Keith Johnstone: Improvisationstheater

Gruppen-Ja (15 Minuten)

Immer begeistert „ja“ sagen, nicht nur so tun als ob. Wer nicht will, fliegt raus. Wenn man etwas nicht länger machen möchte, kann man sagen „lasst uns damit aufhören“.

1. Vorschlag, alle rufen begeistert „Ja!“ und es geht los.
2. Durch Vorschläge entsteht eine Geschichte „Ja! Und?“

Erklärung: Improtheater nicht auf Gags aus, sondern auf Geschichtenerzählen

Geschenke machen (15 Min)

Abwechselnd. Immer hoch erfreut auf das Geschenk reagieren.

1. Schenkende Person definiert das Geschenk

   Partnerwechsel

2. Beschenkte Person definiert das Geschenk

Erklärung:

➔ Selbst bei simplen Handlungen wird versucht, Identität auszudrücken (Ich bin hart – ich schenke einen Totenkopf).

➔ Wenn die beschenkte Person das Geschenk definiert, sind Spieler*innen oft freier, da es weniger über sie verrät

Erklärung: Nicht originell sein

Status-Party (10 Minuten)

1. Gäste auf Partys
2. Unterteilen: A blinzelt wenig, Kopf still. B blinzelt viel, Kopf in Bewegung
3. Unterteilen: A ganze Sätze, B stammelt

Erklärung: Es entsteht Stauts-Ungleichgewicht. Meist direkt weitere Merkmale.

4. Nochmal spielen und dieses Mal wechselt der Status im Laufe der Party.

Um Nummer kämpfen (5 Minuten)

Zettel verteilen
Spielen
Positionieren
Austauschen

Gleicher Status (15 Minuten)

Zu zweit zusammentun**:** Streitthema wählen (Oppositionen bilden)

Zwei Spieler versuchen, gleichen Status zu haben. Publikum beurteilt.

Impro: Status

Angst vor Publikum = fehlendes Statusverhältnis zwischen Spieler*innen.

Status zwischen Spieler*innen, nicht zwischen Spieler*innen und Publikum. Dann ist Publikum weiter weg, unwichtig, weniger Lampenfieber.

Die Geste rechtfertigen (10 Min)

Abwechselnd:

1. A hebt Hand – Person B bringt A zurück in Ausgangsposition – A bedankt sich enthusiastisch
2. A macht Bewegung – Person B improvisiert oder zurück zur Ausgangspos. – A bedankt sich

Beispiel: Person A hält Ohren zu – Person B dreht Stereoanlage leiser

Erklärung: Spieler*innen sollen gleiche Haltung haben wie Publikum; es steht nicht unter Druck, etwas sehen zu müssen und trotzdem entstehen viele Bilder im Kopf, schon bei einfach Gesten. Kreativität hat etwas mit Aufmerksamkeit zu tun, nicht nur mit Nachdenken.

Zwei Wirklichkeiten (15 Min)

Beide sind sich nicht einig, wo sie sich befinden und kämpfen für die eigene Wirklichkeit

- Kirmes, Geburtstagsparty, Strand, Fitnessstudio, Wohnzimmer
- Hölle, Friedhof, Kirche, Arztpraxis, Zug

Am Ende fragen „War eure Szene gut?“

Die Arbeit auswerten

Erklärung:

➔ Szene war gut, wenn beide gerne miteinander gespielt haben. Wenn jemand gut ist, aber keine will mit ihr/ihm spielen, dann wird die Person nicht besser. Ist jemand schlecht, aber alle wollen mit ihr/ihm spielen, wird die Person schnell zu den Besten gehören.

➔ Nichts ist wichtiger als die Beziehung zwischen den Spieler*innen.

Puffer:

Funny, sexy, smelly