

Status bezeichnet beim Improvisationstheater das Machtgefälle in der Beziehung zwischen zwei Bühnenfiguren. Eine Figur im **Hochstatus** verhält sich dominant gegenüber einer Figur im **Tiefstatus**. Eine Figur im Tiefstatus ordnet sich der Person im Hochstatus unter, passt ihr Handeln an deren Vorgaben an. Der momentane Status der Figuren zueinander ist erkennbar an Körpersprache, Handlungen und Sprechweise der Spieler.

Keith Johnstone versteht (in: „Theater und Improvisation“ S. 57ff.) Status als etwas was man *tut*, unabhängig vom **sozialen Status**, den man *hat*. Der soziale Status bezeichnet den Rang in einer Gesellschaftsordnung. Am oberen Ende finden sich weltliche und geistliche Herrscher (König, Priester), am unteren Ende die Abhängigen und Ausgestoßenen. Der gesellschaftliche Rang wird etwa durch Ämter, Titel, Auszeichnungen und Statussymbole demonstriert. Status nach Johnstone ergibt sich dagegen aus dem Verhalten der Figuren in einer konkreten Begegnung. Er betont, dass es keinen neutralen Status gibt, sondern dass sich immer ein Gefälle zeigt. Ein guter Schauspieler sei sich des relativen Status der dargestellten Figuren jederzeit bewusst und könne ihn spielerisch variieren.

In der Regel ist es sinnvoll, Figuren mit deutlichem unterscheidbarem Status zu spielen, da dies das Geschehen belebt und auch die Chance zu Veränderungen bietet.

Statusmerkmale

Bewegung

- **Hochstatus:** Zielgerichtet, ruhig, geschmeidig, bestimmt, fest, geschickt; Kopf bewegt sich wenig
- **Tiefstatus:** Unsicher, fahrig, ruckartig, steif, eng, tolpatschig

Sprechen

- **Hochstatus:** „Normale“ Stimmlage. Aber auch: situationsbedingtes Brüllen/Flüstern
- **Tiefstatus:** Leise, nuschelig, stockend, schnell

Stimmlage

- **Hochstatus:** Eher tief, entspannt
- **Tiefstatus:** Eher hoch, quietschig, gepresst

Körperhaltung

- **Hochstatus:** Aufrecht, straff. Aber auch: frei, ungezwungen, locker
- **Tiefstatus:** Gebeugt, schlaff. Aber auch: verkrampft, starr

Atmung

- **Hochstatus:** Ruhig und gleichmäßig
- **Tiefstatus:** Hektisch, flach, schnell, japsend, stockend
- **Bemerkung:** Den Atem anzuhalten kann beides sein. Dem Tiefstatus bleibt der Atem vor Angst oder Schreck stehen. Der Hochstatus hält den Atem an, um eine Drohgebärde zu verstärken.

Berührung anderer

- **Hochstatus:** Jede Art ungefragter Berührung: Hand auf die Schulter legen, Fussel vom Pulli picken, über die Wange streichen, ...
- **Tiefstatus:** Scheut vor Berührung anderer zurück. Lässt sich ungefragte Berührung gefallen

Eigenen Körper berühren

- **Hochstatus:** Nicht berühren. Aber auch: demonstrativ berühren
- **Tiefstatus:** Verlegenheitsgesten: durch die Haare streichen, das Gesicht streichen
- **Bemerkung:** Wichtig ist *wie* man sich selbst berührt. Der Zeigefinger am Mund etwa kann Unsicherheit ausdrücken (ertappter Schüler: „Ähm, was soll ich sagen?“) oder einen Dominanzanspruch (Lehrer zu Schülern: „Psst! Ruhe im Saal!“, Verführerin zu Mann: „Sieh auf meine Lippen!“)

Soziale Angemessenheit

- **Hochstatus:** Direkter Blick. Der sozialen Situation angemessene Blickdauer - nicht zu lang, nicht zu kurz. Aber auch: dominantes Niederstarren, hypnotischer Blick
- **Tiefstatus:** Rasches Abwenden des Blickes, also Vermeiden von (längerem) Blickkontakt. Unsteter Blick. Aber auch: bewunderndes, naives oder sozial ungemessenes Anglotzen
- **Bemerkung:** Blickkontakt ermöglicht sehr komplexe soziale Interaktionen. Laut Keith Johnstone (in: „Theater und Improvisation“ S. 68) regelt nicht die *Dauer* des Blickkontakts den Status, sondern die *Reaktion* auf Angestarrt-Werden.

Körperhaltung

- **Hochstatus:** Findet immer die richtigen Worte und die richtigen Gesten. Weiß, was der Situation angemessen ist und handelt entsprechend. „Weiß sich zu benehmen“. Weiß auch, wann er schweigen oder nichts tun soll. Geschmeidigkeit, Flexibilität, Prinzipientreue, Entscheidungsfreude, Einsicht. Aber auch: setzt sich bei Bedarf souverän über soziale Normen hinweg
- **Tiefstatus:** Liegt immer daneben, redet dazwischen, verplappert sich. Verletzt soziale Normen aus Angst, Unsicherheit oder Schwäche. Aber auch: Besserwisserei, Arroganz, Sturheit, Unbelehrbarkeit

Gelassenheit

- **Hochstatus:** Lässt sich durch nichts aus der Ruhe bringen, selbst in völlig ausweglosen Situationen. Brüllt nur, um seine Überlegenheit zu demonstrieren.
- **Tiefstatus:** Lässt sich leicht verunsichern. Gerät schnell in Panik. Lässt sich leicht provozieren. Rastet aus, wenn ein wunder Punkt berührt wird. Winselt um Gnade.

Fragen

- **Hochstatus:** Fragt wann und wie's ihm passt. Fragt aus Neugier. Verhört, spioniert, verkauft, verunsichert mit gezielten Fragen. „Wer fragt, der führt.“
- **Tiefstatus:** Fragt, um Hochstatus zu beschwichtigen. Fragt aus Unsicherheit und um sich nicht selbst entscheiden zu müssen. Aber auch: Lässt aus Angst Gelegenheiten für wichtige Fragen ungenutzt verstreichen. Ist zu einfältig, um auf kluge Fragen zu kommen.

Status verändern

Wichtig für Spiele wie [Klassischer Statuswechsel](#) ist, dass der Status immer *relativ* zu jemand oder etwas anderem definiert ist. Keith Johnstone verwendet (in: Theater und Improvisation, S. 60f.) das Bild einer *Statuswippe*, die sich auf zwei Arten bewegen lässt. Entweder drücke ich den Status des anderen („du stinkst“) oder ich erhebe den eigenen („ich rieche gut“). Beim Kampf um den Tiefstatus senke ich entsprechend meinen eigenen Status („ich nichtsnutziger Wurm“) oder erhebe den anderen („du strahlender Held“).