

Dan Richter



Band 1

Die Grundlagen



Theater der Zeit

IMPROVISATIONSTHEATER

Band 1: Die Grundlagen

IMPROVISATIONS- THEATER

Band 1: Die Grundlagen

DAN RICHTER

Theater der Zeit

Impressum

Dan Richter
www.danrichter.de

2. Auflage, 2022

Vertrieb: Verlag Theater der Zeit
Winsstraße 72,
10405 Berlin, Deutschland

Druckerei: PRINT GROUP Sp. z o.o.
ul. Księcia Witolda 7
71-063 Szczecin (Polen)

Cover-Gestaltung: Laura Kötter
Foto des Autors: Matthias Fluhner

ISBN: 978-3-95749-419-1

Vorwort

Dies ist das erste Buch der auf zwölf Bände angelegten Reihe *Improvisationstheater*. Es richtet sich an Anfänger, an fortgeschrittene Impro-Spieler und Improvisations-Lehrer. Wir werden die Grundlagen des gemeinsamen theatralen Improvisierens erkunden: Wie erlangen wir beim spontanen Erschaffen von Szenen Freiheit, Freude und Eleganz? Obwohl ich hier einige Spiele, Übungen und Formate beschreibe, ist dieses Buch keine Trick-Kiste. Um Improtheater zu lernen, braucht man ein offenes Herz, aber auch Geduld und Übung. Mit dem Titel „Die Grundlagen“ ist also nicht allein die Anfängerpraxis des Improvisierens gemeint, sondern die grundlegenden Haltungen, auf die sich Improtheater-Spieler immer wieder besinnen müssen, wenn sie nicht steckenbleiben, sondern sich stetig weiterentwickeln wollen.

Ich wünsche mir, dass dieses Buch die Leser inspiriert, Neues zu wagen, Ängste hinter sich zu lassen, sich dem Moment hinzugeben, die eigenen Fähigkeiten zu erweitern und dem Verstand und künstlerischen Instinkt zu vertrauen, so dass Improvisationstheater das werden kann, was in ihm schlummert: Eine Kunst.

Die Namen von Spielern aus Shows und Workshops habe ich – mit Ausnahme meines eigenen Impro-Ensembles *Foxy Freestyle* – anonymisiert.

INHALTSVERZEICHNIS

1	WARUM SPIELEN WIR IMPROTHEATER?	9
2	SEI MUTIG	21
3	HÖR ZU	53
4	AKZEPTIERE	67
5	FÜGE HINZU	85
6	BEHAUPTE	99
7	SPIELE!	111
8	SEI IM MOMENT	137
9	LIEBE DAS UNBEKANNTE	145
10	GIB VOLLEN EINSATZ	153
11	LASS DICH VERÄNDERN	163
12	SEI SPEZIFISCH	171
13	MITEINANDER	178
14	URTEILEN	197

15	FLOW	205
16	KOMIK, ERNST UND HUMOR	211
17	DILETTANTISMUS UND ELEGANZ	219
18	DIE BÜHNE GEHÖRT UNS	225
19	ALLES IST INSPIRATION	231
20	REGELN	245
21	TRAINING	259
22	PLANEN	275
23	VERZEICHNIS DER SPIELE UND FORMATE	283
	IMPROVISATIONSTHEATER. ALLE BÄNDE	285
	LITERATURVERZEICHNIS	296
	DANK	299
	AUSFÜHRLICHES INHALTSVERZEICHNIS	301

1 WARUM SPIELEN WIR IMPROTHEATER?

- 1.1 Der Genuss des Publikums
- 1.2 Freiheit und Bildung des Spielers
- 1.3 Die Mitspieler – Inspiration und Kooperation
- 1.4 Synchronisierte Kreativität
- 1.5 Interaktion mit dem Publikum

1.1 Der Genuss des Publikums

Impro-Spieler machen sich oft Gedanken darüber, was „das“ Publikum sehen will, was es braucht oder was es fordert. Vielleicht ist hier mal ein Perspektivwechsel fällig: Was bereitet denn uns Impro-Spielern Freude, wenn wir im Publikum sitzen? Was hat uns begeistert, als wir das erste Mal Improtheater gesehen haben, als wir noch nichts von den Impro-Techniken wussten, die dahinter stecken, nichts vom feinen Miteinander, das das lockere Impro-Spielen erfordert?

Wenn wir Zuschauern, die zum ersten Mal Improtheater sehen, nach der Show zuhören, werden wir erkennen, dass die primäre Begeisterung immer wieder die Faszination des Spontanen ist:

„Ihr wart so unglaublich schnell!“

„Wo nehmt ihr nur so rasch die Ideen her?“

„Ihr geht so unglaublich gut aufeinander ein.“

„Man hat gesehen, dass ihr euch selber amüsiert habt, wenn ihr von der Antwort eurer Mitspieler überrascht wart.“

Obwohl Improtheater nicht unbedingt komisch sein muss, hat es doch einen Hang zum Komischen, der nicht unbedingt durch die Inhalte des Gesagten zu erklären ist, sondern durch das Spontane selbst. Diese impro-immanente Komik wirkt vor allem dann, wenn der Mechanismus offengelegt wird, das heißt wenn für die Zuschauer die Spielregel sichtbar ist. Aber auch in freien Szenen ist dieser Effekt noch zu beobachten: Ich liefere dir einen Satz, und du musst etwas Sinnvolles darauf erwidern. So entfaltet sich Situations-Komik. Dem Zuschauer wird rasch klar, dass das, was auf der Bühne entsteht, keiner der einzelnen Spieler alleine hätte erfinden können.

Doch auch unabhängig von der impro-spezifischen Komik ist Improtheater für den Zuschauer interessant. Man empfindet Freude, anderen beim Kreativsein zuschauen zu können. Als Zuschauer tauchen wir *in den Prozess* mit ein, und das können uns nicht-improvisierte Künste nur selten bieten. Bildende Künstler lassen sich in der Regel ungern über die Schulter schauen. Und Schriftsteller reagieren pikiert, wenn man ihnen beim Schreiben auf das Blatt Papier oder auf den Monitor start.

Wenn wir ins Kino gehen, ist der Film komplett, das Drehbuch wurde vor Jahren geschrieben, die Darsteller haben ihre Szenen zum Teil zig Mal gespielt. Ganze Szenen sind der Schere zum Opfer gefallen. Das ist alles wunderbar, und wir lieben die großen Filmkunstwerke. Aber Theater oder auch Live-Musik entfalten dann eben doch noch eine andere Art von Magie. Man ist direkt dabei, wie die Schauspieler oder Musiker die Werke des Dramatikers oder Komponisten umsetzen. Rock-Konzerte lösen eine so stark sichtbare und regelrecht spürbare Begeiste-

rung aus, weil es hier weniger um die saubere Performance der Lieder geht, sondern um die gemeinsame Erfahrung.

Auch Regie-Theater lebt von einem gewissen Maß an Improvisation. Gute Schauspieler sind nie allein Text-Aufsager, die ihren Körper dem Regisseur zur Verfügung stellen. Vielmehr müssen sie in der Lage sein, zuzuhören und die Empfindungen der Figur unmittelbar aufleben zu lassen, was dann bedeutet: Sie müssen sie spontan in sich selbst zum Leben erwecken. Dem lebendigen Entstehen des Stücks auf der Bühne als Zuschauer beizuwohnen, kann ein großartiges ästhetisches Erlebnis sein. Schauspiel ist also, trotz allen Probens, auch im Regie-Theater immer wieder ein Stück weit improvisiert. Aber an dem Stück hat der Autor oft monatelang gefeilt. Der Regisseur des Stücks bestimmt letztlich seinen Charakter, er gibt dem Stück den Dreh und legt fest, wie die Schauspieler ihre Rollen aufzufassen haben. Vielleicht hat er den Schauspielern in den Proben Raum zum Improvisieren gegeben oder improvisatorische Elemente genutzt, aber zum Zeitpunkt der Premiere steht das Stück und wird kaum noch mehr verändert. Die Aufgaben des Dramaturgen, des Lichttechnikers, des Bühnenbildners, der Musiker – all das ist festgelegt, und am Tag der Aufführung wird nicht mehr daran gerüttelt.

Im Improtheater entstehen alle diese Parts im Moment. Der Entstehung einer Szene zuzuschauen, kann ungeheure Freude bereiten, denn sie wird nicht von einem Spieler allein, sondern vom Team „geschrieben“, ohne dass ein Schreibprozess überhaupt stattfindet. Vielmehr hätte das Stück kein einzelner Spieler so schreiben können, wie wir es am Ende erlebt haben. Ich reagiere auf dein Angebot, du auf mein Angebot, ein dritter Spieler etabliert eine neue Sequenz, und so fort. Im Idealfall, wenn die Spieler formsicher und sensibel aufeinander eingehen, hat man einerseits fast den Eindruck, die Spieler hätten ein be-

reits existierendes Stück aufgeführt, andererseits bestaunt man während des Spiels das Geben und Nehmen, das Entstehen einer neuen Form.

Der wesentliche Genuss des Zuschauers besteht also in der Gleichzeitigkeit zweier Genüsse: Erstens dem Genuss von Inhalt und Form einerseits und zweitens dem Genuss, Zuschauer des komplexen Schaffensprozesses zu sein.¹

1.2 Freiheit und Bildung des Spielers

Wenn die Zuschauer es genießen, dem fließend-synchronen Entstehen von Text, Schauspiel und Inszenierung zuzusehen, so gilt dasselbe für die Spieler selbst, nur eben auf der Seite des Schaffens.

Ein Schriftsteller kann während des Schreibens oder danach Wörter austauschen, Sätze oder ganze Absätze streichen oder am Ende gar alles wegwerfen und von vorne anfangen. Wie anders ist da doch das Improvisieren auf der Bühne! Alles gilt in diesem Augenblick. Korrekturen sind nicht mehr möglich. Natürlich freuen wir uns, wenn wir eine Story auf die Bühne bringen, die die Zuschauer bewegt, die uns vielleicht selbst mitreißt und uns nachdenken lässt. Aber was das Improtheater vom geschriebenen Drama, vom Drehbuch oder der Kurzgeschichte unterscheidet, ist der Fokus auf den Flow, das *Entstehen* der Story. Als Improvisierer lieben wir das Werkeln oft mehr als das Werk, den Prozess mehr als das Produkt.

¹ Bertolt Brecht kritisierte das Theater seiner Zeit als zu rauschhaft, es wolle die Zuschauer nur in ein emotionales Auf und Ab stürzen; der Zuschauer würde zu sentimental in die Erlebniswelt der Charaktere eingesogen. Bei Brecht sollten die Zuschauer nie vergessen, im Theater zu sein. In gewisser Weise hat Improtheater diesen Ansatz radikalisiert. Der Zuschauer ist hier in einer permanenten Doppelbindung: Man geht mit den Figuren und der Story mit, und auf der anderen Seite beobachtet man gleichzeitig den Prozess des Erschaffens dieser Figuren und der Story.

So sehr ich meine Arbeit als Schriftsteller mag – sie bleibt eine einsame Tätigkeit. Die überraschenden Wendungen einer Geschichte sind Produkte meiner Phantasie. Im Improtheater hingegen muss ich praktisch permanent mit den Angeboten meiner Mitspieler umgehen. Muss? Nein, ich *darf!* Was für Außenstehende wie totaler Stress erscheint („Wie kann dir denn dazu andauernd etwas einfallen, wenn der andere etwas sagt, was du nicht erwartet hast?“), ist für den Improvisierer ein Genuss. In Wahrheit sind diese Überraschungen, das Unerwartete ein Geschenk. Ich muss mich nicht selber überraschen, diese Arbeit leistet mein Mitspieler für mich. Und ich muss nur noch mit etwas reagieren, was mir als naheliegend erscheint, für meinen Mitspieler aber wieder sehr überraschend sein wird. Es gibt Szenen, in denen dieses gegenseitige Überraschen ein Ausmaß annimmt, dass es sich anfühlt, als würde man abgekitzelt.

Für die meisten Impro-Spieler ist Improtheater mit innerer Befreiung verknüpft. Dabei sind viele Impro-Spiele bei genauerer Betrachtung formal ziemlich restriktiv. Aber sie gewähren uns gerade dadurch inhaltliche Freiheit. Beim Improvisieren entstehen unglaubliche, manchmal geradezu absurde Inhalte, auf die man als Einzelner kaum kommen würde. Auch dass das Bewertende während des Spielens im Prinzip wegfällt, wird als Befreiung empfunden: Wo sonst, wenn nicht im Improtheater, erleben wir eine solche Atmosphäre des Nicht-Beurteiltwerdens? Improtheater hebt sich so für die meisten Spieler markant von ihrer Alltagserfahrung ab. Vor allem bei Neulingen ist dieser Kontrast enorm spürbar. Sie wirken auf Außenstehende oft wie Verzückte, die gerade ein Erweckungserlebnis hatten. Man sieht die Welt geradezu mit anderen Augen: Was passiert, wenn ich ja sage zu den „Angeboten“ der Umwelt und Mitmenschen? Was, wenn ich die kritische Skepsis fallen lasse? Wie erscheint die Welt der sozialen Interaktion, wenn ich sie durch den Filter des

Rechte der Textauszüge

Quentin Tarantino: „Django Unchained“:Sony Pictures Entertainment Deutschland GmbH, Synchron-Autor: Christoph Cierpka.

Bertolt Brecht: „Der gute Mensch von Sezuan“, in: ders., Werke. Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe, Band 6: Stücke 6. © Bertolt-Brecht-Erben / Suhrkamp Verlag 1989

Sergio Leone / Roberto Donati: „Spiel mir das Lied vom Tod“, Paramount Pictures Germany GmbH. Synchron-Autor: Günther Hoffmann

AUSFÜHRLICHES INHALTSVERZEICHNIS

1	WARUM SPIELEN WIR IMPROTHEATER?	9
1.1	Der Genuss des Publikums	9
1.2	Freiheit und Bildung des Spielers	12
1.3	Die Mitspieler – Inspiration und Kooperation	15
1.4	Synchronisierte Kreativität	16
1.5	Interaktion mit dem Publikum	18
2	SEI MUTIG	21
2.1	Scheiter heiter	21
2.2	Die Falle der Selbst-Etikettierung	25
2.3	Es gibt keine Fehler – Mach was draus	27
2.4	Freiheit vor dem Urteil anderer	29
2.5	Wabi Sabi	32
2.6	Wovor sich Impro-Spieler fürchten	33
2.6.1	Die Angst vor dem unbekanntem Territorium	34
2.6.2	Die Angst vorm Urteil des Publikums	36
2.6.3	Die Angst, nicht weiterzuwissen	40
2.6.4	Die Angst vor Veränderung	41
2.7	Die Kanäle der Angst	42
2.8	Wie überwinden wir unsere Angst?	46
2.8.1	Pfeifen im Walde	47
2.8.2	Folge der Furcht	47
2.8.3	Sich dem Moment hingeben	48
2.8.4	Training	50
2.8.5	Mut zu Neuem	51
2.8.6	Hab Spaß	51
3	HÖR ZU	53
3.1	Hör deinem Partner zu	53
3.2	Hör dir selbst zu	57
3.3	Hör auf den Sinn	58

3.4	Höre auf das Spiel-Angebot	61
3.5	Erinnern und Wiedereinführen	64
4	AKZEPTIERE	67
4.1	Akzeptieren als Grundhaltung	67
4.2	Akzeptiere das szenische Angebot	68
4.2.1	Im Zweifel sag einfach Ja. Akzeptieren dynamisiert die Szene	70
4.2.2	„Nein“ als Ja und „Ja“ als Nein	72
4.3	Akzeptiere dich selbst	73
4.3.1	Akzeptiere deine Ideen und Impulse	73
4.3.2	Akzeptiere deine Persönlichkeit	76
4.4	Akzeptiere deine Partner	77
4.5	Akzeptiere das Spiel	78
4.6	Akzeptiere die Situation	79
4.7	Akzeptiere die Gruppe	80
4.8	Akzeptiere das Leben	82
5	FÜGE HINZU	85
5.1	Assoziieren	88
5.2	Prototypen und Klischees	92
5.3	„Nutze deine Intelligenz!“ versus „Sei nicht so sehr im Kopf!“	93
5.4	Körperlich-affektives Assoziieren	95
5.5	Szenen auf Vorschlägen des Publikums aufbauen	97
6	BEHAUPTE	99
6.1	Wisse Bescheid	100
6.2	Behaupte Kenntnisse und Fähigkeiten	102
6.3	Behaupten und Authentizität	104
6.4	Bricolage	105
6.5	Behaupten in der Szene	106
6.6	Resonanz	108
7	SPIELE!	111
7.1	Verspieltheit	111

7.2	Spiele mit der Figur!	114
7.3	Spiele mit Rhythmus!	117
7.3.1	Spiele mit Sprachrhythmus	118
7.3.2	Spiele mit dem Rhythmus der Bewegung	121
7.3.3	Spiele mit dem Rhythmus in und zwischen Szenen	122
7.4	Spiele mit Raum!	124
7.5	Spiele mit Sinn und Bedeutung!	126
7.6	Spiele mit Sprache!	130
7.7	Spiele das Spiel!	132
7.8	Temenos	134
7.9	Die Impro-Haltung in anderen Bereichen	135
8	SEI IM MOMENT	137
8.1	Achtsamkeit und Wachsamkeit	138
8.2	Nicht vorausdenken	140
8.3	Vergangenheit als Teil des Moments	142
9	LIEBE DAS UNBEKANNTE	145
9.1	Das Unbekannte in der Szene	146
9.2	Unbekannte Charaktere	147
9.3	Unbekannte Muster	148
9.4	Offenheit für unbekannte Formen und Einflüsse	149
10	GIB VOLLEN EINSATZ	153
10.1	Voller Einsatz als Grundhaltung	153
10.2	Nutze deine körperlichen Fähigkeiten	155
10.3	Nutze deine geistigen Fähigkeiten	156
10.4	Kompromisse	159
10.5	Über-Engagement	160
11	LASS DICH VERÄNDERN	163
11.1	Emotionale Veränderung	164
11.2	Räumliche Veränderung	166
11.3	Statusveränderung	167

11.4	Wandel und Wechsel	168
11.5	Loslassen	169
12	SEI SPEZIFISCH	171
12.1	Spezifik aus der Perspektive der Zuschauer	171
12.2	Spezifik umsetzen	173
12.2.1	Dinge und Personen benennen	173
12.2.2	Baue deinen Alltag ein	175
12.2.3	Charaktere außerhalb des Klischees	176
13	MITEINANDER	178
13.1	Kontrolle aufgeben	179
13.1.1	Spielen statt Kommandieren	179
13.1.2	Sich von Ideen lösen	182
13.1.3	Den Stein weit wegwerfen	184
13.2	Großzügigkeit	185
13.2.1	Den Partner unterstützen	186
13.2.2	Großzügigkeit und Wohlwollen	189
13.2.3	Sich um sich selber kümmern	190
13.2.4	Die Perspektive des Gegenübers	192
13.3	Führen und Folgen	194
14	URTEILEN	197
14.1	Weitgehende Urteilsfreiheit	198
14.2	Bewertungslosigkeit gegenüber Mitspielern	199
14.3	Bewertungsfreiheit gegenüber sich selbst	201
14.4	Mildes Urteilen beim Spiel	202
14.5	Bewertbarkeit der Improvisation	202
15	FLOW	205
15.1	Produkt oder Prozess	205
15.2	Eins werden	207
15.3	Offensichtlich oder originell?	209
16	KOMIK, ERNST UND HUMOR	211
16.1	Impro-Komik und Situationskomik	211

16.2	Gagging	213
16.3	Ernstes Improtheater	214
16.4	Humor	217
17	DILETTANTISMUS UND ELEGANZ	219
17.1	Hey! Ho! Let's Go!	219
17.2	Absichtlich schlecht spielen	220
17.3	Eleganz	222
18	DIE BÜHNE GEHÖRT UNS	225
18.1	Nehmt die Bühne in Besitz	225
18.2	Unsere Inhalte, unsere Formen	227
19	ALLES IST INSPIRATION	231
19.1	Kunst	231
19.1.1	Film	231
19.1.2	Literatur	234
19.1.3	Performance-Kunst	236
19.1.4	Weitere Kunstformen	236
19.1.5	Improtheater	237
19.2	Popkultur	239
19.3	Alltag	239
19.4	Politik und Wissenschaft	240
19.5	Aus der Leere	242
20	REGELN	245
20.1	Impro-Regeln	245
20.2	Spielregeln	249
20.2.1	Regelknappheit	251
20.2.2	Regeln in Genres	253
20.2.3	Regeln in Langformen	254
20.3	Regeln brechen	255
21	TRAINING	259
21.1	Schönheit des Übens	259

21.2	Improvisation trainieren – immer wieder	261
21.3	Wisse, was du trainierst	262
21.4	Plateaus, Blockaden und künstlerische Krisen	263
21.4.1	Vom Anfänger zum fortgeschrittenen Spieler	264
21.4.2	Vom fortgeschrittenen Spieler zum Profi	266
21.4.3	Als Profi	267
21.5	Bushaltstellen-Übungen	270
22	PLANEN	275
22.1	Tagträumen	275
22.2	Neue Formate	278
22.3	Szenisch denken	280
22.4	Gemeinschaftlich Planen	280
23	VERZEICHNIS DER SPIELE UND FORMATE	283
23.1	Übungen	283
23.2	Spiele	284
23.3	Langformen und Showformate	284
	IMPROVISATIONSTHEATER. ALLE BÄNDE	285
	LITERATURVERZEICHNIS	296
	DANK	299
	AUSFÜHRLICHES INHALTSVERZEICHNIS	301

Die Grundlagen



Dan Richter spielt und unterrichtet beim Berliner Improvisationstheater *Foxy Freestyle*. Für die Lesebühnen *Chaussee der Enthusiasten* und *Kantinenlesen* verfasste er zahlreiche Kurzgeschichten, Lieder, Gedichte und Hörspiele. Er ist Autor des Impro-Vademekums *Vierzehn Weisheiten für Improspieler*.

Improvisationstheater ermutigt, uns dem Moment zu überlassen und in eine lebendige Interaktion mit den Mitspielern und dem Publikum zu gehen, Neues zu wagen, Ängste hinter uns zu lassen und die eigenen Fähigkeiten zu erweitern. Dan Richter, seit vielen Jahren Impro-Spieler und -Lehrer, erläutert in seinem Praxisratgeber auf anschauliche Art Anfängern, fortgeschrittenen Spielern und Lehrern die Grundlagen des Improvisationstheaters. In dieser jungen Kunst geht es um den Flow, das fließend-synchrone Entstehen von Text, Schauspiel und Inszenierung. Und es geht um Selbstvertrauen und die Fähigkeit, auf den Partner eingehen zu können, in Proben, Workshops und auf der Bühne.

