- Ablauf: Zwei Clowns singen zusammen ein Lied.
- Anregung: Es gibt tausend verschiedene Spielmöglichkeiten: Ein Clown ist professionell, der andere nicht. Ein Clown singt, der andere spielt den Übersetzer des Liedes. Einer singt, der andere macht Geräusche etc.
- Name : **Abschlussritual**

## 24. Einheit – Rhythmus und Musik

- Name : **Körperlockerung** – Aufwärmung/Entspannung
- Ablauf: Die Teilnehmer finden sich zu Paaren zusammen. Eine Person legt sich gemütlich auf den Rücken und entspannt sich. Der Partner beginnt nun die Körperteile zu lockern. Er bewegt Arme, Beine und Kopf, bis keine Spannung in den Muskeln mehr zu spüren ist. Ist der Körper gelockert, wird er abgeklopft, massiert und ausgestrichen. Wechsel.
- Anregung: Man kann genau spüren, ob der Liegende selbst die Bewegung mitführt oder das Körperteil sich ganz entspannt bewegen lässt.
- Name : **Soundteppich** – Rhythmus/Wahrnehmung
- Ablauf: Die Spieler liegen sternförmig am Boden, die Köpfe nebeneinander. Sie schließen die Augen und atmen tief. Nach einiger Zeit können sie einen Ton auf den Vokal a erklingen lassen und ihn mit dem Atemzug halten. Die Tonhöhe kann in jedem neuen Atemansatz variieren. Durch ein gemeinsames Hören und Wahrnehmen kann ein wunderschöner Klangteppich erzeugt werden.
- Anregung: Variationen von Lautstärke und anderen Geräuscheinflüssen können nach und nach eingeführt werden.
- Name : **Ritual zum Clown**
- Name : **Im Raum Musik erzeugen** – freies Spiel
- Ablauf: Die Clowns erwachen im Raum und entdecken ihn auf musikalische Weise. Sie entlocken jedem Gegenstand, jeder Erscheinung Geräusche und bringen sie zu einem Rhythmus zusammen. Sie können auch mit anderen Clowns in Interaktion treten und zusammen musizieren.
- Name : **Clownsband** – szenisches Spiel
- Ablauf: Die Clowns gehen auf die Bühne. Der Spielleiter spielt ein Lied ein, und die Clowns formieren sich zur Band. Sie spielen imaginäre Instrumente und singen das Publikum an.
- Anregung: Dieses Format birgt viele clowneske Elemente. Clowns können sich um ein Instrument streiten, verpassen den Einsatz usw. Dieses Spiel kann mit beliebig vielen Clowns gespielt werden. Interessant ist auch: ein Clown spielt zu Klaviermusik.
- Name : **Abschlussritual**

## 5.2 Items der Befragung zum subjektiven Wohlbefinden

	Positiv	Negativ
Selbstwahrnehmung	<p>Ich bin eine umgängliche Person.</p> <p>Andere Menschen sind gern mit mir zusammen.</p> <p>Ich fühle mich schön.</p>	<p>Ich bin kein selbstsicherer Mensch.</p> <p>Ich fühle mich oft nicht erwünscht.</p> <p>Ich mag mich nicht.</p>
momentanes emotionales Wohlbefinden	<p>Ich bin zur Zeit sehr ausgeglichen.</p> <p>Ich bin frohen Mutes.</p> <p>Ich bin momentan fröhlich.</p> <p>Ich bin heiter gestimmt.</p> <p>Ich habe das Gefühl durchstarten zu können.</p>	<p>Ich bin momentan traurig.</p> <p>Ich bin zur Zeit entmutigt.</p> <p>Ich bin zur Zeit verzweifelt.</p> <p>Ich bin wütend und verärgert.</p> <p>Ich fühle mich gestresst und nervös.</p>
momentanes körperliches Wohlbefinden	<p>Ich bin mit meinem Körperzustand einverstanden.</p> <p>Ich fühle mich körperlich gesund.</p> <p>Ich fühle mich körperlich ausgeglichen.</p> <p>Ich kann meinen Körperzustand genießen.</p> <p>Ich achte auf meinen Körper und seine Gesundheit.</p>	<p>Ich fühle mich in meiner Haut nicht wohl.</p> <p>Ich habe dauernd Schmerzen und bin krank.</p> <p>Mein Körper ist erschöpft und müde.</p> <p>Ich kann meinen Körper nicht kontrollieren.</p> <p>Ich achte nicht viel auf meinen Körper.</p>
Lebenszufriedenheit	<p>Ich bin mit meiner Lebenssituation zufrieden.</p> <p>Wenn ich so auf mein bisheriges Leben zurückblicke, bin ich zufrieden.</p>	<p>Wenn ich an mein bisheriges Leben zurückdenke, so habe ich nicht viel von dem erreicht, was ich erstrebe.</p> <p>Ich bin mit meinem Leben nicht zufrieden.</p>
Soziale Akzeptanz	<p>Ich habe viele Freunde.</p> <p>Ich fühle mich unter vielen Menschen wohl.</p> <p>Ich kann ohne Probleme auf andere zugehen.</p> <p>Ich habe das Gefühl, dass man mich braucht.</p> <p>Ich bin gern mit mir selbst beschäftigt.</p>	<p>Ich fühle mich oft allein.</p> <p>Ich fühle mich verlassen.</p> <p>Ich bin von meinen Mitmenschen enttäuscht.</p> <p>Ich habe niemanden, mit dem ich über alles reden kann.</p> <p>Andere Menschen machen mich nervös.</p>

### 5.3 Befragung zum subjektiven Wohlbefinden

Im Folgenden finden Sie eine Reihe von Aussagen zu Aspekten des allgemeinen Wohlbefindens. Bitte lesen sie jede Aussage durch und geben Sie an, wie gut diese Aussage ihren momentanen Zustand beschreibt. Füllen Sie den Bogen bitte auch dann aus, wenn Sie sich im Allgemeinen nicht völlig wohl fühlen.

Beantworten Sie bitte schnell alle Fragen! Wählen Sie in Zweifelsfällen die Antwort, die noch am ehesten auf Sie zutrifft.

**Code:**








**Alter:**

**Geschlecht:**

	Stimmt genau	Stimmt weitgehend	Stimmt ein wenig	Stimmt eher nicht	Stimmt weitgehend nicht	Stimmt überhaupt nicht
Ich fühle mich unter vielen Menschen wohl.						
Ich bin gern mit mir selbst beschäftigt.						
Ich achte auf meinen Körper und seine Gesundheit.						
Ich fühle mich oft allein.						
Wenn ich so auf mein bisheriges Leben zurückblicke, bin ich zufrieden.						
Ich bin zur Zeit verzweifelt.						
Andere Menschen machen mich nervös.						
Ich bin eine umgängliche Person.						
Mein Körper ist erschöpft und müde.						
Andere Menschen sind gern mit mir zusammen.						
Ich bin mit meiner Lebenssituation zufrieden.						
Ich fühle mich verlassen.						
Ich bin momentan traurig.						
Ich habe dauernd Schmerzen und bin krank.						
Ich bin von meinen Mitmenschen enttäuscht.						
Ich fühle mich schön.						
Ich achte nicht viel auf meinen Körper.						
Ich kann meinen Körperzustand genießen.						
Ich bin kein selbstsicherer Mensch.						
Ich fühle mich oft nicht erwünscht.						
Ich habe viele Freunde.						
Ich bin wütend und verärgert.						

	Stimmt genau	Stimmt weitgehend	Stimmt ein wenig	Stimmt eher nicht	Stimmt weitgehend nicht	Stimmt überhaupt nicht
Ich kann ohne Probleme auf andere zugehen.						
Ich bin frohen Mutes.						
Ich bin zur Zeit entmutigt.						
Ich fühle mich gestresst und nervös.						
Ich bin mit meinem Leben nicht zufrieden.						
Ich habe niemanden, mit dem ich über alles reden kann.						
Ich kann meinen Körper nicht kontrollieren.						
Ich bin momentan fröhlich.						
Ich mag mich nicht.						
Ich bin heiter gestimmt.						
Ich bin zur Zeit sehr ausgeglichen.						
Ich habe das Gefühl, dass man mich braucht.						
Wenn ich an mein bisheriges Leben zurückdenke, so habe ich nicht viel von dem erreicht, was ich erstrebe.						
Ich fühle mich körperlich ausgeglichen.						
Ich fühle mich körperlich gesund.						
Ich fühle mich in meiner Haut nicht wohl.						
Ich habe das Gefühl durchstarten zu können.						
Ich bin mit meinem Körperzustand einverstanden.						

Welches Gesicht könnte am besten verdeutlichen, wie Sie sich jetzt, in diesem Augenblick fühlen? Bitte kreuzen Sie den Buchstaben unter dem betreffenden Gesicht an.

						
A	B	C	D	E	F	G

## 5.4 Schriftliche Teilnehmerbefragung

Die folgende Ausführung gibt den Wortlauf der Befragung wieder, jedoch nicht die grafische Umsetzung.

Liebe Kursteilnehmer,

Mit schriftlichen Befragung soll der Einfluss des Clownskurses auf das subjektive Wohlbefinden bestimmt werden. Daher möchte ich Sie bitten, alle Fragen umfassend und offen zu beantworten. Sollte der Platz für die Antwortmöglichkeit nicht ausreichend sein, können sie gern ein weiteres Blatt beschreiben.

Die Daten werden ausschließlich zum Zwecke der wissenschaftlichen Evaluation des Clownskurses genutzt, daher werden alle Daten anonym behandelt.

Zu Beginn geben sie bitte ihre persönlichen Daten an, sowie den Code der bereits ausgefüllten Fragebögen zum subjektiven Wohlbefinden.

Die Fragen beziehen sich auf ihre individuelle Meinung zum Kurs, positive und negative Äußerungen sind wertvoll für die letztendliche Auswertung.

Vielen Dank für Ihre Mitarbeit.

**Code:**

**Alter:**

**Geschlecht:**

1. Welche Erwartungen hatten sie bezüglich des Kurses Clownspiel? Haben sich die Erwartungen erfüllt?
2. Welche Themen haben Sie im Kurs besonders angesprochen und welche nicht?
3. Wie hat sich Ihr Wohlbefinden Ihrer Meinung nach durch den Clownskurs verändert? Positive und negative Nennungen möglich.
4. Worin sehen sie für sich persönlich die Chancen der Clownsintervention?
5. Gibt es noch weitere Informationen, welche Sie gern erwähnen möchten?

## 5.5 Transkription schriftliche Teilnehmerbefragung

### 5.5.1 Probandin AW70

*1. Welche Erwartungen hatten sie bezüglich des Kurses Clownspiel? Haben sich die Erwartungen erfüllt?*

Ich war neugierig auf das Wissen, welches betreffs Clownspiel vermittelt werden sollte und lerne diesbezüglich dazu. Was vermittelt wurde, hätte meiner Meinung nach aber in kürzerer Zeit und beigebracht werden können.

*2. Welche Themen haben Sie im Kurs besonders angesprochen und welche nicht?*

Das Zusammenspiel mit einem Partner bzw. einer Partnerin hat mir imponiert. Zu Hause hat man ja keinen Partner, mit dem man spielen kann.

*3. Wie hat sich Ihr Wohlbefinden Ihrer Meinung nach durch den Clownskurs verändert? Positive und negative Nennungen möglich.*

Nein, Wohlbefinden hat sich nicht positiv verändert, da ich im Moment viele Probleme mit meiner Gesundheit habe. Dabei kann mir niemand helfen, weil die Probleme ganz massiv sind.

*4. Worin sehen sie für sich persönlich die Chancen der Clownsintervention?*

Ich kann eigentlich Kinder erfreuen, mit dem Wissen, was ich mir angeeignet habe.

*5. Gibt es noch weitere Informationen, welche Sie gern erwähnen möchten?*

Nein

### 5.5.2 Probandin BW61

*1. Welche Erwartungen hatten sie bezüglich des Kurses Clownspiel? Haben sich die Erwartungen erfüllt?*

Ja - viel Spaß, viel Lachen, viel Bewegung.

*2. Welche Themen haben Sie im Kurs besonders angesprochen und welche nicht?*

Alle Themen waren gut.

*3. Wie hat sich Ihr Wohlbefinden Ihrer Meinung nach durch den Clownskurs verändert? Positive und negative Nennungen möglich.*

Mein Wohlbefinden hat sich etwas gebessert

Man darf nicht alles so ernst nehmen und sehen.

*4. Worin sehen sie für sich persönlich die Chancen der Clownsintervention?*

Ich kann davon einiges verwenden, wenn ich wieder mal Soloauftritte machen sollte.

*5. Gibt es noch weitere Informationen, welche Sie gern erwähnen möchten?*

War gut für meine Seele.

### 5.5.3 Proband CM54

*1. Welche Erwartungen hatten sie bezüglich des Kurses Clownspiel? Haben sich die Erwartungen erfüllt?*

Übererfüllt, denn ich hatte nicht gedacht, was alles einen Clown ausmacht.

*2. Welche Themen haben Sie im Kurs besonders angesprochen und welche nicht?*

Am schönsten waren die Späße zur Einstimmung auf das Clownspiel. Was mir nicht so liegt sind Ideen für das Spiel ohne konkrete Vorgabe.

*3. Wie hat sich Ihr Wohlbefinden Ihrer Meinung nach durch den Clownskurs verändert? Positive und negative Nennungen möglich.*

Meine Depression ist ein fast ständiges Stimmungstief und lässt sich sehr gut bekämpfen mit Heiterkeit. Der einzige Nachteil dabei ist, man kann nicht ständig mit einer roten Nase rumlaufen.

*4. Worin sehen sie für sich persönlich die Chancen der Clownsintervention?*

Ich spiele weiter einen Clown in der Theatergruppe im Psychosozialen Gemeindezentrum in Grünau, dem ›Bäumchen‹.

*5. Gibt es noch weitere Informationen, welche Sie gern erwähnen möchten?*

Ich habe ursächliche Probleme, wenn man über mich lacht. Ich glaube das lässt sich gut heilen bei mir wenn ich wirklich einen Grund dafür liefere, also ein Clown zu sein. Hilfreich für mich ist da auch wenn ich über mich selber lachen kann.

### 5.5.4 Proband DM50

*1. Welche Erwartungen hatten sie bezüglich des Kurses Clownspiel? Haben sich die Erwartungen erfüllt?*

Sie haben sich mehr als erfüllt. Ich bin sehr glücklich in der Zeit. Ich hatte mir nicht vorstellen können, was alles in mir steckt. Ich war arm, und jetzt bin ich reicher an Erfahrung.

*2. Welche Themen haben Sie im Kurs besonders angesprochen und welche nicht?*

Es gab viele Themen, die mir Spaß gemacht haben, vor allem Spielen in der Band, erlernen mit Gestik und Mimik umzugehen. Nach Musik sich zu geben, wie die Gefühle eben sind. Schreien-Hampeln ist nicht mein Ding.

*3. Wie hat sich Ihr Wohlbefinden Ihrer Meinung nach durch den Clownskurs verändert? Positive und negative Nennungen möglich.*

Ich habe gelernt mit meinen Gefühlen anders umzugehen. In den Rollenspielen mit meinen anderen Clowns bin ich oft an meine Grenze gekommen. Die positiv-negativ waren. Hatte ich meine Nase auf, war ich regelrecht wie verzaubert, ich konnte fast alles, Lachen Lieben, Toben und Weinen und das zur gleichen Zeit. Es war toll, einfach nur toll. Ich hatte gelernt, gespürt das Clown sein nicht das Einfachste von der Welt ist. Aber meine Freude überwiegte. Die Zeit ist immer zu schnell vorbei gewesen. Schade!



#### *4. Worin sehen sie für sich persönlich die Chancen der Clownsintervention?*

Aus mir könnte vielleicht ein klitze-kleiner Clown werden? Ich kann mit Gestik-Mimik besser umgehen und mit dem Stift. Ja, ja: das ›Eigenlob‹.

#### *5. Gibt es noch weitere Informationen, welche Sie gern erwähnen möchten?*

Anne, du bist eine Person, die Freude und Spaß in mein Leben brachte und hoffentlich später noch bringt, denn der Clownskurs muss unbedingt weiter gehen!!! Du bist jemand, der in die Welt passt und sie verändert. Ich wünsche dir noch viele Erfolge in dein Leben. Deine Freude, die du anderen schenkst, ist ein ganz großer Schatz, im tristen Sein. Du bist ein Mensch der auf der langen Reise vielen Menschen Freude bereiten kann. Ich werde noch sehr oft an die Zeit in der Bochi denken, ich danke dir dafür. Viel Glück und Erfolg bei deinen Prüfungen, die in deinem Leben so anstehen.

### **5.5.5 Probandin EW49**

#### *1. Welche Erwartungen hatten sie bezüglich des Kurses Clownspiel? Haben sich die Erwartungen erfüllt?*

Ja

#### *2. Welche Themen haben Sie im Kurs besonders angesprochen und welche nicht?*

Mimik, Gestik wurden ausgiebig besprochen. Wir haben besprochen, dass der Clown über seine eigenen Schwächen lacht und sich keinesfalls z.B. über das Publikum lustig macht.

#### *3. Wie hat sich Ihr Wohlbefinden Ihrer Meinung nach durch den Clownskurs verändert? Positive und negative Nennungen möglich.*

Die Gemeinschaft innerhalb der Gruppe ist gewachsen, was ich als positiv empfunden habe. Eine gute Atmosphäre entwickelte sich auch durch die lockere Art unserer Leiterin.

#### *4. Worin sehen sie für sich persönlich die Chancen der Clownsintervention?*

Da ich körperlich eingeschränkt bin, sehe ich für mich keine Chance diesbezüglich.

#### *5. Gibt es noch weitere Informationen, welche Sie gern erwähnen möchten?*

Es ist schön, dass sich die Gruppe noch bei dem Wettbewerb vorstellen darf. Als Abschluß- und Höhepunkt, gewissermaßen.

### **5.5.6 Probandin GW44**

#### *1. Welche Erwartungen hatten sie bezüglich des Kurses Clownspiel? Haben sich die Erwartungen erfüllt?*

Die Erwartungen wurden um ein Vielfaches übertroffen. Obwohl ich schon an vielen künstlerischen und therapeutischen Workshops teilnahm, hätte ich mir niemals soviel Spaß und Berührung an ganz tiefem Punkt wie auch Mut zu Neuem geträumt.

#### *2. Welche Themen haben Sie im Kurs besonders angesprochen und welche nicht?*

Besonders spannend fand ich die pantomimische Arbeit und die spontane Entwicklung von Szenen. Wirklich umwälzend wirkten das Finden des eigenen Platzes auf der Bühne und das Dar-

stellen von Räumen. Ich empfand letztlich alle Themen als miteinander verbunden und somit wichtig.

*3. Wie hat sich Ihr Wohlbefinden Ihrer Meinung nach durch den Clownskurs verändert? Positive und negative Nennungen möglich.*

Ich bin selbstbewusster geworden, d. h. mir meines Selbst sowohl bewusster als auch in höherem Maße mit mir einverstanden (auch mit Schwächen, ‹Scheitern›), manchmal gar begeistert. Mit der Angst vor dem ›körperlichen‹ Bühnenauftritt verschwand auch ein Teil Lebensangst. (Mit ›körperlichem‹ Auftritt meine ich die größere Herausforderung, als wenn ich mich am zu sprechenden oder zu singenden Text festhalten/verstecken kann.). Ich bin seit dem Finden des Platzes auf der Bühne besser verwurzelt und optimistischer, mich aus den Schwierigkeiten meines Lebens (früher sexueller Missbrauch und Hartz-IV-Bezug) befreien zu können. Humor nimmt einen größeren Raum in meinem Leben ein; ich beobachte mehr skurrile Szenen im Alltag.

*4. Worin sehen sie für sich persönlich die Chancen der Clownsintervention?*

Ich bemerke schon seit den ersten Treffen eine unbefangene Art meinen Mitmenschen gegenüber und werde das Prinzip ›Der Clown macht aus der Situation, was sich gerade anbietet‹ auch in meiner therapeutischen Arbeit stärker nutzen. Der Möglichkeit, mit demenzkranken Menschen als Clownin zu arbeiten, sehe ich mit Freude und Spannung entgegen. Durch den Kurs wurde ein neuer Zugang zum Theater geschaffen.

*5. Gibt es noch weitere Informationen, welche Sie gern erwähnen möchten?*

Dank von Herzen.

### **5.5.7 Probandin FW47**

*1. Welche Erwartungen hatten sie bezüglich des Kurses Clownspiel? Haben sich die Erwartungen erfüllt?*

Der Kurs hat meine Erwartungen übertroffen. Die Kursleiterin hat mit klarer Struktur und Inhalt den Rahmen vorgeben, hat es geschafft, ganz unterschiedlichen Menschen individuellen Raum für ihre Entfaltung und Kreativität zu geben und eine sichere Atmosphäre bereitgestellt. Mit Einfühlungsvermögen und Zurückhaltung reagierte sie auf die Befindlichkeiten (auch anklingende Symptome) der einzelnen Personen. Wertvoll ist für mich das Gruppengefühl, das im Laufe der Zeit entstanden ist. Eine große Vertrautheit, auch Verlässlichkeit ob der geteilten Erfahrungen.

Es hat mir Spaß gemacht, mich zu trauen, mein spielerisches Potential zu entfalten, den Kopf abzustellen, die Schönheit des Scheiterns zu genießen und allmählich mehr Distanz zu anderen Rollen im Leben zu gewinnen. Ich wollte gern Zugang zu dem Clown/der Närrin in mir gewinnen und etwas Pantomime lernen, in Bewegung kommen. Und das hat sich sehr wohl erfüllt. Das Beste davon ist, dass es gelingt, von all dem etwas in den Alltag zu retten.

*2. Welche Themen haben Sie im Kurs besonders angesprochen und welche nicht?*

Besonders angesprochen haben mich: die Entdeckung des inneren Clowns, das Zug-um-Zug-Spiel, die Gruppenrituale, die Regeln der Kritikkultur, ein Objekt kann Vieles sein, Räume mit Phantasie erschaffen, Statusrollen, Bewegung im Gruppenkreis (Switch! Schawusch, Doing...), das Publikum anschauen lernen. Schwer fällt mir: etwas pantomimisch darzustellen, die Vorstellungskraft dafür möchte ich noch entwickeln, auch ein paar Tricks kann ich dazu noch gebrauchen. Schön war: dass am Ende ein Ergebnis stand, das auch noch erfolgreich aufgeführt wurde

*3. Wie hat sich Ihr Wohlbefinden Ihrer Meinung nach durch den Clownskurs verändert? Positive und negative Nennungen möglich.*

Einige positive Effekte sind schon bei der Beantwortung der ersten Frage angeklungen. Ich zähle die Wohlbefindlichkeiten, die angeregt, gestärkt, wieder entdeckt wurden, einfach mal auf:

mehr Zutrauen zu den eigenen kreativen Möglichkeiten, Lust einen Raum zu betreten und sich zu erlauben, im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit zu stehen, Intuition statt Verkopfung, mehr Lockerheit gegenüber Fehlern, im-Moment-Sein, bunte Farben, verbesserte Stimmungslage insgesamt, besonders auch am Montag (statt Montagsblues Vorfreude auf den Kurs), mehr Rollendistanz

*4. Worin sehen sie für sich persönlich die Chancen der Clownsintervention?*

im beruflichen Feld: Burn-out-Prophylaxe, wäre auch für die Teamarbeit zum empfehlen, vielleicht bei Klausurtagen

im Sinne der Selbstheilungskräfte bei Menschen mit psychischen Erkrankungen ist die Clownsintervention, wie ich sie erfahren durfte, therapeutisch sehr wirksam (Stichwort ›Recovery‹)

im sonstigen Leben alle schon erwähnten positiven Effekte

Traum, wieder auf der Bühne zu stehen und damit an andere Lebenszeiten anknüpfen, kann sich erfüllen, interessante Parallelen der Clowns-Rolle zu Verrücktheit und Narrentum

*5. Gibt es noch weitere Informationen, welche Sie gern erwähnen möchten?*

Ein Clowns-Kurs bei Anne Buntemann stärkt die Lebensgeister, zu Risiken und Nebenwirkungen befragen Sie Ihre Mitmenschen!

## 5.6 Interviewleitfaden Experteninterview

Zeitraumen: 30 Minuten

Ziel: Außenperspektive auf das Verhalten/Wohlbefinden der Teilnehmer festhalten?

<i>Themen</i>	<i>Fragen</i>
Persönliche Daten	<p>Welche Position haben Sie im Gemeindezentrum und welchen Beruf üben Sie aus?</p> <p>Wie häufig stehen Sie mit den Teilnehmern in Kontakt?</p>
Gesundheit	<p>Welche Symptome weisen die Teilnehmer des Clownskurses auf?</p> <p>Was ist einhergehend damit verbunden? Welche Verhaltens- und Lebensweisen zeigen sich dadurch auf? Wie wird der Proband/die Probandin von den Mitmenschen wahrgenommen?</p>
Interventionen	<p>Können Sie für jeden einzelnen Teilnehmer beschreiben, wie sich der Clownskurs auf das Wohlbefinden <u>und</u> das Verhalten ausgewirkt hat?</p> <p>Welche Kompetenzen hat der- oder diejenige erworben?</p> <p>Hat sich sein/ihr körperliches und emotionales Wohlbefinden verbessert/verschlechtert? Und in welcher Weise?</p> <p>Ist eine Veränderung im sozialen Verhalten wahrzunehmen, beispielsweise in der Kommunikation?</p>
Allgemeines	<p>Welche Chancen in Bezug auf Ihre Wirksamkeit haben könnte die Intervention haben?</p> <p>Auf welche Störungsbilder wäre die Methode anwendbar?</p>

## 5.7 Transkript Experteninterview

Datum: 17 März 2010

Zeit: 14:11 Uhr

Dauer: 40:17 Minuten

- 1 I.: Ok (,) ich sitze jetzt in einem Interview mit dir zusammen (,) und ähm ich möchte kurz  
vorher sagen (,) alle Namen die ähm angesprochen werden (,) die werden im Interview  
geschwärzt und also die werden oder durch Codesachen ähm besetzt (,) das heißt es ist  
5 anonym (,) und es soll ungefähr 30 Minuten dauern (,) So (,) jetzt hab ich ne kleine Ein-  
leitung (,) damit du ungefähr weißt (,) was ich sozusagen machen will mit diesem Inter-  
view (,) und zwar habe ich in den letzten drei Monaten eine Clownsintervention (,) also  
einen Clownskurs in der Einrichtung durchgeführt und ich möchte in meiner Studie un-  
tersuchen (,) wie sich die Intervention auf das Wohlbefinden der Teilnehmer ausgewirkt  
hat (..) und zum einem habe ich die Befragung der Teilnehmer durchgeführt um die  
10 Selbstwahrnehmung zu kontrollieren oder zu zu untersuchen (,) und für die Außenper-  
spektive mache ich das Interview sozusagen (,) dass ich einmal die Innenperspektive  
und die Außenperspektive habe (,) Und ähm des und da möchte ich gerne das von ihnen  
beobachtete Verhalten der Teilnehmer ähm festhalten (,) Und ganz am Anfang des In-  
terviews ähm würde ich gerne ein paar persönliche Daten abfragen und zwar (,) ähm  
15 welchen Beruf sie haben (,) ja vielleicht können wir mit der Frage mal anfangen (,)
- E.: Ich bin Diplom-Germanistin (,) Diplom-Sozialarbeiterin (,) und Paar- und Familienthe-  
rapeutin (,)
- I.: Ah und ähm sie arbeiten in dem Haus hauptberuflich (?)
- E.: Ja
- 20 I.: Und ähm was ist ihre Position oder ihre Aufgabe in dem Haus (?)
- E.: Ich bin Teamleiter und arbeite in der Kontakt- und Beratungsstelle (,)
- I.: Und ähm wir haben ja ähm sieben Teilnehmer ähm im Clownskurs und wie oft sehen  
sie die Teilnehmer (?)
- E.: Mehrmals in der Woche (,) unterschiedlich (,) aber mehrmals in der Woche (,)
- 25 I.: Ok und ähm was ist das für ein Haus (?) Also was ist charakteristisch für das Haus (?)  
Ist das ne ähm (..) also ich weiß ja (,) dass es keine Einrichtung ist (,) wo Leute über-  
nachten oder wohnen (,) aber was ist oder macht das Haus sozusagen zu dem (,) was es  
ist (?)
- E.: Es gibt da einen Begriff (,) der heißt niedrigschwellig (,) das heißt (,) das man ganz ohne  
30 Zugangsvoraussetzungen ins Haus kommen kann (,) In der Regel kommt man (,) ähm  
nennt sich Gemeindezentrum für Menschen mit psychischen Erkrankungen (,) ist aber

auch offen für Angehörige der psychisch Kranken(,) für Freunde und für Menschen (,) die sich dafür interessieren und anderen auf dieser Ebene zu begegnen und hat ist täglich geöffnet (,) gibt die Möglichkeit sich im Café zu begegnen (,) das heißt untereinander  
35 in Kontakt zu treten (,) und inzwischen sind da viele Hilfsnetze entstanden (,) so dass Mitarbeiter auch zurücktreten können (,) die Mitarbeiter sind verantwortlich für kreative kulturelle Angebote (,) und Beratungsstelle (.) Beratungsstelle (,) langfristig (,) kurzfristig (,) begleitend in jeder Art (,) Anträge ausfüllen (,) und ähm (,) ja ich glaub das Hauptsächliche ist (,) dass Menschen (,) die durch ihre Krankheit isoliert sind oder sich  
40 selbst isoliert haben (,) erst mal ne Anlaufstelle haben (,) und das es ein ähm Gemeinschaftsleben dort auch gibt (.) Für manche ist es eine Art ähm Ersatzfamilie (,) Ersatzheimat geworden (,) andere nehmen es wahr für bestimmte Angebote (,) andere wiederum suchen es nur in Krisensituationen auf (.) Und für mich in der Beratungsstelle ist auch der Vermittlungspunkt (,) manche Angehörige (,) überhaupt erst mal die Möglich-  
45 keiten ner psychiatrischen Versorgung in der Stadt erst erfahren und dann weitervermittelt werden (.) Die meisten wissen gar nicht wohin (,) mein Kind ist krank und ich mach mir Sorgen (,) wir sind schon so alt (,) was dann aus unsrer Tochter wird und (..)

I.: hm

E.: ja

50 I.: ok

E.: gut

I.: Ja ok (,) ähm ich habe drei verschiedene Hauptthemen (,) einmal ähm möchte ich gerne ähm wissen (,) was für Symptome oder Krankheitsbilder die Teilnehmer haben (,) dann über die Wirkung der Clownsintervention (,) und dann noch mal was zum Clownskurs  
55 (,) also der Methode allgemein (.) Jetzt würde ich gerne mit den Krankheitsbildern der Teilnehmer

E.: hm

I.: anfangen und zwar ähm könntest du für jeden Teilnehmer einzelnd ähm aufzählen was sie sozusagen haben (?)

60 E.: hmm

(Pause: Aufschreiben der einzelnen Namen)

E.: Gut (,) fang an mit [DM50] (,) also jetzt richtig so das Psychiatrische Bild (?) (...) er hat (,) also richtig psychiatrische Diagnose ne (?) ist also Depression und äh psychosomatische Störung in dem Sinne (,) Herzprobleme (,) äh (..) Bluthochdruckprobleme (,) Rückenprobleme (,) und die stehen immer im Zusammenhang also mit wirklich mit seelischen Krisen , das sich das nicht anders ausdrückt als mit ner Depression (..) ziemlich  
65

schwerer Depression manchmal (,) ok (?)

I.: ja

E.: Reicht so (?)

70 I.: ja

E.: äh die [EW49] hat äh ne schwere körperliche Erkrankung (,) seitdem sie vier Jahre alt ist (,) das heißt [Anmerkung: nicht verständlich]-Syndrom (,) ne ganz besondere Art von Knochenerkrankung (,) wo die Knochen sich immer mehr verschieben und eh sich zerstören

75 I.: hm

E.: und in Folge der schweren Erkrankung hat sie ..) also auch(..) hat sie psychotische Episoden gehabt (,)

I.: hmm

E.: depressive Anfälle und außerdem hat sie ne posttraumatische Belastungsstörung (,) halt  
80 wirklich Traumatisierung in der Kindheit.. ..) noch also zu der körperlichen Erkrankung dazu liegt da der Vorfall von vier...

I.: hmm

E.: also (...) die [AW70] (,) da ist mir eigentlich keine Diagnose bekannt (,) also ich denke das sind wahrscheinlich soziale Kontaktschwierigkeiten (,) obwohl das nicht so scheint  
85 (,) dass sie also auch nur mit bestimmten Menschen in Kontakt so treten kann (,) ...ganz ausgefüllt

und äh ich glaube sie wird nicht depressiv (,) weil sie gut abgespalten ist (..) ja (..) wer weiß (,) was daraus mal wird (,) auf jeden Fall wählt sie von sich aus solche Kreise von psychisch kranken auf (,) ja (')

90 I.: hm

E.: und äh ich glaub (,) wo sich wirklich auch ausdrückt ist diese schwere Diabetis (,) die sie hat

I.: hm

E.: wo sie auch nicht vernünftig isst (,) also immer weiter isst (,) unkontrolliert

95 I.: hm

E.: das ist wahrscheinlich unkontrolliertes Essverhalten (,) könnte man sagen (,) Selbstschädigung in dem Sinne (,) bis zur zweiten Zehe (,) die amputiert worden ist (,) ja (,) wo sie das genau weiß (,) eine kluge Frau (,) sie war Lehrerin (,) wird durch diese körperliche Erkrankung (...) hat sie da Kontrollverlust (,) ja (')

100 I.: hm

E.: Ja (,) das ist (,) was mir dazu bekannt ist (,) äh die [BW61] (,) die hat auch äh depressive

Episoden und hatte auch ähm (,) also wirklich nen traumatisches Erlebnis (,) muss mal sehen (,) müssen wir dann noch mal überlegen (,) ob das mit reingeschrieben werde (,) also sie hat auch ein Gefängnisaufenthalt aufgrund einer Straftat

105 I.: hm

E.: und daher kommt diese Angststörung (,) mit (,) also akut sind die dort sicher geworden (,) oder ausgelöst (,) das sie also in geschlossenen Räumen nicht sein kann (,) offene Türen braucht (,) offene Fenster (,) also massive Angststörung (,) wo sie dann auch zittert und außer sich gerät

110 I.: hm

E.: Und der [CM54] (,) das (..) weiß ich jetzt von ihm selbst (,) dass er also Depression auch hat (...) und bei der [GW44] kann man auch sagen (,) also [GW44] (,) die (...) die also auch ne posttraumatische Belastungstörung (,) also mit Borderline Episoden (...) aber (..) da sie selbst therapeutisch arbeitet (,) sehr lange Therapie gemacht hat (,) auch

115 ihr also bewusst (,) sie macht da sehr viel für sich selber (,) das sie jetzt auch keinen unkontrollierten Krankheitsschub oder so was hat (,) aber sie hat mit Auswirkungen der Vorgeschichte eben auch zu kämpfen und zu tun (,) dass sie auch nicht immer stabil sein kann (...) ok (')

I.: Gut (...) und ähm ich würd gern noch mal kurz darauf eingehen (,) was ähm das bedeutet (,) also welche ähm (,) was ist damit verbunden (,) oder welche Verhaltensweisen zeigen sich daraufhin (,) so was zum Beispiel kritisch sein könnte (?)

E.: Entlang der Personen (?)

I.: Entlang der Personen (.)

E.: hmh (..) äh also [DM50] in der Krise zieht sich im Allgemeinen zurück (..) kommt dann  
125 gar nicht mehr raus (,) oder kriegt ne schwere körperliche Erkrankung also bis äh Krankenhaus (,) Kuraufenthalt (,) äh so mit den ganzen Rehamaßnahmen (,) der äh also völliger Rückzug passiert dann (...) und dazu ne körperliche Erkrankung (.)

I.: hm

E.: ähm auch Schwierigkeiten in der Paarproblematik (,) sind inzwischen getrennt (,) waren  
130 aber sehr lange zusammen (,) also Schwierigkeiten im Paar aufgrund seiner Erkrankung sind dann auch (..) also (..) das gerät dann richtig in die Sackgasse (,) die Beziehung (..)eben (,) er hat sich dann ganz viel um seine Freundin (,) die auch psychisch krank ist gekümmert (,) also wenn sie krank war (,) aber wenn sie ihn nicht mehr brauchte ist er dann auch in die Depression gefallen (,) so was hat als krankes Paar dann auch so einen  
135 Rhythmus (..) ja (')

I.: hm



E.: äh [EW49] bricht Kontakte ab (,) ganz klar (,) sie hat also Schwierigkeiten (,) Beziehungen aufrecht zu erhalten äh (..) greift in der Regel den anderen so an dann auch (,) oder wertet den ab (,) dass die Beziehung abgebrochen wird oder sie bricht sie selbst ab (,) also das wird ganz oft provoziert und ich glaube (...) das so ist das Längste (,) seitdem sie da ist (,) das da auch was aufrecht erhalten wird (,) weil da wirklich Auseinandersetzung stattfindet (,) mit ihrem eigenen Beitrag (,) was sie da so tut (,) ja (,) da sind sehr viele Konflikte (,) das ist glaube ich das Thema (,) das sie sich einsam fühlt (,) überhaupt mit jemandem sprechen (,) und in Kontakt zu treten (,) heimisch zu werden (,) auf der Welt (,) und in (...) meinetwegen auch Osten

I.: hm

E.: also schwere Beziehungsprobleme(') (.....) [AW70] (..) wie schon erwähnt diese körperliche Erkrankung (,) dass sie da eigentlich selbstschädigend mit sich umgeht (,) in dem Sinne und dass sie (,) ich denke (,) das ist auch schwierig wird für sie (,) sie ist ja schon über siebzig (,) wenn sie nicht alleine sein kann (,) wohin das noch führt (,) also das sie überhaupt nicht zu sich kommen kann (,) auch nicht mit sich zurecht kommt (,) weil sie wirklich täglich sieben Tage in der Woche unterwegs ist bis abends (,) Damit ist das natürlich eine Bewältigungsstrategie (,) aber wenn sie mal zum Liegen kommt (,) ja (,) sie hat keine Familie (,) keine nahen Bezugspersonen (,) wie das dann mal wird (,) ich glaube sie sucht die Einrichtung auch auf (,) weil es ihr schwer fällt (,) im normalen Kontext zu kommunizieren (,) so ja (')

äh die [BW61] (,) ist oft durch ihre Ängste nicht in der Lage irgendwo alleine hinzugehen (,) bestimmte (..) Ämtergänge (,) Angelegenheiten (,) die sie betreffen (,) zu regeln (,) Sie hat sich auch (,) äh sie vermüllt sich auch ab und zu mal (,) kommt man ganz schwer ran (,) so (,) und ihre Neigung (..)

I.: hm

E.: den anderen mit ihrem zu überschütten (,) die Grenzen des anderen nicht wahrzunehmen (,) führt also auch oft dazu (,) dass sich andere zurückziehen (,) so ja (,) s..sie ist schon ein recht lebendiger Mensch (,) hat ja auch vier Kinder (,) aber da sie haben auch alle Probleme so ja (') also es ist für sie sehr schwer (,) die Grenzen einer anderen Person zu respektieren (,) (...) trifft dann auch oft auf Ablehnung (,) Überdruß (,) tiefergehende Beziehungen (,) die lange Zeit halten (,) ist für sie auch schwierig (,) gibt es also kaum (,) ne Freundin hat sie nicht (,) sie ist auch sehr allein (,) sie hat ihre Familie (,) ihre Kinder (,) aber wünscht sich sehr ne Bezugsperson (,) Mann (..) ne Freundin (...) also sehr allein

I.: hm

E.: Beim [CM54] (,) da weiß ich weiß ich's jetzt nicht (,) so genau (,) er hat mir nur eine (..) aus seinem Leben jetzt erzählt (,) dass er drei Jahre gebraucht hat (,) sich über nen Nachbarn zu beschweren (,) der eben (,) der ihm auf die Nerven ging (,) also die Familie  
175 nebenan ist ganz laut und er ist da völlig ausgeliefert (,) weiß nicht (,) was er da jetzt machen soll (,) Wie er damit umgehen soll (,) und er hat auch gesagt (,) im Allgemeinen zieht er sich dann zurück (...) und jetzt hat er es irgendwie geschafft diesen Brief zu schreiben (,) einen Beschwerdebrief (,) und da ging erst mal das Leben weiter (,) aber  
180 solche Sachen können ihn völlig aus der Bahn werfen (,) weil er sich nicht (,) nicht traut sich durchzusetzen mal aufzutreten und sagen (..) hier ich sag euch jetzt mal was hier los ist (,) sondern wirklich dann auch mit eher Rückzug reagiert (..) und dann Schwierigkeiten hat (,) überhaupt raus zu kommen aus seiner Wohnung (.)

I.: hm

185 E.: Sagst du mir bitte noch mal die Frage (,) jetzt für [GW44] (?)

I.: hm (,) was ist damit einher eingebunden (,) verbunden (,) äh mit den Krankheitsbildern oder welche Verhaltensweisen zeigen sich dadurch auf (?)

E.: hm (...) da fällt's mir eigentlich am schwersten (,) weil wir befreundet sind (.)

I.: hm

190 E.: glaube (..) was sich ganz stark äh auf die Kindererziehung auch (,) also was selten schwer zu bewältigen ist (,) dass sich auf die Kinder übertragen hat (,) ähm Schwierigkeiten haben (,) vorerst in der Welt zurecht zu kommen (,) so sich anzupassen so (,) an bestimmte Strukturen (,) also sie schwänzen (,) fangen keine Lehrstelle an (,) also so was (,) also Strukturen die vorgegeben sind in ner Gesellschaft (,) sich anzunehmen (,)  
195 sich da anzupassen und wie (') (..) hm (...) muss ich jetzt erst mal passen (,) vielleicht kann ich nachher was zu nachschieben (.)

I.: ja

E.: gut

I.: ähm ok (,) dann komme ich jetzt zum nächsten Thema (,) der Clownsintervention (,) und zwar ähm können sie (..) ähm für jeden einzelnen Teilnehmer beschreiben (,) wie  
200 sich der Clownskurs auf das Wohlbefinden und das Verhalten ausgewirkt hat (?)

E.: hmh (..) grundsätzlich denke ich das sich beobachtbar auf alle Teilnehmer gleichermaßen positiv ausgewirkt hat (.) Grundsätzlich sind alle lebendiger geworden (,) äh selbstbewusster (,) haben das (,) was sie im äh Kurs erlebt haben (,) also rausgetragen an Lebendigkeit (,) also auch muss man sagen in einer Jahreszeit (,) wo Winter (,) wo eine  
205 Rückzugszeit auch ist (,) also wirklich dann davon so erstmal davon profitiert an Lebendigkeit (,) an Anerkennung (,) an dem Entdecken so ner Figur (,) ich kann was (,) ich

kann sie rauslassen (,) ich kann mir trauen mich zu zeigen (,) und hab dafür ne Form (,) oder hab die Möglichkeit in einer anderen Rolle (,) in ne andere Rolle zu schlüpfen (,) da wirklich das zu zeigen (,) was eigentlich ein ganz wichtiger Teil von mir ist (,) wenn nicht gar der wichtigste (,) ja (,) also diesen Teil lebendigen (,) der spielerisch sein darf (..) ja wo die Gefühle (,) Gefühle ihren Platz haben dürfen (,) das auszuleben (,) das ist ja sonst in der Gesellschaft eher nicht erlaubt (,) und gerade ein psychisch Kranker sollte sich ja immer anpassen (,) zusammenreißen (,) anpassen und fällt sowieso schon auf und versucht ja mit den Symptomen irgendwo (,) dass gar niemand weiß und diesen lebendigen Teil davon (,) der kann eben da wirklich ausgelebt werden (,) beim [DM50] war da wirklich das besondere, das er in der Zeit des Kurses (,) ähm (,) seine Freundin sich von ihm getrennt hat und er wäre sonst ganz sicher ins Krankenhaus (,) oder in Depression gelandet also eine Weise(.) Was bei ihm noch ganz stabilisierend war (,) das er bei uns arbeitet (,) das hat er immer gesagt (,) ja (!) das der Job ganz wichtig ist (,) einmal in der Woche mindestens total gebraucht (,) aber ich weiß nicht (,) ob das ausgereicht hätte (,) das bezweifle ich (,) er hat also ne (..) Krisensituation wirklich dadurch überhaupt bewältigen können (,) ja (..) also ist jetzt gut (,) ich habe ihn heute wieder gefragt (,) es geht ihm gut (,) und ich hab das jahrelang gesehen (,) und diese (,) wie wichtig diese Beziehung war für ihn (,) also identitätsstiftend wirklich (,) also da würd ich sagen das hat ihm (,) ja (..) wirklich geholfen (,) damit zurecht zu kommen (,) hat wirklich sehr viel Zugang zu seinem Selbstwert bekommen (,) hat sich selbst aufwerten können (,) Beziehung zu anderen aufwerten (,) konnte (,) was er oft sonst nur zu Verfügung hat (,) andere zu kritisieren (,) das kam wirklich nur ganz selten vor im Kurs (,) das ist sonst so ne Hauptstrategie gewesen (,) ja (,) andere auch (..) ja madig zu machen (,) zu kritisieren (,) sich über sie zu stellen (,) obwohl er sich selbst eher klein und unzulänglich fühlt (,) auch das denk ich hat er sozusagen gar nicht (,) also ist über sich selbst da hinaus gewachsen (,) und hat wirklich den Clown in sich entdeckt(.

I.: (lacht)

235 E.: ja (...) also wirklich für ihn Selbstwert (...) ich will nicht so viel wiederholen (..) die äh bei [EW49] denk ich (,) sie hat es äh am schwersten gehabt (,) weil sie so körperlich so eingeschränkt ist (,) und damit wieder an ihre Grenzen gekommen (,) das sie nicht so dabei sein kann wie die anderen (,) hat glaub ich aber erfahren können (,) das sie trotzdem vollwertiges Gruppenmitglied ist (,) und das da niemand dran angestoßen (,) Anstoß genommen hat (,) wenn sie mal was nicht kann (,) aber auch nicht überfürsorglich mit ihr umgegangen ist (,) oder immer davon geredet hat (,) wie krank sie doch ist (.) Also diese Erfahrung von Normalität war glaub ich ganz gut (,) dass sie es überhaupt so

lange ausgehalten hat (,) das sie es nicht abgewertet hat (,) das ihr Freude bereitet hat (,) Spaß gemacht hat (,) das es ihr möglich war (,) was drumherum zu organisieren (,) das  
245 es auch geht (,) vorher war es nicht möglich einen Fahrdienst vor elf Uhr zu bekommen  
(,) war also alles plötzlich möglich (,) dem also ne Wichtigkeit auch gegeben (,) hmmm  
da sie sonst auch noch kreativ tätig ist (,) und auch gerne auf der Bühne steht (,) ge-  
wohntermaßen auch Vorlesungen macht und gerne Leute (,) also auch animiert auf der  
Bühne aufzutreten (,) war das für sie vielleicht nicht so was Neues (,) neu war vielleicht  
250 (,) das sie nicht die Führung hat so einer Gruppe (,) was sie ganz oft schnell auch macht  
(,) also dass sie so ne Leitung wirklich anerkannt hat (,) und auch nicht kritisiert hat (,)  
das ist auch ganz oft sonst der Fall (,) und denk gut in Beziehung getreten mit den ande-  
ren (,) hat's ihr ermöglicht über diese Art von Spiel (,) sich auch gut auf den anderen  
einzulassen so (,) ja (...) was da wahrscheinlich für sie so ne Erfahrung war (,) müsste  
255 man natürlich fragen (,) ob das auch stimmt (,) das sie so gleichwertig unter den anderen  
sein konnte (,) sie musste nicht führen (,) wie sonst immer (,) und äh gehörte gleichwer-  
tig dazu (,) also musste sich auch nicht schlecht fühlen (,) oder als Außenseiterin (,) so  
ne Erfahrung (,) ja (...) ähhh

die [AW70] ist eigentlich jemand der (,) die Besucher sonst nicht gerne in Kontakt ge-  
260 treten sind (,)

Pause Handy-anruf der Expertin

I.: ja

E.: ja (,) mit ihr haben's eher andere schwer (,) schwer (,) dass sie gemocht wird (,) was sie  
glaube ich auch mal konnte (,) ist ihre Lehrerinnenrolle verlassen (,) war so lange Lehrerin  
265 (,) und tritt oft auch äh belehrend gegenüber anderen auf (,) und auch (...) ja so in  
Schubladen bewertend (,) und das hat viele Leute auch abgeschreckt (,) mit ihr in Kon-  
takt zu kommen (,) die dann im Kurs gesagt haben (,) die [AW70] ist ja ganz nett (,) also  
mit der kann man auch und das sie so ne Seite an sich auch (,) auch zugelassen hat  
in ihrem Alter (,) das finde ich ganz bedeutsam (,) ja auch mit vielen jüngeren Men-  
270 schen (,) ja so humorvoll (,) konnte auch mal loslassen (,) glaube ich (,) so ja (,) also  
nicht so nen kontrollierten Umgang pflegen (,) so nen Ernsthaften (,) sie ist sonst nicht  
sehr gelöst (,) einfach (,) hat man ja gesehen (,) das sie auch nen trockenen Humor hat  
und sich so (,) ja (...) da fällt mir momentan nicht mehr ein (,)

I.: hm

275 E.: Ja der [CM54], [BW61]

I.: [BW61]

E.: Bei [BW61] war's glaub ich sehr gut (,) das sie mal den Anderen wahrnehmen konnte

(,) das sie mal sehen konnte (,) da ist eine andere Person (,) mit der setz ich mich erst mal in Beziehung (,) am Anfang hat..hat sich verändert im Laufe des Kurses (,) ihr's durchgezogen (,) sie hatte die Spielidee und die hat sie durchgezogen egal ob der andere mitmacht oder nicht (,) und hat auch relativ wenig Wert darauf gelegt (,) und jetzt ist sie in der Lage (,) mit einer anderen Person zu improvisieren (,) also zu sehen (...) hier dieses Zug um Zug Spiel (,) war da ne gute Methode (,) zu lernen (,) den anderen machen zu lassen (,) darauf einzugehen (,) das ist glaube ich (...) wenn sie das noch länger macht (,) wird das sehr positiv (,) auch wenn sie das mit raus nimmt (...) das es ihr möglich war (,) wenn sie diese Angststörungen gekriegt hat (,) sie durfte gehen (,) durfte wieder rein kommen (,) hat sie auch ermutigt wieder rein zu kommen (,) also das das für sie nicht (,) nicht peinlich war (,) oder das es auch nicht so nen großen Stellenwert eingenommen hat (,) das es nicht erst so panisch war und das sie da auch gut für sich selber gesorgt hat (...) äh ganz stark auch Selbst- findet ihren Selbstwert (,) ihre An..Anerkennung dafür kriegt (,) und dass. (..) Platz hat (,) was sie sonst äh an kreativen Potenzial hat (,) hat auch so Einmann-oder Einfraustücken gespielt (,) jetzt ma in einer Gruppe spielen (,) also für sie ist das wirklich (...) schöpferischer Zuwachs (,) das ist ein ganz wichtiger Punkt in ihrem Leben geworden und für'n Lutz auch ein ganz wichtiger Lebenspunkt geworden (.)

280

285

290

295

300

Ja bei [CM54] weiß ich jetzt nicht weiter (,) ich denke das es ganz bedeutsam war (,) dass er gekommen ist (,) als es ihm besonders schlecht ging (,) auch wenn er sich nur entschuldigen wollte (,) er ist ein sehr korrekter Mensch wahrscheinlich (,) und das er dann geblieben ist (,) denk ich da (,) das war (,) nehm ich an (,) dass das für ihn eine besondere Erfahrung auch war (,) das er da bleiben konnte in der Gruppe und nicht abhauen musste (,) obwohl er sich mit sich so uneins gefühlt hat (.)

I.: hm

E.: Er hat sich ja auch auf völlig fremde Leute eingelassen (,) ist bestimmt niemand (,) der jetzt viele Kontakte pflegt (,) ja eher auch so ein Einzelgänger (.) Und hat sich entschieden (,) dafür was anderes (,) so Sport (,) oder was er machen muss (,) eben zurückzustellen (,) das zeigt ja wie wichtig ihm das ist da in der Gruppe zu sein (..) ja(...) diese die Anerkennung für für für diese Art von Schrägheit (,) die er ja auch mitbringt (,) ist gut untergebracht in so ner Figur Clown (,) ja (.)

305

Er wäre ja sonst eher ein ganz unauffälliger Mensch (,) dem man möglicherweise übersehen würde (,) oder jemand den man durchschauen würde (,) damit wird er ganz (..) also präsent hm (...) und die [GW44] (,) die ist auch sozusagen richtig äh aufgewacht ja ja (?) Also so auf der äh Bühne zu stehen (,) ganz unbefangen (,) hä..hält ja auch Lesun-

310

gen (,) wo sie immer ganz viel geübt hat und so (,) das sie das relativ frei kann (,) aber  
als Clown ist das (,) hat sehr viel Freiheit im öffentlichen Auftreten geschaffen (,) auch  
315 weil sie als Schriftstellerin freier gemacht (,) und hat glaub ich Dinge entdeckt (,) von  
denen sie gar nicht wusste (,) das sie in ihr stecken (,) ja und so (,) auch dieses äh Frau  
sein so auf der Bühne und in so'n spielerischen Kontakt mit nem Mann zu gehen (,) wo  
sie auch gerne eine Beziehung haben möchte (,) also Beziehungsschwierigkeiten (...)  
erst mal so probierhalber auf der Bühne (,) ob das gut geht (,) abzutesten (,) wie weit lass  
320 ich jemanden ran (,) weil da war ja auch so Möglichkeiten so (,) männlich-weibliches  
Rollenspiel auf der Bühne (,) so zu proben (.)

I.: hm

E.: Glaub ich (,) das war ganz gut (,) auch mal die spielerischen Umgang in Beziehung zu  
bekommen (,) nicht gleich so verbissen ranzugehen (,) also wenn sie wirklich (...) in ih-  
325 rem realen Leben (,) dass das dann übertragbar ist (,) oder so (.)

I.: hm

E.: joa

I.: Hm dann habe ich ähm ich hab ja Wohlbefinden für mich so eingeteilt in einmal so das  
ähm emotionale Wohlbefinden (,) das körperliche Wohlbefinden und ähm in soziale  
330 Aspekte (,) also zum Beispiel die Kommunikation oder soziales Verhalten und so (.)

E.: hm

I.: Hat sich das bei den Teilnehmern verbessert oder verschlechtert?

E.: Hm (...) jetzt äh innerhalb des Kurses oder außerhalb?

I.: Innerhalb

335 E.: Innerhalb

I.: Also oder auch außerhalb (,) ja (.)

E.: hm (...) also verschlechtert hat es sich auf gar keinen Fall (,) und ich denke das ein Teil  
der Verbesserung (,) die wir sozusagen ihm Punkt vorher beschrieben haben (,) auch  
sichtbar geworden ist für die anderen Besucher (,) die viel mit den Leuten zu tun haben  
340 (,) also extrem war äh neben dieser Lebendigkeit (,) hat's auch ne Offenheit gebracht in  
der Kommunikation(.)

I.: hm

E.: Also das war sozusagen spürbar im Anschluss (,) direkt am Anschluss an den Kurs (,) aber  
das hat sich auch noch ne Weile getragen und drei Tage später war schon der  
345 nächste Kurs (.)

I.: hm

E.: Also überhaupt dieses Niveau von Offenheit und Lebensfreude auch ganz doll an-

gehoben hat (,) das atmosphärisch im ganzen Gemeindezentrum gemerkt (,) ja (')

I.: hm

350 E.: Das diese Energie (,) die da rein gekommen ist (,) war erst mal in einem Zimmer (,) auch mit raus transportiert worden ist (,) und viele Leute neugierig gemacht hat (,) äh was da passiert, was ja (..)

I.: hm

E.: hmm

355 I.: Ok (,) jetzt möchte ich noch mal allgemein zum Kur..Clownkurs was wissen (,) und zwar ähm welche Chancen möglicherweise diese Intervention hat und die zweite Frage ist (,) auf welche Krankheitsbilder wäre diese Methode anwendbar (,) vielleicht kann man das auch so ein bisschen verknüpft sehen (,) also was was für Möglichkeiten birgt sich in dieser Methode (?)

360 E.: Also eigentlich könnte ich jetzt nen Extrakt machen aus dem (,) was mir so eingefallen ist zu den einzelnen Menschen (,) was wirklich äh ne Möglichkeit wenn man in so ner Gruppe schon ist (,) oder so ne Rolle einnehmen kann (,) in schwierigen Krisensituationen sich nicht zurück zu ziehen (,) also über die Möglichkeit von Theaterspiel in ner Rolle als Clown (,) äh sich nicht zu isolieren wieder und zurückzutreten (,) vielleicht im besten Falle ein distanzierteres Verhältnis auch zu der Erkrankung dann zu kriegen (,) 365 sich mehr angucken zu können (,) was man da tut (,) äh diese (..) Idee von der Schönheit des Scheiterns (,) von Fehler sind erlaubt (,) der Kopf muss nicht da sein (,) trägt glaub ich sehr dazu bei (,) sich auch nicht so stark hinein zu begeben in so ne (..) Verlockung von Krankheitssymptomen (,) ja das (,) man kann das zwar nicht bestimmen (,) aber man hat an bestimmten Punkten Möglichkeiten (,) sich zu entscheiden (,) lass ich mich 370 jetzt in die depressiven Symptome hineinfallen oder sage ich mir nein (,) ich habe noch das (,) und das ist auf jeden Fall ein A..Angebot dafür (,) gar nicht in die Krankheit reinzufallen (,) für die Depression ist das ganz wichtig (,) ja (...) wir hatten ja jetzt niemanden (,) der ähm manisch oder psychiatrisch war (.)

375 I.: hm

E.: Da kann ich es mir schwer vorstellen (,) wenn jemand akut ist (,) also in einer akuten Krankheitsphase ist (,) der äh woanders ist (.)

I.: hm

E.: Das ist..sind die Menschen im Allgemeinen nicht erreichbar (,) also das geht dann eben 380 nur zwischen den Erkrankungen (,) ja (') was ein ganz heilender Faktor überhaupt ist (,) neben irgendwelcher Medizin oder Therapie (,) das jemand äh sich selbst wert fühlt (,) und das er Anerkennung kriegt und das er in Beziehung stehen kann und all diese also

äh drei Aspekte werden wurden ganz stark jetzt so (..) in dieser Gruppe (,) unter dieser Art von (..) ja gegenseitig in Kontakt treten über das Spiel (,) ja wenn die alle bedient und können geübt werden (,) in so nem Rahmen und damit dann auch rauszugehen mit anderen Menschen halt so .(.)

I.: hm

E.: Ich fand es war ein sehr geschützter Rahmen (,) trotz dessen das es ringsum sehr laut war (,) manchmal (,) oder Störung von Telefon oder irgendwas äh (...) hast du den Rahmen sehr geschützt gehalten (,) respektiert (,) wenn jemand auch mal äh anders war oder ausgebrochen ist oder anders da war (,) das ist glaub ich sehr wichtig (,) das die Toleranz da ist (,) das keine Leistungsabforderung ist (,) aber eine ganz klare Struktur (,) also von der Methode her (,) die ganz klar (,) Strukturen sind glaub ich für jedes Krankheitsbild ganz wichtig (,) weil man sich selbst äh nicht begrenzen kann und äh es möglicherweise auch hilfreich ist über sich hinweg (,) also aus seiner Haut raus zu können (,) die ja in solchen Krankheitsphasen ganz eng um sich rum wird (,) also man baut dann einen ganz großen Schutzraum (,) es ist schwer Kontakt zu anderen auf zu nehmen (.)

I.: hm

E.: Also das das sehr (,) dafür sehr hilfreich sein kann überhaupt in Kontakt zu bleiben

400 I.: hm

E.: Und was glaub ich noch wirklich noch (,) was Neues war (,) sich so stark auf Publikum einzulassen (,) also das Publikum anzuschauen (,) nicht nur für sich zu spielen oder nur mit den Menschen die auf der Bühne sind sondern sich auch wirklich vor andere hinzustellen und zu sagen (,) ich hab euch hier was zu zeigen und ihr könnt mich angucken (...) das ist ja äh für viele (,) die sich nicht so wohl fühlen in ihrer Haut (,) auch schon ein großer Schritt, ja (.....) und ich glaube das sind auch Leute (,) jetzt ist mir von keinem bekannt (,) der jetzt in einer ganz normalen Theatergruppe oder irgendwo hingehen würde (,) vielleicht dann führt dahin (,) wenn er erst mal so in so nem Rahmen (,) vielleicht sehr gut (,) in solchen Einrichtungen das auch erst mal zu probieren (.)

410 I.: hm

E.: um überhaupt erst mal eine Brücke zu kriegen (,) vielleicht dann später noch weiter zu gehen (,) ja (,) also wenn man da nicht reinkommt mit so ner Methode (,) raus kommen die Leute bestimmt nicht (,) in ganz normale Zusammenhänge (,) fühlen sich da auch nicht wohl (,) als Außenseiter (,) oder ja (.)

415 I.: hm

E.: Das ist jetzt erst mal was mir spontan eingefallen ist (,) gibt bestimmt noch mehr dazu zu sagen (,) vielleicht ist dir an irgend nem Punkt was eingefallen (,) was dich noch



mehr interessiert.

I.: hm

420 E.: Was du gemerkt hast (?)

I.: Was ich gemerkt hab (?) ähm also ich (..) hab ja auch viel anhand meines Konzeptes selber auch gesehen (,) so ne (,) also das zum Beispiel was ich sehr prägnant fand (,) war auch das (,) was du schon erzählt hattest (,) so ne (,) das sie sozusagen vor Publikum zu sein (,) was ich wirklich bemerkenswert fand (,) gerade bei dem Auftritt (.)

425 E.: hm

I.: Das wir ja ganz am Anfang diese Übung hatten (,) das die Leute ähm vor dem Publikum stehen mussten und den also nur dasteh'n ganz am Anfang diese Übung (,) ja und dann den Leuten in die Augen schau'n (,) was vielen Leuten ganz ganz schwierig gefallen ist (,) und wo ich dann die Clowns sozusagen bei dem Auftritt beobachtet habe (,) wo sie sich so wohl gefühlt haben unter diesem Applaus (,) und den Leuten Küsschen gegeben haben ins Publikum oder so (,) oder auch über die Zeit so aufgegangen sind (,) so ne (..) ja und äh ich hatte sozusagen vor dieser Arbeit mir viele Gedanken gemacht (,) ähm bei wem es sich zum Beispiel anbieten würde (,) was ich zum Beispiel nie gedacht hätte (,) das es bei Depression funktioniert (.)

435 E.: hm

I.: Weil ich dachte (,) da ist es wahrscheinlich überhaupt erst mal schwer (,) jemanden zum Spiel zu bewegen (,) was sich ja jetzt als positiv herausgestellt hat (.)

E.: hm

I.: Und ähm (,) ich weiß nicht (,) ich könnt mir zum Beispiel vorstellen (,) bei psychosomatischen Sachen vielleicht (,) weil sich ja auch Körper und Seele

440

E.: ja

I.: zusammengebracht wird

E.: Ja (..) kann ich mir auch vorstellen (,) auf jeden Fall (,) hm ja (.)

I.: Und ähm (,) du hattest ja auch mal erwähnt (,) beim Burn-out Syndrom zum Beispiel

445 E.: hm

I.: Ja (') wie könntest du dir da vorstellen was (,) was sozusagen die Mechanismen sind (,) das zum Beispiel (,)also das das wär je ne Prävention (,) wofür (?)

E.: Das auch, also so ne Möglichkeit aus sich heraus zu treten (.)

I.: hm

450 E.: sich distanziert zu betrachten (,) äh kombi... Rollen aufzugeben (,) also überhaupt erst mal wieder, als (,) beim Burn-out ent..(,) so wie ich's verstehe (,) entfernt man sich ja sehr stark von sich selbst (,) ne ist ausgebrannt (,) erschöpft (,) weil man immer wieder

das gleiche macht (,) und auch nur diese Taktik nicht anhalten kann (,) die dazu führt (,) dass man dann eben ausgebrannt ist (,) was man kann (,) nicht mehr machen kann (,) weil man die falschen Strategien gewählt hat (,) und das ermöglicht wirklich erst mal (,) 455 (... ) sich aus sich heraus zu nehmen (,) auch muss man (,) nimmt man sich nicht ganz so ernst (,) es gibt noch andere Rollen (,) ja die über das Eingeschränkte hinaus (,) Horizont erst mal wieder erweitern (,) so das (,) was ich schon gesagt hab (,) scheitern (,) Fehler (,) all das darf sein (,) ja also nicht so ein strenges Über-Ich zu haben (,) das ist ja 460 auch oft so bei diesen (,) hoher Anspruch (,) hohes Ideal (.)

I.: hm

E.: Sich da auch ganz viel verpowern (,) und ich denke fürs Team wäre es eben auch mal gut (,) ich hab mir oft vorgestellt (,) wenn jetzt Leute aus meinem Team (..) hierher (,) gleich mal auflockern würde (,) ja auch nicht alles so so bier-ernst zu nehmen (,) die 465 Strukturen sind eben sehr gefangen (,) besonders wenn man in denen ganz lange ist (,) das ist dann sozusagen als wär die Welt so (,) dieser Fokus auf die Welt (,) kleiner als der kleine Ausschnitt ist dann schon die Welt (,) das schränkt sich immer mehr ein (,) und um so mehr das so auch eingekapselt ist (,) also erst mal so Grenzen sprengen (,) die auch anders sehen (,) ja und die Fähigkeit an sich auch so zu entdecken (,) wäre (,) 470 und wirklich Zugang zur Lebenslust auch ja (,) innerhalb solcher Erschöpfungszustände (,) ja zur kreativen Wurzel in sich (,) so (...) ja (.)

I.: Gibt es noch irgendwas, (,) was du unbedingt gerne noch anmerken möchtest (?)

E.: Nö, sonst kann ich´s noch aufschreiben (.)

I.: Ja wunderbar (,) dann bedanke ich mich für das Interview und mach jetzt aus (.)

E.: hm (')

## 5.8 Auszug der Auswertungstabelle des Experteninterviews

<i>Zeile</i>	<i>Paraphrase</i>	<i>Generalisierung</i> <i>Reduktion</i>	<i>Zusammenfassung</i>	<i>Kategorisierung</i>
210-211	beim DM04 war da wirklich das besondere, das er in der Zeit des Kurses (,) ähm (,) seine Freundin sich von ihm getrennt hat	zeitgleiche Trennung von Freundin	Krise	
212	und er wäre sonst ganz sicher ins Krankenhaus (,) oder in Depression gelandet also eine Weise(,)	Mögliche Folgen: Krankenhaus Depression	Bewältigung der Krise	Krisenbewältigung
213-215	was bei ihm noch ganz stabilisierend war (,)das er bei uns arbeitet (,) das hat er immer gesagt (,) ja (!) dass der Job ganz wichtig ist (,) einmal in der Woche mindestens total gebraucht (,) aber ich weiß nicht (,) ob das ausgereicht hätte (,) das bezweifle ich (,)	weitere stabilisierende Faktoren außer Intervention: Arbeitsverhältnis (wurde gebraucht)	Bewältigung einer Krisen durch Arbeit	
215-217	er hat also ne (,) Krisensituation wirklich dadurch überhaupt bewältigen können (,) ja (,) also ist jetzt gut (,) ich habe ihn heute wieder gefragt (,) es geht ihm gut (,)	Bewältigung einer Krisensituation	Bewältigung der Krise durch Intervention	
217-219	und ich hab das jahrelang gesehen (,) und diese (,) wie wichtig diese Beziehung war für ihn (,) also identitätsstiftend wirklich (,)	Beziehung war identitätsstiftend	Krise (Hervorhebung der Bedeutung)	
219-222	also da würd ich sagen das hat ihm (,) ja (,) wirklich geholfen (,) damit zurecht zu kommen (,) hat wirklich sehr viel Zugang zu seinem Selbstwert bekommen (,) hat sich selbst aufwerten können (,) Beziehung zu anderen aufwerten (,) konnte (,)	Krisenbewältigung (in-direkte Wiederholung) Zugang zum Selbstwert konnte sich aufwerten und Beziehung zu anderen	Bewältigung der Krise durch Intervention Aufwertung Selbstwertgefühl und Kooperations-bereitschaft	Erhöhung Selbstwert  Erhöhung soziale Kooperations-bereitschaft
222-224	was er oft sonst nur zu Verfügung hat (,) andere zu kritisieren (,) das kam wirklich nur ganz selten vor im Kurs (,) das ist sonst so ne Hauptstrategie gewesen (,) ja (,) andere auch (,) ja madig zu machen (,) zu kritisieren (,) sich über sie zu stellen (,)	Hauptinteraktions-strategie: andere zu kritisieren, madig zu machen, sich über sie zu stellen durch Intervention:hat Strategie zurückgestellt	bisherige Interaktions-muster: Abwertung des Gegenüber	Auflösung negative Interaktionsstrategie
224 - 225	obwohl er sich selbst eher klein und unzulänglich fühlt (,)	hat geringen Selbstwert	bisher: geringer Selbstwert	
225-228	auch das denk ich hat er sozusagen gar nicht (,) also ist über sich selbst da hinaus gewachsen (,) und hat wirklich den Clown in sich entdeckt(,) (lacht)	über eigene Grenzen hinaus gewachsen, Entdeckung der Clownsfigur	Potentiale entfaltet	Entfaltung Potentiale
229	ja (...) also wirklich für ihn Selbstwert	Wiederholung Selbstwert	Aufwertung Selbstwert	

## 5.9 Abbildungen

















## Literaturverzeichnis

- Andrews, F. M. u. S. B. Withey: Social indicators of well-being: Americans' perceptions of life quality. New York: Plenum Press 1976.
- Asendorpf, Jens B: Psychologie der Persönlichkeit. 4., überarbeitete und aktualisierte Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer Medizin Verlag Heidelberg 2007.
- Bachtin, Michail, Renate Lachmann u. Francois Rabelais: Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1995.
- Balint, Michael: Angstlust und Regression. 6. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta 2009.
- Barloewen, Constantin von: Clown. Zur Phänomenologie des Stolperns. Ungek. Ausg. Frankfurt a.M. u.a: Ullstein 1984.
- Baumbach, Gerda: Maschere, ve saluto! - Maske seid begrüßt. In: Masken und Maskierungen. Hrsg. von Alfred Schäfer. Opladen: Leske + Budrich 2000. S. 137-160.
- Baumbach, Gerda: »Mehr Exaktheit, Freude, Glanz in den Bewegungen!«. Maske und ihre Sprache in der Theaterarbeit. In: Bewegung im Blick. Beiträge zu einer theaterwissenschaftlichen Bewegungsforschung. Hrsg. von Claudia Jeschke u. Hans-Peter Bayerdörfer. Berlin: Verl. Vorwerk 8 2000. S. 192-205.
- Baumbach, Gerda: Ciarlatani und Comici: Gesticolazione, Phantasie und Imagination - Heilen, Spielen, Theater. In: Theater am Hof und für das Volk : Beiträge zur vergleichenden Theater- und Kulturgeschichte. Festschrift für Otto G. Schindler zum 60. Geburtstag. Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theaterwissenschaft. 48. Jhg. Hrsg. von Brigitte [Hrsg.]. Marschall 2002. S. 49-60.
- Baumbach, Gerda: Vom Verschwinden und von der Beharrlichkeit der Comödie. In: Theaterkunst & Heilkunst. Studien zu Theater und Anthropologie. Hrsg. von Gerda Baumbach u. Martina Hädge. Köln: Böhlau 2002. S. 1-40.
- Baumbach, Gerda: Seid begrüßt, Maske! Zur Maskenproblematik in der Neuzeit. In: Corps du Théâtre / Il Corpo del Teatro. organicité, contemporanéité, interculturalité/ organicità, contemporaneità, interculturalità. Hrsg. von Ulf Birbaumer, Michael Hüttler u. Guido Di Palma. Wien: Hollitzer Wissenschaftsverlag 2010. S. 149-185.
- Beck, D., H. Müller-Braunschweig u. F. G. Plaum: Forschung in der Psychoanalyse. In: Klinische Psychologie 2. Methoden, Ergebnisse und Probleme der Forschung. Hrsg. von Walter J. Schraml u. Urs Baumann. Bern ; Stuttgart ; Wien: Bern: Huber 1974. S. 179-194.
- Becker, Peter u. Beate Minsel: Psychologie der seelischen Gesundheit. Persönlichkeitspsychologische Grundlagen, Bedingungsanalysen und Förderungsmöglichkeiten, Bd. 2. Göttingen: Verl. für Psychologie Hogrefe 1986.
- Becker, Peter: Theoretische Grundlagen. In: Wohlbefinden. Theorie - Empirie - Diagnostik. Hrsg. von Andrea Abele u. Peter Becker. Weinheim: Juventa-Verl. 1994. S. 13-50.
- Berger, Mathias u. Anam al Shajlawi: Psychische Erkrankungen. Klinik und Therapie ; unter systematischer Berücksichtigung von Übersichtsarbeiten der Cochrane-Collaboration und des Centre for Reviews and Dissemination ; mit 296 Tabellen. 2., vollst. neu bearb. und erw. Aufl., limitierte Sonderausg. München: Elsevier Urban & Fischer 2008.
- Berger, Peter L: Erlösendes Lachen. Das Komische in der menschlichen Erfahrung. Berlin: de Gruyter 1998.
- Boal, Augusto u. Jürgen Weintz: Der Regenbogen der Wünsche. Methoden aus Theater und Therapie. Berlin: Schibri-Verl. 2006.

- Bohdal, Christian: Maskenarbeit. In: Theater-Therapie. Ein Handbuch. Hrsg. von Doris Müller-Weith. Paderborn: Junfermann 2002. S. 149-157.
- Borchardt, Andreas u. Stephan E. Göthlich: Erkenntnisgewinnung durch Fallstudien. In: Methodik der empirischen Forschung. Hrsg. von Sönke Albers, Daniel Klapper u. a. Wiesbaden: Betriebswirtschaftlicher Verlag Dr. Th. Gabler |d GWV Fachverlage GmbH Wiesbaden 2007.
- Bortz, Jürgen u. René Weber: Statistik für Human- und Sozialwissenschaftler. Mit 242 Tabellen. 6., vollst. überarb. und aktualisierte Aufl. Heidelberg: Springer Medizin 2005.
- Bortz, Jürgen u. Nicola Döring: Forschungsmethoden und Evaluation. Für Human- und Sozialwissenschaftler. 4., überarb. Aufl., Nachdr. Heidelberg: Springer-Medizin-Verl. 2009.
- Brandt, Steffen: Prävention und Gesundheitsförderung im betrieblichen Setting. Eine Längsschnittstudie über die psychologischen Auswirkungen des Yoga und des Autogenen Trainings. Unveröffentl. Diplomarbeit Univ. Oldenburg 2004.
- Bräuning, Ellen: *Ai vem o careto! Ai vem o diabo! / Da kommt der careto! Da kommt der Teufel!* Überlegungen zu Bedeutung und Funktion von `Maske` am Beispiel portugiesischer Maskentradition im Trás-os-Montes. Unveröffentlichte Magisterarbeit. Leipzig 2004.
- Bräuninger, Iris: Tanztherapie. Verbesserung der Lebensqualität und Stressbewältigung. 1. Aufl. Weinheim: Beltz PVU 2006.
- Braunschmid, Angelika: Das Phänomen Humor. Die heilende Wirkung des Lachens wird wieder entdeckt. Univ., Diplomarbeit--Linz, 2001. Linz: Trauner 2001.
- Chantelau, Twyla: Gardi und Hanna. Theateranthropologische Annäherung an eine Schauspielerin und ihre Kunstfigur. Unveröffentlichte Magisterarbeit. Leipzig 2007.
- Clasing, Dirk: Die essgestörte Athletin. Dokumentation eines Expertengesprächs des Deutschen Sportärztebundes e.V. vom 15. bis 17. März 1996 in Berlin und zusätzliche Beiträge. 1. Aufl. Köln: Sport und Buch Strauss 1996.
- Cooper, David: Psychische Störung als Reaktion: Die Geschichte eines psychiatrischen Konzepts. In: Sozialer Streß und psychische Erkrankung. Lebensverändernde Ereignisse als Ursache seelischer Störungen? Hrsg. von Heinz Katschnig. München: Urban & Schwarzenberg 1980. S. 98-124.
- Dalbert, Claudia: Subjektives Wohlbefinden junger Erwachsener: Theoretische und empirische Analysen der Struktur und Stabilität. In: Zeitschrift für Differentielle und Diagnostische Psychologie 13 (1992). S. 207-220.
- Dalbert, Claudia: Habituelle Subjektive Wohlbefindensskala (HSWBS). In: Diagnostische Verfahren zu Lebensqualität und Wohlbefinden. Hrsg. von Jörg Schumacher, Antje Klaiberg u. Elmar Brähler. Göttingen: Hogrefe Verl. für Psychologie 2003. S. 170-175.
- Dick, Andreas: Durch Psychotherapie Freude, Vergnügen und Glück fördern. In: Therapieziel Wohlbefinden. Ressourcen aktivieren in der Psychotherapie. Hrsg. von Renate Frank. Berlin, Heidelberg: Springer Medizin Verlag Heidelberg 2007. S. 44-54.
- Diener, E.: Subjektive well-being. In: Psychological Bulletin (1984) H. 95. S. 542-575.
- Diener, E., R. A. Emmons u. a.: The satisfaction with life scale. In: Journal of Personality Assessment 1985 H. 49. S. 71-75.
- Dinkelaker, Jörg u. Matthias Herrle: Erziehungswissenschaftliche Videographie. Eine Einführung. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss. 2009.
- Dittrich, A.: Probleme der pharmakopsychologischen Forschung. In: Klinische Psychologie 2. Methoden, Ergebnisse und Probleme der Forschung. Hrsg. von Walter J. Schraml u. Urs Baumann. Bern ; Stuttgart ; Wien: Bern: Huber 1974. S. 534-549.
- Dumbs, Franz: Humor in der Psychotherapie. Eine explorative Studie zum Auftreten und zur Wirkung einer intentionalen Humorverwendung in der Verhaltenstherapie. Univ., Diss.--Bamberg, 2002. Lengerich: Pabst 2002.

- Eisenhardt, Kathleen M.: Building Theories From Case Study Research. In: Academy of Management. The Academy of Management Review 14 (1989) H. 4. S. 532-550.
- Farrelly, Frank u. Jeffrey M. Brandsma: Provokative Therapie. Nachdr. Heidelberg: Springer 2009.
- Flückinger, Christoph u. Martin Grosse Holtforth: Ressourcenaktivierung und motivorientierte Beziehungsgestaltung: Bedürfnisbefriedigung in der Psychotherapie. In: Therapieziel Wohlbefinden. Ressourcen aktivieren in der Psychotherapie. Hrsg. von Renate Frank. Berlin, Heidelberg: Springer Medizin Verlag Heidelberg 2007. S. 34-42.
- Frank, Renate: Körperliches Wohlbefinden. In: Wohlbefinden. Theorie - Empirie - Diagnostik. Hrsg. von Andrea Abele u. Peter Becker. Weinheim: Juventa-Verl. 1994. S. 71-96.
- Frank, Renate: Den störungsorientierten Blick erweitern. In: Therapieziel Wohlbefinden. Ressourcen aktivieren in der Psychotherapie. Hrsg. von Renate Frank. Berlin, Heidelberg: Springer Medizin Verlag Heidelberg 2007. S. 4-16.
- Frank, Renate: Körperliches Wohlbefinden durch Selbstregulation verbessern. In: Therapieziel Wohlbefinden. Ressourcen aktivieren in der Psychotherapie. Hrsg. von Renate Frank. Berlin, Heidelberg: Springer Medizin Verlag Heidelberg 2007. S. 132-144.
- Freud, Sigmund u. Peter Gay: Der Witz und seine Beziehung zum Unbewußten. Der Humor. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl. 2009.
- Fried, Annette u. Joachim Keller: Faszination Clown. 1. Aufl. Düsseldorf: Patmos-Verl. 1996.
- Frolowitz, Martin: Sebastian di Scio detto Arlecchino. Zur Personalunion von Arzt und komischer Maske im 17. und 18. Jahrhundert. In: Theaterkunst & Heilkunst. Studien zu Theater und Anthropologie. Hrsg. von Gerda Baumbach u. Martina Hädge. Köln: Böhlau 2002. S. 97-128.
- Galli, Johannes: Entdecke den Clown in dir. Heitere Gelassenheit finden. Freiburg im Breisgau: Herder 2000.
- Gerhards, Jürgen: Soziologie der Emotionen. Fragestellungen, Systematik u. Perspektiven. Univ., Diss.-Zugl. Kurzfassung von: Köln, 1987. Weinheim, München: Juventa-Verl. 1988.
- Glatzer, Wolfgang: Lebensqualität und subjektives Wohlbefinden. In: Alfred Bellebaum (Hg.), Glück und Zufriedenheit. Opladen, Westdeutscher Verlag, 1992, S. 49-85.
- Gurjewitsch, Aaron J., Gabriele Loßack u. Hubert Mohr: Das Weltbild des mittelalterlichen Menschen. 5., unveränd. Aufl., Lizenzausg. München: Beck 1997.
- Hädge, Martina: »Meß-Ärzte« in Leipzig im 17. und 18. Jahrhundert. In: Theaterkunst & Heilkunst. Studien zu Theater und Anthropologie. Hrsg. von Gerda Baumbach u. Martina Hädge. Köln: Böhlau 2002. S. 41-74.
- Hautzinger, M. u. M. Bailer: Allgemeine Depressions Skala. Hogrefe Verlag 1993
- Hengstenberg, Joanna: Die englische Harlequin-Pantomime des 18. Jahrhunderts. Eine theaterhistorische Untersuchung. Unveröffentlichte Magisterarbeit. Leipzig 2007
- Hildenbrand, Bruno: Qualitative Forschung in der systemischen Therapie. In: System Familie (1998) H.11. S. 112-119.
- Hochgeschwender, Ludwig: Text und Körperwelt 1610-1625 In: Der komische Körper. Szenen-Figuren-Formen. Hrsg. von Eva Erdmann. Bielefeld 2003. S. 31-39.
- Höfner, Eleonore u. Hans-Ulrich Schachtner: Das wäre doch gelacht! Humor und Provokation in der Therapie. 5. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verl. 2006.
- Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 18. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2001.
- Hulfeld, Stefan: Das Theatrum des Herrn Mary. Überlegungen zur theaterhistorischen Erforschung eines Jahrmarktmediziners. In: Theaterkunst & Heilkunst. Studien zu Theater und Anthropologie. Hrsg. von Gerda Baumbach u. Martina Hädge. Köln: Böhlau 2002. S. 75-96.

- Hüttinger, Stefanie: Die Kunst des Lachens - das Lachen der Kunst. Ein Stottern des Körpers. Univ., Diss.--Wien, 1995. Frankfurt am Main: Lang 1996.
- Izard, Carroll Ellis: Die Emotionen des Menschen. Eine Einführung in die Grundlagen der Emotionspsychologie. 4., neu ausgestattete Aufl. Weinheim: Beltz Psychologie-Verl.-Union 1999.
- Jung, C G: Aion. Beiträge zur Symbolik des Selbst. Sonderausg., 1. Aufl. Solothurn: Walter-Verl. 1995.
- Jung, C G: Die Dynamik des Unbewußten. Sonderausg., 1. Aufl. Solothurn: Walter-Verl. 1995.
- Keleman, Stanley: Verkörperte Gefühle. Der anatomische Ursprung unserer Erfahrungen und Einstellungen. 2. Aufl. München: Kösel 1995.
- Kästner, Erich: Die kleine Freiheit : Chansons und Prosa 1949 - 1952. Berlin: Atrium Verl. 1952.
- Keil, Annelie: Rekonstruktion von Gesundheit aus Leidensbildern. In: Körpererfahrung. Die Wiederentdeckung des Körpers: Theater, Therapie und Unterricht. Hrsg. von Rudi Scholz u. Peter Schubert. Reinbek: Rowohlt-Taschenbuch-Verl. 1982. S. 179-196.
- Kirchmayr, Alfred: Witz und Humor. Vitamine einer erotischen Kultur. Wien, Klosterneuburg: EDITION VA bENE 2006.
- Klosterkötter-Prisor, Birgit: Theaterpädagogik im Spannungsfeld von Theater und Therapie. In: Grenzüberschreitungen. Theater - Theaterpädagogik - Therapie ; Dokumentation des Symposiums: »Theater-Theaterpädagogik-Therapie, eine Standortbestimmung« vom 1. bis 3. November 1991 in der Akademie Remscheid. Hrsg. von Birgit Klosterkötter-Prisor. Remscheid: Rolland 1994. S. 62-71.
- Koestler, Arthur: Der göttliche Funke. Der schöpferische Akt in Kunst und Wissenschaft. Bern ; München ; Wien : Scherz 1968.
- Kott, Jan u. Agnieszka Grzybowska: Das Gedächtnis des Körpers. Essays zu Literatur und Theater. Berlin: Alexander Verl. 1990. Vielleicht Beitrag: Jan Kott: Das Gedächtnis des Körpers. S. 366-372.
- Kraemer, Sibylle, Susanne Plambeck, Stephan Mirisch und Hans Lauter: Theaterspiel mit psychisch Kranken – Eine Therapie? In: Kunsttherapie bei psychischen Störungen. Hrsg. Hans Förstl, Flora von Sprei u. Philipp Martius. München: Urban&Fischer 2005. S. 340-348.
- Kramer, Michael: Pantomime und Clownerie. Geschichte der Clownerie von der Commedia dell'Arte bis zu den Festivals of Fools ; mit Anleitungen und Vorschlägen zur Übung und zum Spiel. Offenbach a.M.: Burckhardthaus-Leatare-Verl. [vielm.:] Burckhardthaus-Laetare-Verl. 1986.
- Krappmann, Lothar: Soziologische Dimensionen der Identität. Strukturelle Bedingungen für die Teilnahme an Interaktionsprozessen. Freie Univ., Diss. [erm.]-Berlin, 1969. 1. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta 1971.
- Kroll, Christian u. Dr. Heinz Meditz: Wissenschaftliche Bestandsaufnahme der Forschung zu »Wohlbe finden von Eltern und Kindern«. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. 19. Ausgabe. Berlin 2009.
- Lachmann, Renate: Vorwort. In: Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur. Hrsg. von Michail Bachtin, Gabriele Leupold u. Renate Lachmann. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2006. S. 7-46.
- Lammers, Claas-Hinrich: Emotionsbezogene Psychotherapie. Grundlagen, Strategien und Techniken ; mit 9 Tabellen. Stuttgart: Schattauer 2007.
- Lamnek, Siegfried: Qualitative Sozialforschung. Lehrbuch. 4., vollst. überarb. Aufl., [Nachdr.]. Weinheim: Beltz PVU 2008.
- Le Goff, Jacques: Das Lachen im Mittelalter. 2. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta 2004.
- Lecoq, Jacques, Jean-Gabriel Carasso u. Katja Douvier: Der poetische Körper. Eine Lehre vom Theater-schaffen. Berlin: Alexander-Verl. 2000.

- Leuwer, Martin: Befindlichkeitsveränderung durch Musik, ein Vergleich zwischen psychotisch Kranken und psychisch Gesunden. Zugl.: Frankfurt (Main), Univ., Diss., 1982. [Mikrofiche-Ausg.]. Egelsbach, Frankfurt (Main), St. Peter Port: [Hänsel-Hohenhausen] 1982.
- Lutz, Ingrid: Was wirkt? Was heilt? Von Wirkfaktoren des originären Theaterhandwerks und Erkenntnissen moderner Hirnforschung. In: Spielend leben lernen. Hrsg. von Lilli Neumann, Doris Müller-Weith u. Bettina Stoltenhoff-Erdmann. Berlin: Schibri-Verl. 2008. S. 52-65.
- Lutz, Rainer: Euthyme Therapie und Salutogenese. In: Therapieziel Wohlbefinden. Ressourcen aktivieren in der Psychotherapie. Hrsg. von Renate Frank. Berlin, Heidelberg: Springer Medizin Verlag Heidelberg 2007. S. 56-86.
- MacDougall, Joyce: Theater der Seele. Illusion und Wahrheit auf der Bühne der Psychoanalyse. 2. Aufl. Stuttgart: Verl. Internat. Psychoanalyse 1994.
- Martius, Philipp: Kunsttherapie bei psychosomatischen Störungen. 1. Aufl. München: Elsevier Urban & Fischer 2008.
- Mattenklott, Gert (Hrsg): Der übersinnliche Leib. Beitr. zur Methaphysik d. Körpers. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1983.
- Mauss, Marcel, Henning Ritter u. Claude Lévi-Strauss: Gabentausch, Soziologie und Psychologie, Todesvorstellung, Körpertechniken, Begriff der Person. München: Hanser 1975.
- Mayring, Philipp: Die Erfassung subjektiven Wohlbefindens. In: Wohlbefinden. Theorie - Empirie - Diagnostik. Hrsg. von Andrea Abele u. Peter Becker. Weinheim: Juventa-Verl. 1994. S. 51-70.
- Mayring, Philipp u. Michaela Gläser-Zikuda: Die Praxis der qualitativen Inhaltsanalyse. Weinheim: Beltz 2005.
- Mayring, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. 10., neu ausgestattete Aufl., Dr. nach Typoskr. Weinheim: Beltz 2008.
- Mazouer, Charles: Der *badin* der Farce. Übersetzt von Eva Erdmann. In: Der komische Körper. Szenen - Figuren – Formen. Hrsg. von Eva Erdmann. Bielefeld 2003. S. 83–89.
- Moody, Raymond A.: Lachen! Über die heilende Kraft des Humors. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verlag 1984.
- Moser, Ulrich: Theorie der Abwehrprozesse. Die mentale Organisation psychischer Störungen. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Brandes & Apsel 2009.
- Müller, Klaus Peter: Clown. Mit dem Rücken zur Odyssee. In: Lachen - Gelächter - Lächeln. Reflexionen in drei Spiegeln. Hrsg. von Dietmar Kamper u. Christoph Wulf. Frankfurt am Main: Syndikat 1986. S. 224-231.
- Müller, Werner: Körpertheater und Commedia dell'arte. Eine Einführung für Schauspieler, Laienspieler und Jugendgruppen. München: Pfeiffer 1984.
- Münz, Rudolf: Das »andere« Theater. Studien über ein deutschsprachiges teatro dell'arte der Lessingzeit. 1. Aufl. Berlin: Henschelverlag Kunst u. Gesellschaft 1979.
- Münz, Rudolf: Le Deità e la Molitlicità di Personaggi. In: Figuration. Beiträge zum Wandel der Betrachtung ästhetischer Gefüge ; [diese Publikation entstand im Zusammenhang des Symposions »Figuration, Ästhetik und Struktur«, das vom 26. bis 28. April 2000 in Mainz stattfand]. Hrsg. von Bettina Brandl-Risi. München: epodium-Verl. 2000. S. 107-153.
- Münz, Rudolf: Sind »die großen Erzählungen« im Theater zu Ende? In: Theaterkunst & Heilkunst. Studien zu Theater und Anthropologie. Hrsg. von Gerda Baumbach u. Martina Hädge. Köln: Böhlau 2002. S. 327–424.
- Negro, Anna dal: Dario Fo: Mit Worten, Lauten und Gesten die Welt verkehren. In: Der komische Körper. Szenen - Figuren – Formen. Hrsg. von Eva Erdmann. Bielefeld 2003. S. 59-65.

- Petzold, Hilarion: Das »Therapeutische Theater«- Die Methode Vladimir N. Iljines. In: Dramatische Therapie. Neue Wege der Behandlung durch Psychodrama, Rollenspiel, therapeutisches Theater. Hrsg. von Hilarion Petzold. Stuttgart: Hippokrates-Verl. 1982. S. 88-109.
- Petzold, Hilarion: Das Therapeutische Theater Iljines in der Arbeit mit alten Menschen. In: Dramatische Therapie. Neue Wege der Behandlung durch Psychodrama, Rollenspiel, therapeutisches Theater. Hrsg. von Hilarion Petzold. Stuttgart: Hippokrates-Verl. 1982. S. 318-334.
- Petzold, Hilarion u. Johanna Sieper: Die neuen-alten-Kreativitätstherapien. Marginalien zur Psychotherapie mit kreativen Medien. In: Arnheim, Rudolf, Michael Balint u. a.: Die neuen Kreativitätstherapien. Handbuch der Kunsttherapie. 4., unveränd. Aufl. Bielefeld: Aisthesis 2007.
- Reinecker, Hans: Therapieforschung. In: Lehrbuch der Verhaltenstherapie. Hrsg. von Jürgen Margraf u. Silvia Schneider. Heidelberg: Springer Medizin 2009. S. 84-99.
- Resch, Franz: Entwicklungspsychopathologie des Kindes- und Jugendalters. Ein Lehrbuch. 2., überarb. und erw. Aufl. Weinheim: Beltz Psychologie Verl.-Union 1999.
- Robinson, Vera M u. Rudolf Müller: Praxishandbuch therapeutischer Humor. Grundlagen und Anwendung für Gesundheits- und Pflegeberufe. 2., unveränd. Aufl. Bern: Huber 2002.
- Rost, Wolfgang: Emotionen. Elixiere des Lebens. Berlin u. a.: Springer 1986.
- Roth, Erwin: Sozialwissenschaftliche Methoden. Lehr- und Handbuch für Forschung und Praxis. 4., durchges. Aufl. München: Oldenbourg 1995.
- Sanner, Hans-Ulrich: Die Clown-Bünde der Pueblo-Indianer. In: Männerbande, Männerbünde. Zur Rolle des Mannes im Kulturvergleich. Hrsg. von Gisela Völger. Köln, 1990. S. 243-250
- Sarris, Viktor: Einführung in die experimentelle Psychologie. Lengerich: Pabst 1999.
- Schechner, Richard: Theater-Anthropologie. Spiel und Ritual im Kulturvergleich. Dt. Erstaussg. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1990.
- Schindler, Otto G.: »Der berühmte Piemontese genannt Tabarino«. Quacksalber am Wiener Allerheiligenmarkt und Komödiant am Kaiserhof. In: Theaterkunst & Heilkunst. Studien zu Theater und Anthropologie. Hrsg. von Gerda Baumbach u. Martina Hädge. Köln: Böhlau 2002. S. 129-144.
- Schlönvogt, Eugen: Schulhumor. – original und originell –. Aus dem Schulalltag von heute, gestern und vorgestern. Dresden: mediartist 2007
- Scholl, Armin: Die Befragung. 2., überarb. Aufl. Konstanz: UVK-Verl.-Ges. 2009.
- Schubert, Peter: Der Abstand zwischen uns selbst. In: Körpererfahrung. Die Wiederentdeckung des Körpers: Theater, Therapie und Unterricht. Hrsg. von Rudi Scholz u. Peter Schubert. Reinbek: Rowohlt-Taschenbuch-Verl. 1982. S. 39-85.
- Schwab, Gabriele: Die Subjektgenese, das Imaginäre und die poetische Sprache. In: Dialogizität. Hrsg. von Renate Lachmann. München: Fink 1982.63-84
- Sedlmeier, Peter u. Frank Renkewitz: Forschungsmethoden und Statistik in der Psychologie. München: Pearson Studium 2008.
- Spillmann, Brigitte u. Robert Strubel: C. G. Jung - zerrissen zwischen Mythos und Wirklichkeit. Über die Folgen persönlicher und kollektiver Spaltungen im tiefenpsychologischen Erbe. Orig.-Ausg. Gießen: Psychosozial-Verl. 2010.
- Spolin, Viola: Improvisationstechniken für Pädagogik, Therapie und Theater. 7. Aufl. Paderborn: Junfermann 2005.
- Stark, Rudolf u. Sabine Kagerer: Neuronale Grundlage positiver Emotionen. In: Therapieziel Wohlbefinden. Ressourcen aktivieren in der Psychotherapie. Hrsg. von Renate Frank. Berlin, Heidelberg: Springer Medizin Verlag Heidelberg 2007. S. 264-272.
- Stier, Winfried: Empirische Forschungsmethoden. Mit 53 Tabellen. 2., verb. Aufl. Berlin: Springer 1999.



- Stollmann, Rainer: Grotteske Aufklärung. Studien zu Natur und Kultur des Lachens. Stuttgart: M & P Verl. für Wiss. und Forschung 1997.
- Süß, Marco: Der Mediziner als ›Jongleur‹ und ›Charlatan‹. In: Theaterkunst & Heilkunst. Studien zu Theater und Anthropologie. Hrsg. von Gerda Baumbach u. Martina Häde. Köln: Böhlau 2002. S. 211-255.
- Tedlock, Dennis: Über den Rand des tiefen Canyon. Lehren indianischer Schamanen. 8. Aufl. München: Diederichs 1994.
- Titze, Michael: Die heilende Kraft des Lachens. Mit therapeutischem Humor frühe Beschämungen heilen. München: Kösel 1995.
- Titze, Michael u. Christof T. Eschenröder: Therapeutischer Humor. Grundlagen und Anwendungen. 5. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl. 2007.
- Trautmann, Romana Maria: Der Clown in uns! In: Lach- und Clownstheater. Die Vielfalt des Komischen in Musik, Literatur, Film und Schauspiel. Hrsg. von Gerd Koch. Frankfurt a.M.: Brandes und Apsel 1991. S. 69-79.
- Trötschel, Gandalf: Das Theater oder Die Gemeinschaftskunst als Chance gesellschaftlicher Heilung oder Die Wiedererfindung des Rades. In: Grenzüberschreitungen. Theater - Theaterpädagogik - Therapie ; Dokumentation des Symposiums: »Theater-Theaterpädagogik-Therapie, eine Standortbestimmung« vom 1. bis 3. November 1991 in der Akademie Remscheid. Hrsg. von Birgit Klosterkötter-Prisor. Remscheid: Rolland 1994. S.32-45.
- Vlcek, Radim: Workshop Improvisationstheater. Übungs- und Spielesammlung für Theaterarbeit, Ausdrucksfindung und Gruppendynamik. München: Pfeiffer 1997.
- Vogel, H.: Die klinische Testuntersuchung als soziale Interaktion und die Interferenz zwischen Diagnostik und Therapie. In: Klinische Psychologie : Ein Lehrbuch f. Psychologen, Ärzte, Heilpädagogen u. Studierende. Hrsg. von Walter J. Schraml. Bern ; Stuttgart ; Wien: Bern: Huber 1970. 161-179.
- Wimmer, Michael u. Alfred Schäfer: Einleitung: Zwischen Maskierungen und Obszönität. Bemerkungen zur Spur der Masken in der Moderne. In: Masken und Maskierungen. Hrsg. von Alfred Schäfer. Opladen: Leske + Budrich 2000. S. 9-32.
- Zulechner, Felix: Der Belastungsclown – ein Entlastungsspiel. In: Lach- und Clownstheater. Die Vielfalt des Komischen in Musik, Literatur, Film und Schauspiel. Hrsg. von Gerd Koch. Frankfurt a.M.: Brandes und Apsel 1991. S. 60-69.

#### *Internetquellen:*

- Big Apple Circus: Homepage. Rubrik: Clowns Care. <http://www.bigapplecircus.org/community/clown-care.aspx> (15.06.2010)
- Bundesministerium für Justiz: Gesetz über die Berufe des Psychologischen Psychotherapeuten und des Kinder- und Jugendlichenpsychotherapeuten. <http://www.gesetze-im-internet.de/psychthg/BJN-R131110998.html> (18.06.2010)
- Fernandez, Laura: Homepage. Rubrik: Krankenhaus Clowning. <http://laurafernandez.net/krankenhaus-clowning.html> (15.06.2010)
- Hutter, Gardi: Zitat. In: [http://www.stiftung-humor-und-gesundheit.ch/html\\_seh/portraet.html](http://www.stiftung-humor-und-gesundheit.ch/html_seh/portraet.html) (16.06.2010)
- Haas, Michaela: Mir entgeht kein Gesichtsausdruck. Ein Lügenexperte im Interview. Vom 23.01.2009. <http://www.sueddeutsche.de/wissen/ein-luegenexperte-im-interview-mir-entgeht-kein-gesichtsausdruck-1.471158> (07.05.2010)
- ICD-10: Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme 10. Revision German Modification Version 2010. Psychische und Verhaltensstörungen (F00-F99). <http://www.dimdi.de/static/de/klassi/diagnosen/icd10/htmlgm2010/index.htm#V> (21.05.2010)

## Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Magisterarbeit selbständig angefertigt habe. Es wurden nur die in der Arbeit ausdrücklich benannten Quellen und Hilfsmittel benutzt. Wörtlich oder sinngemäß übernommenes Gedankengut habe ich als solches kenntlich gemacht.

---

Ort, Datum

---

Unterschrift