Improtheater (IT)

Improtheater, kurz für "Improvisationstheater", ist eine beliebte Art der Inszenierung von Stücken und der Schulung von Schauspielern.

In kleinen, gut abgepackten Dosen eignet es sich auch für unsere Jungschar-/ Teen- und sonstige Gemeindearbeit.

Grundsätzlich: Was ist Improtheater?

Unter Improtheater verteht man eine Form von Theater, bei dem es kein Skript gibt, das also improvisiert, wenn auch nicht zufällig abläuft.

Es enthält sowohl allgemeine und aufwärmende Übungen zum Schauspiel, als auch abendfüllende Programme.

Improtheater kann jeder spielen, der sich darauf einlässt. Die eigenen Fähigkeiten werden ausgebaut und Grenzen werden erkannt. Hier ist keine Perfektion gefragt, sondern die Bereitschaft, sich auch einmal lächerlich zu machen.

Außerdem lässt es sich gut auf jede beliebige Thematik anpassen und ist somit sehr flexibel.

Die Gruppe profitiert von den integrierenden Nebenwirkungen. Die Teilnehmer lernen sich besser kennen, denn jeder bekommt seinen Auftritt.

Einige wichtige Elemente

Aufwärmen

Bevor es richtig losgeht, müssen die Schauspieler sich erstmal warm machen. Die vielzähligen Aufwärmspiele haben an sich schon einen hohen Lerneffekt und können gut alleine stehen.

Hier geht es vor allem darum, ein Körpergefühl zu entwickeln, an seine persönlichen Grenzen zu kommen und die Konzentrationsfähigkeit mitsamt den Sinneswahrnehmungen zu trainieren. Im Artikel Aufwärmspiele findest du einige Beispiele.

Accessoires und Bühnenbild

... gibt es beim IT nicht, oder wenigsten fast gar nicht. Das wiederum eröffnet einen Raum mit tausend Möglichkeiten. Die Spieler können in das Stück die Gegenstände so einbringen, wie sie möchten.

Charaktere und ihre Ticks

Um so wichtiger sind die Menschen auf der Bühne. Eine Person definiert sich hier nicht über die Kleidung, sondern über ihre Stimme, die Gestik und Mimik und häufig durch irgendeinen ungewöhnlichen Tick, der wie ein roter Faden durch das Stück zieht. Allein die Charaktere haben schon so viel Komik, dass es kaum einer Geschichte bedarf.

Hier kann jeder Spieler seine eigenen Stärken entdecken und verschiedene Rollen entwickeln, die immer wieder auftauchen und ausgearbeitet werden.

Beispiel: Autostopp

Einwürfe vom Spielleiter

Bei jedem Improtheater gibt es einen Moderator, einen Spielleiter oder Regisseur. Dieser hat die Aufgabe, die Szenen interessant zu halten. Er kann sich dafür gut Hilfe aus dem Publikum holen.

Dazu verwendet man häufig ein...

Freaze / Standbild

"Freaze", also das einfrieren einer Szene ist ein Klassiker, der in vielen Improspielen vorkommt. Dabei wird eine gespielte Szene unterbrochen, die Schauspieler dürfen sich nicht mehr bewegen. Jetzt kommt ein neuer Impuls, der das ganze meistens in eine ganz andere Richtung lenkt.

Standbilder an sich haben schon ihren Reiz. Es kann auch eine gute Übung sein einfach ein Standbild zu einem Thema, einer Geschichte oder Situation zu entwickeln. Hier kann man zum Beispiel eine Museumsführung draus machen, indem verschiedene Gruppen ein Bild entwickeln, dass sie dann den anderen präsentieren.

Impulse

Ohne Impulse aus dem Publikum wäre das Improtheater wohl kein Improtheater.

Es folgen ein paar typische Einwürfe.

Steigerung / Übertreibung

Grundsätzlich wird beim IT alles übertrieben. Die Charaktere sind eine einzige Parodie, normale Situationen werden bis in die Unkenntlichkeit verzerrt.

Hier könnten ausladende Bewegungen gefragt sein, oder alle Gegenstände entpuppen sich auf einmal als riesig groß, oder winzig klein, der Streit wird immer leiser und die Liebeserklärung immer lauter, ...

Variation / Modulation

"Gebt mir Hänsel und Gretel in der Unterwasserwelt...", kann zum Beispiel eine interessante Variation einer allseits bekannten Geschichte sein. Das schöne ist, dass die Spieler sich (im Idealfall) total sicher in der Geschichte fühlen, aber gleichzeitig alle Möglichkeiten der Welt haben, ihr eine neue Problematik, einen neuen Helden oder einen neuen Ausgang geben können.

Eine gute Herausforderung für eine Gruppe von Gemeindekindern kann beispielsweise auch sein, eine schon bekannte biblische Geschichte in die heutige Zeit umzuschreiben. Für ein schönes Ergebnis sollte man die Kids das jedoch zuvor ein wenig einstudieren lassen.

Zeichenlupe // Doubletime

Ähnlich wie beim Standbild wird bei der Zeitlupe ein besonderer Akzent auf das Detail gelegt. Alltägliche Handlungen werden zu großen Taten.

Dahingegen geht es bei "Doubletime", also beim Beschleunigen um eine Reduzierung der Aktion. Ein Ablauf, der in Normalzeit vielleicht eine Minute gespielt wird, wird auf eine Minimalzeit reduziert (siehe Artikel "Tod in fünf Sekunden").

Zu erlernende Kompetenzen

Konzentration und Assoziation

Durch das ständige Einwerfen von Impulsen werden die Darsteller andauernd gefordert. Hier spielen Kreativität und Spontanität eine wichtige Rolle. Mit ein bisschen Übung gelingt es immer besser, sich auf die Einwürfe und die laufende Geschichte gleichzeitig zu konzentrieren.

Interaktion und Rücksichtnahme

Außer vom Spielleiter kommen auch von den Mitdarstellern immer wieder neue Impulse. Die müssen von den anderen aufgenommen und weiterverwertet werden. Wenn das nicht passiert,

entstehen seltsame Situationen und das Publikum bemerkt eine gewisse Uneinigkeit.

Fehlertoleranz

Es ist nun mal nicht vermeidbar, sich beim IT lächerlich zu machen. Das kann eine gute und befreiende Erfahrung sein. Voraussetzung ist, dass der Gruppe vertraut werden kann und alles innerhalb der Gruppe bleibt.

Die Aufgabe des Spielleiters

Wie bereits erwähnt darf ein Spielleiter nicht fehlen. Als Ansager hat er einen erheblichen Einfluss auf die Richtung der Übungen und entstehenden Stücke. Was ist dabei zu beachten?

Als Jungscharmitarbeiter bzw. Gruppenleiter haben wir natürlich ein Interesse, das Schauspielen in einen Lernprozess zu integrieren. Hier gilt "der Weg ist das Ziel", das heißt, die Vorbereitungen, die Übungen und Interaktionen sind das entscheidende - es muss nicht einmal zwingend zu einer Aufführung kommen.

Hierbei sind einige Dinge zu beachten:

- Die Gruppe führt die Aktionen gemeinsam durch. Bei Spielen, wo einzelne auf der Bühne stehen lautet *abwechseln* das Zauberwort. Jeder soll seine Chance bekommen, auch wenn manche zunächst gar nicht wollen.
- IT funktioniert nicht ohne Vertrauen in der Gruppe. Niemand darf zu etwas gezwungen werden, was er nicht kann oder will. Es ist taktisch klug, die Teilnehmer zunächst an einfache Aufgaben heranzuführen, sodass sie kleine Erfolgserlebnisse haben, bevor man mit größeren Spielen anfängt.
- Beim IT gibt es viele Disziplinen. Es ist gut, darauf zu achten, was dem Einzelnen am meisten liegt und ihn darin zu fördern. Natürlich sollte er aber auch immer wieder mit anderen Dingen herausgefordert werden.
- Entgegen allen Vermutungen ist es beim IT wichtig, eine gewisse Ordnung aufrecht zu erhalten - sowohl bei den Übungen als auch bei den Auftritten. Hier ist die Konzentration der Einzelnen gefragt. Beispielsweise macht es viel mehr Eindruck, wenn zwischen den einzelnen Szenen die Spannung nicht abbricht. Das erreicht man indem nicht geredet wird und man zügig das nächste Szenenbild aufbaut. Es darf aber auch kein Dauerzwang entstehen - wichtig ist zwischen "ernsten Situationen" - eine Aufführung - und "lockeren Momenten" - die Entwicklung eines Stückes - zu unterscheiden.
- Übung kommt mit Regelmäßigkeit. Vielleicht funktionieren manche Spiele am Anfang nicht so gut, aber sobald der Sinn daran verstanden wurde, werden sie immer mehr darin aufgehen. Das tolle ist, dass es immer wieder zu neuen Situationen kommt, sodass IT nie langweilig wird.
- Die Spieler zur Selbstreflexion anregen. Das bedeutet unter anderem immer wieder nachfragen, wie es den Spielern mit den Aufgaben geht. (Evtl. in der Gruppe oder auch in Einzelgesprächen.)

Internetseiten mit Spielesammlungen

- http://improwiki.com/de

Andere Beispiele im YoungstarsWiki.org

Der Werbespott

Bildnachweis

- **Titelbild:** CarolES