

Keith Johnstone

# THEATERSPIELE

*Spontaneität, Improvisation und Theatersport*

Deutsch von Christine und Petra Schreyer

*Z<sup>L</sup>*

Alexander Verlag Berlin

## INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	19
Spiele	24
Die Ursprünge des Theatersports	25
Theatersport im Loose Moose	28
Was Theatersport erreichen kann	32
PROBLEME MIT DEM FEEDBACK	34
Narrenparadies	34
Zuviel Beifall	36
Das »Genug gesehen«-Spiel	37
Gorilla-Theater	41
Micetro	42
Taschenlampentheater	46
Laß dich nicht bestechen	47
DIE GRUNDLAGEN	48
Der Sprung ins kalte Wasser	48
Typen von Improvisierern	48
Der Anfang	49
<i>Unterweisen der Form</i>	50
Herausforderungen	57
<i>Herausforderungen stellen</i>	57
<i>Zu allem möglichem herausfordern</i>	58
<i>Eine Herausforderung sollte keinen Hinweis auf die nächste geben</i>	58
<i>Dauer von Herausforderungen</i>	59
<i>Herausforderungen, die ich gesehen habe</i>	60
<i>Sich weigern</i>	61
<i>Sperren vermeiden</i>	63
Die »Warnung wegen Langeweile«	63
<i>Geschichte der Warnung</i>	65
Fliegenpapier	66
Ungezogenheit	67
Szenen mit Zuschauerbeteiligung	70
Mimische Darstellung	70
<i>Gemimte Gegenstände sind klebrig</i>	71
Das Jo-Jo	72

## VORSCHLÄGE AUS DEM PUBLIKUM 73

Die amerikanische Art 73

Wer macht die Vorschläge? 74

»Aber Vorschläge bringen Abwechslung« 74

Aufgetürmte Vorschläge 74

»Aber Vorschläge beweisen, daß wir improvisieren« 77

Beleidigende Vorschläge 77

Aus dem Stand starten 78

»Aber wie können wir improvisieren, ohne Vorschläge zu kriegen, verdammt noch mal?« 79

Fallen 80

*Wer bin ich? 80 Wo bin ich? 80 Eine Stelle zum Aufhören? 81 Was ist unser Problem? 81*

Welche Spiele sind am anfälligsten? 82

Versprechen halten 82

Ausreichend persönliches Material einholen 83

Wiederholen der Vorschläge 84

Zurückweisen von Vorschlägen 84

In Kürze 84

## DIE EINSTELLUNG DER SCHÜLER ÄNDERN 86

Männer/Frauen 86

Wolpes progressive Desensibilisierung 88

Paradoxer Unterricht 88

Tauziehen 89

Geschenke 90

Die Arbeit auswerten 92

Fangen 92

*Fangen mit Freistätten 93 Fangen in Paaren 93 Fangen in Zeitlupe 94*

Der Wunsch, die Regeln klar zu verstehen 94

»Fortgeschrittene Spiele« 94 -

Meine Schuld 94

Fahr zur Hölle, Keith 95

Scheitern 96

*Wenn Freiwillige scheitern 98 Scheitern erzwingen 99 Selbstbestrafung 99 Über die Durchschnittlichkeit 100*

Sport und Showbusiness 103

*Die falschen Risiken 104*

Vorsätzliche Stumpfsinnigkeit 106

Originell sein 107

Was bist du eigentlich? 110

Wunderkinder 111

## GESCHICHTEN ERZÄHLEN 112

Reise ohne Karten 112

Wie man kein Held ist 113

Aktion und Interaktion 116

Erwartungsrahmen 118

Pointe 119

Geheimnisse 120

Moralische Entscheidungen 120

Die Routine unterbrechen 121

Vorwärtsgen 129

*Das Rätsel 129 Lernen, nicht vorwärtszugehen 131 Eine Handlung voranbringen 134*

Das Offensichtliche 137

*Varianten 138*

Rechtfertigung 139

Spaß beim Kippen 141

*Weigerung, sich verändern zu lassen 148 Den anderen nachahmen 149*

*Die Plattform überspringen 149 Die Plattform nimmt das Kippen vorweg 149 Das eigene Kippen »als erster« einbringen 150 Fremde auf einer Parkbank 151 Jemand steigt durchs Fenster, während du schläfst 151*

## GESCHICHTEN KAPUTTMACHEN 158

Blockieren 159

Negativ sein 160

Kneifen 161

Auslöschchen 162  
Tratschen 162  
Abgemachte Tätigkeiten 163  
Nachahmen 163  
Überbrücken 164  
Ausweichen 165  
Ablenken (Verwirren) 165  
Originell sein 167  
Warteschleifen 167  
Gags 168  
Komische Übertreibung 169  
Konflikt 169  
Sofort-Problem 170  
Den Einsatz senken 170  
Rotkäppchen 170  
Konsequenzen 173

#### KORREKTURSPIELE 174

Angebote 174  
*Blinde Angebote 174 Die Geste rechtfertigen 176*  
Blockieren korrigieren 179  
*Beide blockieren 179 Beide blockieren (zwei Wirklichkeiten) 180 Der erste, der blockiert, verliert 181 Die Blockierung entfernen 182 »Du bist raus«-Version 183 Beide akzeptieren (im Kauderwelsch) 184 Beide akzeptieren (mimisch) 184 Gruppen-Ja 185 Klingt gut 188 Varianten 189 Einer blockiert, einer akzeptiert 190 Akzeptieren plus negatives Angebot 191 »Es ist Dienstag« (beide überakzeptieren) 193 Augen 195 Eirie«Nichtblockieren«-Szene 196*  
Kneifen korrigieren 197  
*Das Spiel mit dem Stimmchen 197*  
Tratschen korrigieren 201  
*Vom Tratschen zur Interaktion 201 Nur im Präsens 202*  
Überbrücken und Ausweichen korrigieren 202  
*Tot in einer Minute 202 Das Expertenspiel 204*  
Gags korrigieren 206

Gagpolizei 206 *Seriöse Leute* 206 *Das Gerbil* 207 *Impro ohne Lachen*  
209

## ERZÄHLSPIELE 210

Betty Plum 210

Ein Wort auf einmal 211

*Ein Wort auf einmal (im Kreis)* 212 *Ein Wort auf einmal (Briefe)* 212

*Ein Wort auf einmal (Darstellung)* 213 *Dem Wolf ausweichen* 214

*Keine Adjektive, kein Aber* 215

Was kommt als nächstes 216

*Zweipersonenspiel* 222 *Nie weiterackern* 222 *Einsatz eines Komitees*

*223 Paradoxe Version* 225

Unzusammenhängende Listen 226

*Darstellungsversion* 227

Gegenstände verbinden 227

Verbale Jagd 228

Das Boris-Spiel 229

*Der »klassische« Boris* 232 *Fluchtwege* 236

Schreibmaschinenspiele 237

*Fluchtwege* 241

## DA SEIN 245

Klau den Hut 245

*Die Hüte* 245 *Einführung ins Hutspiel* 246 *Sich behaupten* 248 *Laß*

*deine Hand entscheiden* 248 *Den Hut riskieren* 249 *Bei der ersten*

*Gelegenheit zugreifen* 250 *Sicherheit* 250 *Blindes Hutspiel* 250

*Bewertung des Hutspiels* 251 *Verbesserungen, die keine sind* 251

*Varianten* 252 *Gaskills Samuraispiel* 252

Grimassen schneiden (nebst Abwandlungen) 254

*Partyspiel* 254 *Grimassen schneiden zu dritt* 255 *Beziehung zum*

*Publikum* 260 *Der soziale Raum schrumpft* 260 *Grimassen schneiden*

*zu funft* 261 *Hackordnung* 261 *Grimassen schneiden zu zweit* 261

*Großmutterns Schritte (rote Ampel/grüne Ampel)* 262 *Der Vampir* 262

*Stehlen* 264

Abgang aus dem gleichen Grund 266

Eine Stimme 269  
*»Eine Stimme«-Partys in Paaren 272 Der Professor 273 Das Publikum spricht 274*  
 Lippensynchronisation 275  
*Das Zwei-Stimmen-Spiel 275 Gegenseitige Synchronisation 277 Synchronisation hinter den Kulissen 278 Synchronisation mit Freiwilligen aus dem Publikum 278 Variante 279*  
 Die Hand auf dem Knie 279  
 Sagte er/sagte sie 284  
*Abwehrmechanismen 287 Varianten 289*  
 Stehende Welle 290  
*Die Technik perfektionieren 291 Krieg der Geschlechter 292*  
 Körper bewegen 293  
*»Körper bewegen« mit Freiwilligen aus dem Publikum 295 Eine Version, die vermieden werden sollte 295 Die Möglichkeiten ausschöpfen 296*  
 Die Arme 296  
*»Die Arme« — alle zusammen 296 »Die Arme« — solo 297 Wer führt? 298 »Die Arme« - der Experte 298 Zwei Paar »Arme« 299 Die Taschen vollpacken 300 Doppelgestalten 300*  
 Unsichtbarkeit 301  
*Die Partner statten sich gegenseitig aus 303*  
 Das Gespensterspiel 304  
 Tiere 307  
*Tiere im ersten Stadium 307 Tiere im zweiten Stadium 308 Die Tierpolizei 309*

## FÜLLERSPIELE 311

A

Adjektive 312  
 Alphabetische Sätze 312  
 Däs»Stirb!«-Spiel 313  
*Variante 314*  
 Emotionale Hürden 315  
 Emotionale Reise 315  
*Erste Stufe 315 Zweite Stufe 315*

Emotionale Wiederholung	316
<i>Gesichtermasken</i>	317
Ausstaten	318
<i>Eine Lösung, die vermieden werden sollte</i>	319
<i>Kettenausstattungen</i>	320
»Keine Bewegung«	320
<i>Varianten</i>	320
Errate die Redensart	321
Maschinen	322
<i>Menschenmaschinen</i>	323
Das Kein-s-Spiel	324
Papierschnippen	324
<i>Varianten</i>	327
Eine Szene ohne ... ?	327
Szenen auf der Seite	327
Ja, aber	329
<i>Wie ich es spiele</i>	330
TECHNIKEN	332
Mit großen Augen	332
<i>Mit großen Augen - en masse</i>	333
<i>Freunde treffen</i>	333
Mit weitem Mund	333
Tempo	334
Dreiwörtersätze	336
Einwortsätze	337
Eingesagte Satzlänge	338
Menschen als Gegenstände	338
Geräuschkulisse	339
Das »Sei-interessiert«-Spiel	340
Emotionale Geräusche	342
<i>Bis hinunter zu den Zehen</i>	342
<i>Warum funktionieren emotionale Geräusche?</i>	345
<i>Varianten</i>	345
Obsessionen	345
Piep, piep	350
<i>Sich einem Publikum zuwenden</i>	353
Statusspiele	354

/



*Was ist Status?* 354 *So funktioniert es* 355 *Status herstellen* 356 *Die ganze Bandbreite von Status lehren* 356 *Status-Partys* 357 *Statusherausforderungen* 359 *Statusspiele für zwei Personen* 360 *Passagiere* 361 *Statusübergänge* 361 *Der gleiche Status* 362 *Kämpfe um deine Nummer* 363 *Du bist stur, ich bin zielstrebig* 364 *Den »falschen« Status spielen* 364 *Status und der kinetische Tanz* 365  
*Trickvorführung im Tiefstatus* 366  
*Das Königsspiel* 368  
*Tips* 372 *Variante* 372 *Hackordnungsversion* 373 *Passagierversion* 373 *Eine Version, die vermieden werden sollte* 373  
*Herr und Diener* 373  
*»Herr und Diener« als blindes Angebot* 374  
*Party mit Eigenschaften* 374  
*Eine fortgeschrittene Version* 378 *Alles ausstatten* 379 *Sandwiches* 379  
*Der kinetische Tanz* 380  
*Kauderwelsch* 381  
*Kauderwelschkarten* 382 *Eine Unterrichtsstunde in Kauderwelsch* 383 *Zwischen Kauderwelsch und Deutsch abwechseln* 384 *»Schatten« für Anfänger* 385 *Witze in Kauderwelsch* 385 *Kauderwelsch auf Wahrheit überprüfen* 386 *Errate die Szene* 386 *Kauderwelsch auf Text angewandt* 389  
*Das Beleidigungsspiel* 389  
*Fast-Food-Laban* 392  
*Fast-Food-Stanislawski* 394  
*Listen* 397 *»Der Star der Party sein«-Liste* 400 *»Von anderen Leuten für normal gehalten werden«-Liste* 401 *»Verfuhr«-Listen* 402 *Jedes Ziel paßt für jede Szene* 404 *Listen und Text* 406 *Komm rein, Nielsen* 408 *Kombinierte Listen einsetzen* 411 *»Listen« als Aufführungsspiel* 413  
*Ernste Szenen* 414  
*Widerstände gegen das Sprechen* 414  
*Liebes-(und Haß-) szenen* 416  
*Mantras* 417  
*Der Einsatz von Kinderliedern bei der Improvisation* 417 *Ich liebe dich — ich hasse dich* 421 *Beispiele* 422 *Dem Mantra »widersprechen«* 422 *Alfred Lunt* 422

Gegenstände verwandeln 423  
*Wirkliche Gegenstände verwandeln* 425  
Verse 425  
Tapetenschauspiel 427  
Der Tölpel 429  
*Vorschläge* 430  
Desorientierung 430

#### VERSCHIEDENE SPIELE 432

Fingerszenen 432  
*Die Fingerspieler nicht verstecken* 433  
Dennis' Puppenshow 433  
Zeitlupe mit Kommentar 434  
*Warum Zeitlupe?* 434 *Bewegung in Zeitlupe* 434 *Der Kommentator*  
435 *Varianten* 438 *Umfassendere Anwendungsmöglichkeiten* 439  
Messer 440  
*Messer bei Aufführungen* 442 *Möglichkeiten* 443  
Zuckungen 443  
»Klassische« *Version* 443 *Wie man in Zuckungen verfällt* 443 *Zuckungen zum richtigen Zeitpunkt* 444 *Variante* 446  
Sprachfehlerspiel 446

#### REGELN UND TECHNISCHES 448

Strafen 448  
*Hinauswurf* 449  
Auszählen 449  
Das Licht herunterwinken 450  
Bewertung 450  
Drei selten gespielte Formen von Theatersport 451  
*1. Blockieren verboten* 451 *2. Ernsthafter Theatersport* 453 *3. Nur ein Spiel* 454  
Die fünf Formen von Theatersport, die derzeit aufgeführt werden 454  
*1. Das reguläre Match* 454 *2. Das verbesserte Match* 455 *3. Das Herausforderungsmatch* 455 *4. Das Richter-Herausforderungsmatch* 455 *5. Das dänische Match* 456  
•'•••'•;.

- Regeln des Theatersports 457
- Die Regeln für das reguläre Match 461
- Die Regeln für das verbesserte Match 463
- Die Regeln für das Herausforderungsmatch 463
- Die Regeln für das Richter-Herausforderungsmatch 464
- Die Regeln für das »dänische« Match 464

#### RICHTER 466

- Funktion* 466 *Richter als Eltern* 466 *Wer soll Richter sein?* 467
- Berühmtheiten als Richter* 467 *Wie viele Richter* 468 *Wie sollen Richter aussehen?* 468 *Wie die Richter vorgestellt werden* 468 *Wo die Richter sitzen* 468 *Richter sind nicht perfekt* 469 *Schwache Richter* 469 *Starke Richter sind unabdingbar* 470 *Richter als Trainer* 470
- Hoch bewerten, über nicht zimperlich sein* 472
- Höllerichter 472
- Technische Richter 473

#### GEDANKEN ZUM SCHLUSS 474

- Körper und Seele 474
- Der Körper* 474 *Der Verstand* 475 *Qualität* 476 *Definition guter Improvisation* 476 *Definition schlechter Improvisation* 477 *Definition eines »tollen Publikums«* 477 *Definition eines »großartigen Improvisierers«* 477 *Abstumpfung* 478 *Ein Berufszweig* 479

#### ANHANG EINS - FAST-FOOD-STANISLAWSKI-LISTEN 480

- Leuten das Leben schwermachen (A)* 480 *Leuten das Leben schwermachen (B)* 481 *Für schön gehalten werden wollen* 482 *Für einen »Computer« angesehen werden* 483 *Mit jemandem Flirten* 483 *Leuten das Leben leichtmachen* 484 *Sich schuldig fühlen* 485 *Glücklich und mit allem Zufrieden erscheinen* 485 *Als Held erscheinen* 486 *Jemanden demütigen* 487 *Jemanden beeindrucken* 487 *Intelligent erscheinen* 488 *Als Trottel gelten* 489 *Kritisch sein* 490 *Der Star der Party* 491 *Geheimnisvoll erscheinen* 492 *Nervensäge (Teenager)* 493 *Normal erscheinen* 493 *Mütterlich/Väterlich sein* 494 *Einen Mann verführen* 495 *Eine Frau verführen (Liste A)* 497 *Eine Frau verführen*

*(Liste B) 497 Hochstatus 498 Tiefitatus (positiv) 499 Mitgefühl heischen 500*

## ANHANG ZWEI - KIPPEN 502

Babysitter 502  
Schlafenszeit für Kinder 503  
Verbrechen 503  
Verabredungen 504  
Familie 505  
Himmel/Hölle 506  
Anhalter 506  
Flitterwochen 507  
Horror 507 Jagen/Campen 508  
Körper bewegen 508  
Partys 509  
Parkbank (Fremde) 509  
Macht 510  
Gefängnis 511  
Psychologe/Patient 511  
Religion 512  
Rache 512  
Zimmergenossen 513  
Science-fiction 514  
Sex/Romanze 515  
Jemand steigt durchs Fenster ein, während du schläfst 516  
Stimmchen-Spiel 517  
Einen Fremden nach Hause einladen 517  
Lehrer/Schüler 518  
Vampir/Werwolf 518  
Verschiedenes 519

## ANHANG DREI - WEITERE FÜLLERSPIELE 520

Aktivitäten zu Musik 520  
Alliteration 520  
Rückwärtsszenen 521

Die Bühne im Gleichgewicht halten 521  
Bob Fosse 523  
Dialogkarten 523  
*Spezialkarten 524 Papierstreifen 524 Jedem eine Karte 525*  
Reklame 526  
Schneiderraum 526  
Wörterbuch 527  
Emotionale Quadrate 527  
Familienspiel 527  
Obstschläger 528  
Große Momente der Geschichte ohne ihre Hauptperson 528  
Überschriften 528  
Die Erfindung von ... 528  
Letzter Satz 529  
Madrigale 529  
Das meiste aus einem Gegenstand machen, der vom gegnerischen  
Team vorgeschlagen wurde 530  
Von eins bis zehn 530  
Anmachszenen 531  
Sitzen/Stehen/Liegen 531  
*Sitzen/Stehen 532 Sitzen|Stehen|Liegen|Knien 532 Sitzen/Stehen/  
Liegen/Hereinkommen 532*  
Fremde Bettgenossen 532  
Stunt-Doubles 532  
Untertitel 533  
TV-Fernbedienung 533  
Zeitverschiebung 533  
Was tust du? 534  
Wer? Was? Wo? 534

RATSCHLÄGE 535  
SPIELEVERZEICHNIS 538  
ANMERKUNGEN 545  
DER AUTOR 563  
INFORMATIONEN 565