

## Offenes Training am 05.04.2014: Keith Johnstone's Theatersport

### Hintergrund

Keith Johnstone (\*1933) ist britischer Dramaturg und Schauspiellehrer und gilt als Begründer des modernen Improvisationstheaters. Er leitete eine Autorenwerkstatt am Royal Court Theatre und lehrte an der Royal Academy of Dramatic Art. Während seiner Arbeit entwickelte er „Regeln“ für das Schauspielen und vor allem das Improvisieren, die vieles negierten, das er in seiner eigenen Schauspielausbildung als hinderlich empfunden hatte. Hierbei ist sein Ziel vor allem, die Schauspieler zu mehr Spontaneität und Handlungsfreiheit auf der Bühne zu bringen.

*„Sich ein Improvisationsspiel ganz von vorn auszudenken ist fast unmöglich: das Beste, was man machen kann, ist, bereits bestehende Spiele zu bearbeiten. Denn Spiele sind ein Ausdruck für Theorien. (...) Die meisten Spiele, die in diesem Buch beschrieben sind, entstanden aus folgenden Theorien:*

- 1. daß sich die Improvisationsspieler gegen imaginäre Gefahren verteidigen, so als ob diese Gefahren real wären, obwohl das Theater ein Ort ist, wo selbst Leichen noch Vorhänge bekommen,*
- 2. daß das »Splitten der Aufmerksamkeit« anderen Teilen der Persönlichkeit die Möglichkeit gibt, zu agieren,*
- 3. daß die Schauspielkunst von Herrschaft und Unterwerfung handelt,*
- 4. daß das Publikum sehen will, wie eine Figur von einer anderen verändert wird,*
- 5. daß Geschichten Struktur erhalten, indem sie ihren eigenen Anfang ausschlichten,*
- 6. daß die Zuschauer die Schauspieler in Übergangsstadien sehen wollen,*
- 7. daß Improvisationsspieler die »Erlaubnis« brauchen, extreme Zustände zu erforschen,*
- 8. daß wir das meiste, was geschieht, versäumen, wenn wir voraus denken (auf der Bühne oder im Leben).“ (Johnstone, 1998, S.24f.)*

1977 gründete Johnstone die Loose Moose Theatre Company in Calgary, mit der er maßgeblich den Theatersport entwickelte. In dieser Form des Improvisationstheaters treten zwei Mannschaften gegeneinander an und spielen um die Gunst des Publikums bzw. der Schiedsrichter.

## Training

### *Bob Fosse*

- Eine Person ist der Choreograph (das Spiel ist benannt nach dem US-Choreographen und Regisseur) und stellt sich vor die Gruppe
- Die restliche Gruppe stellt sich in Blockaufstellung auf
- Der Choreograph bekommt eine zufällige Musik und tanzt dazu spontan, die Gruppe ahmt alle seine Bewegungen nach
- Der Choreograph macht eine deutliche End-Pose, bekommt tosenden Applaus und wird von einem weiteren Choreographen ersetzt (den er bestimmen kann)

### *Au Ja!/ Gruppen-ja*

- Das bekannte Spielprinzip: Die Gruppe bewegt sich durch den Raum; eine Person macht einen Vorschlag á la „Jetzt hüpfen wir alle auf einem Bein!“, die Gruppe jubelt „Au ja!“ und alle hüpfen auf einem Bein, bis ein neuer Vorschlag kommt.
  - Wer nicht überzeugt von seinem JA sein kann, „scheidet aus“ und geht an den Rand.
  - Es sollte darauf geachtet werden, dass es keine „Anführer“ gibt
  - Variante: Die Gruppe wird geteilt und das Spiel wird in 2 Teams gespielt. Wer in seiner eigenen Gruppe nicht voll echter Überzeugung „Au ja!“ rufen und mitmachen kann, wechselt in die andere Gruppe (und evtl. auch wieder zurück)
- 
- „Der durchschnittliche Mensch ist so negativ, daß ich mich fragte, wie wohl eine total positive Gruppe sein würde. (...) Da alle negativen Ideen wegfallen, steigert sich die Energie der Gruppe (...)“
  - „Dieses Spiel basiert auf der Entscheidungsfindung bei bestimmten Naturvölkern, wo Entscheidungen durch Einstimmigkeit und nicht durch Wahl getroffen werden, und nach einiger Zeit ähnelt es wirklich »primitiven Ritualen von Eingeborenen.«“
  - „Schüler, die das Spiel mitgemacht haben, werden freundlicher und sensibler für die Bedürfnisse anderer“
  - Das Spiel kann genutzt werden, um Geschichten zu erfinden. Hilfreich ist es dabei, es zu modifizieren und die Gruppe „Ja! UND?“ sagen zu lassen, sodass es schneller voran geht

## *Sagte er/ Sagte sie*

- 2 Spieler. Spieler A sagt seinem Partner, was dieser tun soll und fügt dann eine eigene Dialogzeile hinzu. Dann sagt B seinem Partner, was dieser tun soll und fügt seine Dialogzeile dazu.
- Beispiel:
  - A: Hallo, Mutti
  - B: Sagte er und warf die Schultasche auf den Tisch: Wie war's in der Schule?
  - A: Sagte sie und nahm die Tasche und sah hinein: Mutti, das ist meine Tasche!
  - B: Sagte er und versuchte vergeblich, sie mir zu entreißen: Ich will nur sehen, was du als Hausaufgabe auf hast.
  - A: Sagte sie und leerte die Tasche auf den Tisch: Ich hab schon alle Aufgaben in der Schule gemacht
  - Usw.
- „Das Spiel könnte nicht einfacher sein. Mein dreijähriger Sohn begriff dieses Spiel im Nu und spielte es fehlerfrei, doch Erwachsene fühlen sich überfordert und sind verwirrt. Erwachsene kämpfen andauernd um Kontrolle, es sei denn, sie werden von einem Ereignis mitgerissen, doch Kleinkinder sind daran gewöhnt, herumgezerrt zu werden (...). Nicht nur sind sie daran gewöhnt „gehandhabt“ zu werden, sie sind auch auf Rache erpicht, wohingegen die meisten Erwachsenen sich gegen jegliches Einmischen zur Wehr setzen, was das Spiel anfangs schwierig macht.“

## *Sitzen/stehe/liegen*

- Drei Spieler. Einer sitzt, einer steht, einer liegt auf dem Boden („natürlich“, gerechtfertigt durch die Situation)
- Wenn ein Spieler aufsteht, muss derjenige, der steht, sich hinsetzen oder auf den Boden legen und dies rechtfertigen. Wenn ein Spieler sich hinlegt, muss der zuvor Liegende sich hinsetzen oder hinstellen und dies rechtfertigen. Usw.
- Man rechtfertigt die Veränderung nachdem sie stattgefunden hat, um das Tempo zu halten
- Variante für 4 Spieler: sitzen/stehe/liegen/hereinkommen : Es dürfen immer nur 3 Spieler auf der Bühne sein
- „ein unterhaltsames Rechtfertigungsspiel, das die Schauspieler dazu zwingt, aufeinander einzugehen (...).“

## *Theatersport*

### *Regeln des Theatersports*

1. Die Dauer des Spiels wird vor Beginn festgelegt.
2. Die drei Richter leiten das Match und sind verantwortlich für seine Qualität. Richter bewerten jede Szene mit 0 („wertlos“) bis 5 („hervorragend“) Punkten
3. Der Kommentator gibt eine Einführung, stellt die Richter vor („Und jetzt kommt das traditionelle »Buh!« für die Richter!“) und stellt die Teams vor.
4. Es ist freigestellt, ob ein Trainer anwesend ist oder nicht.
5. Beginn des Matches: Der Richter beaufsichtigt das Hochwerfen einer Münze zwischen den Teamkapitänen. Der Gewinner entscheidet, welches Team die erste Herausforderung stellt. Von da an wechseln sich die Teams mit dem Herausfordern ab.
6. Auszählen: Ein Team, das bei den Vorbereitungen einer Szene Zeit vergeudet kann ausgezählt werden. D.h. Richter, Kommentator oder das Publikum können beginnen von 5 herunter zu zählen, was den Druck erhöht. Wird ein Team ganz ausgezählt, verliert es die Bühne.
7. Warnung gegen Langeweile: Ein Richter, der sich bei einer Szene langweilt, gibt ein Signal, z.B. mit einer Fahrradhupe. Die Szene muss daraufhin sofort beendet werden und die Bühne dem anderen Team überlassen werden.
8. Körbe: Bekommt ein Teammitglied eine Strafe (z.B. für Behinderungen, Schikanierungen, unangebrachte Obszönität,...), muss es einen Weidenkorb über dem Kopf tragen und zwei Minuten lang neben dem Kommentator sitzen.
9. Szenen beenden: Kommt ein Team mit seiner Szene nicht zum Ende, kann ein Richter (wenn er eine geeignete Stelle zum Beenden sieht) das Licht herunterdrehen lassen, eine Warnung gegen Langeweile aussprechen oder ein Zeitlimit zum Beenden der Szene verkünden. Das Zeichen zum Licht herunterdrehen können auch Spieler des gerade agierenden Teams geben (auch wenn sie gerade nicht spielen).
10. Wird das (vorher festgelegte) zeitliche Ende des Matches erreicht, sollten Herausforderungen noch zu Ende gespielt werden.
11. Punkte werden vom Anschreiber oder vom Kommentator festgehalten
12. Jedes Team und die Richter sind berechtigt eine Auszeit von insg. 30 Sekunden zu fordern. Diese Zeit wird auf die Länge des Spiels aufgeschlagen.
13. Ein Spieler kann fordern von seinen Teamkollegen eingewechselt zu werden (indem er mit der Hand ein T formt) , Spieler Auf der „Bank“ dürfen sich selbst einwechseln (indem sie einem Spieler auf die Schulter klopfen und „Ersatz“ rufen)
14. Die Herausforderungen müssen erklärt werden, das herausfordernde Team spielt zuerst.
15. Ein Team hat die Möglichkeit, Herausforderungen abzulehnen, dies muss von den Richtern anerkannt werden. Stellt das gegnerische Team nach wie vor eine unannehmbare Aufgabe, stellt der Richter eine. Stimmen die Richter nicht zu, kann ein Team aussetzen und dem gegnerischen Team die Punkte überlassen
16. Die Richter sind für die Qualität des Spiels verantwortlich und können z.B. für Abwechslung sorgen, indem sie nach mehreren Gruppenszenen eine Soloszene fordern o.ä.

## *Formen des Theatersports*

### Das Reguläre Match

Es werden wechselseitig Herausforderungen gestellt. Das jeweilige (von den Richtern festgelegte) Gewinnerteam bekommt „freie Zeit“, für die Punkte vergeben werden. Die Dauer der „freien Zeit“ wird vor Beginn des Matches festgelegt. („Zeit-Punkte“ verhindern, dass versucht wird möglichst viele Punkte dadurch zu gewinnen, dass in der freien Zeit viele kurze Szenen gespielt werden. Die gegebene Punktzahl der Richter wird dabei mit der Länge der Szene (in Minuten) multipliziert.)

### Das verbesserte Match

Auch die Herausforderungen werden mit Punkten bewertet. Die Sieger einer Herausforderung dürfen eine beliebig lange „freie Szene“ spielen, die die „freie Zeit“ des regulären Matches ersetzt.

### Das Herausforderungsmatch

Die Teams fordern einander heraus, das Team, das die meisten Herausforderungen gewinnt ist das Siegerteam. Es gibt keine „freien Szenen“.

### Das Richter-Herausforderungsmatch

Bei diesem Herausforderungsmatch stellen die Richter die Herausforderungen.

### Das dänische Match

Bei diesem Herausforderungsmatch entscheiden die Zuschauer, wer die Herausforderung gewinnt. Ein Ombudsmann leitet die Entscheidung des Publikums, indem er eine Zusammenfassung der Szenen gibt und laut die Namen des Teams rufen lässt, das gewinnen sollte. Der Ombudsmann übernimmt Aufgaben, die in den anderen Matches die Richter innehaben (z.B. Warnungen).

Im Offenen Training haben wir eine Form des Herausforderungs-Matches ausprobiert, in der die einzelnen Szenen von den Richtern mit Punkten bewertet wurden. Das Team „Ramba Zamba“ gewann dabei mit 29 Punkten knapp vor dem Team „Rettich vor 89“ ;)

Quelle: Johnstone, Keith (1998). *Theaterspiele. Spontaneität, Improvisation und Theatersport*. Berlin, Alexander Verlag