

»Improtheater« im rhythmischen Teil

Martin Scholz

Wenn im Oberstufenunterricht Willensschulung erreicht werden soll, so ist Eigentätigkeit notwendig. Improvisationstheater fordert in hohem Maße zur Eigentätigkeit auf. Nur wenn die Spieler ungezwungen ihren eigenen Willen zur Entfaltung bringen, können sie kreativ am Geschehen teilnehmen. Dabei stellen die anderen Darsteller ein elementares Gegenüber dar, weil nur im sensiblen Miteinander das Zusammenspiel funktioniert.

Das Improvisationstheater fördert wie Theater überhaupt Artikulationsfähigkeit und Sprachbewusstsein. Durch die geforderte Spontaneität wird von den Spielern in besonderem Maße verlangt, in ihrer Alltagssprache klar zu artikulieren. Gerade wenn Texte nicht eingeübt werden können, geht es zusätzlich auch um die Stärkung eines »unbewussten« Sprachvermögens.

In besonderem Maße hat Improvisation einen »ausatmenden« Gestus. Damit bildet es, wenn es in den Unterricht integriert ist, ein Gegengewicht zu eher rezeptiven Teilen. Die Platzierung im rhythmischen Teil (der in »meinen« Epochen mit der Oberstufe etwa nach 80 Min. ansetzt) stellt deshalb eine sinnvolle Zäsur und damit Ergänzung von Stoffverarbeitung und Lehrerzählung dar.

Allerdings sind die Schüler – im Gegensatz zum Chorsprechen – nur zum Teil gleichzeitig im offensichtlichen Tun. Doch auch ein beobachtender Schüler ist aktiv. Wer nicht »auf der Bühne« steht, fiebert mit, gibt Impulse, überdenkt und verwirft eigene Ideen, bis ihn ein mitreißender, spontaner Einfall ins Geschehen zieht. Zudem können die Zuschauer im Anschluss an Übungen ihre Beobachtungen mitteilen und so das Spiel bereichern.

Über eine Unterrichtseinheit hinaus ist im Improvisationstheater aber auch eine rhythmische Wiederholung angelegt. Die möglichen Übungen bauen aufeinander auf; stufenweise werden die Fertigkeiten der Schüler erweitert und vertieft.

Die folgenden Übungen stellen nur eine Auswahl dar, die aber durchaus repräsentativ ist. Die Gruppen bauen aufeinander auf, lassen sich aber auch – wenn sie erst einmal geübt sind – innerhalb einer Unterrichtseinheit kombinieren.

Übungen im Loslassen

Loslassen heißt, nicht bei sich bleiben, sondern auf den Impuls des anderen eingehen. Daraus wird mit der Zeit ein Miteinander, das kreative Ideen fortführt, statt sie durch eigene noch kreativere Einfälle zu erschlagen. Deshalb ist gegebenenfalls darauf hinzuweisen: Spontaneität geht vor gewollter Originalität.

Klatschen: Ein Klatschen wird vom Lehrer zielgerichtet losgeschickt. Der Empfänger schiekt es spontan weiter. Mit der Zeit steigert sich das Tempo, ohne dass das Klatschen deshalb ungenauer gerichtet oder leiser wird. Ist der Kreis zu groß, kommt es zu Missverständnissen, und man wartet zu lange auf einen Einsatz. Ab ca. 20 Schülern sollte man deshalb zwei Gruppen bilden. Dies gilt bei allen folgenden Übungen, die keine eigenen Angaben zur Anzahl aufweisen.

Geräuschreize: Ein beliebiges Geräusch wird vom Lehrer mit einer sendenden Geste zielgerichtet auf



Foto: Fischer

die Reise geschickt. Der Empfänger wiederholt es mit einer aufnehmenden Geste und schickt spontan ein neues Geräusch weiter.

Oh, Entschuldigung: Ein Ball wird in deutlich sichtbarem, hohem Bogen herumgeworfen. Wird ein Wurf nicht gefangen, entschuldigen sich beide Betroffene laut. Wichtig ist, dass erst geworfen wird, wenn ein Blickkontakt hergestellt ist. Der Empfänger muss sichtbar bereit sein. Mit der Zeit können zwei oder drei Bälle gleichzeitig eingesetzt werden.

Wort für Wort: Eine Geschichte entsteht Wort für Wort. Reihum werden einzelne Worte genannt, die – grammatisch richtig – eine Geschichte erzählen. Da jeder jeweils nur über ein Wort »verfügt«, kann niemand die Geschichte beherrschen. Es ist darauf zu achten, dass keine »originellen« Wörter vorbereitet werden. In einem fortgeschrittenen Stadium kann darauf geachtet werden, dass die Geschichte in sich stimmig ist und idealerweise zu einem Abschluss führt.

Übungen: Eingehen auf andere

Schon das Loslassen brachte zum Teil die Notwendigkeit mit, auf Mitspieler einzugehen. In den folgenden Übungen wird dies in höherem Maße gefordert.

Geschenk-im-Kreis: Pantomimisch wird ein Gegenstand von Hand zu Hand gegeben. Jeder verändert nach der Annahme den erhaltenen Gegenstand. Indem jeder Spieler ihn pantomimisch bewegt, ihn in typischer Weise gebraucht, macht er der Runde deutlich, um was es sich handelt. Schüler neigen dazu, die Pantomime knapp zu halten, um nicht zu lange im Rampenlicht zu stehen. Es ist mit der Zeit darauf zu achten, dass die Pantomime so lange bewegt wird, bis die Bedeutung klar ist.

Ja, genau!: Jeweils zwei Spieler entwerfen zusammen als eine Person eine Geschichte, indem sie abwechselnd einen Beitrag leisten. Dieser wird immer mit einem kräftigen »Ja, genau« begrüßt und fortgesetzt: »Ich gehe in den Park.« »Ja, genau! Und dort setzte ich mich auf eine Bank.« »Ja, genau! Weil mir langweilig ist, füttere ich ein paar Tauben.« ... Es ist wichtig, dass die Spieler ihre Behauptungen auch durchführen, in die entsprechende Bewegung kommen. Auf diese Weise kann

man zahlreiche Zweiergruppen im Raum ihre jeweilige Geschichte erzählen lassen.

Idee vom Zweiten: Diese Übung zu zweit kann schon erste »Bühnenerfahrung« mit sich bringen. Ein Spieler wartet auf der Bühne auf den Mitspieler, der im Kommen in Wort und Bewegung den Impuls hineinträgt. Der Wartende muss diesen Impuls aufnehmen und so eine gemeinsame Szene möglich machen. Ist die Szene »angelaufen«, kann abgebrochen werden. Es geht hier nur darum, den Impuls aufzunehmen und nicht zu blocken.

Übungen: Vertrauen entwickeln, führen lassen

Vertrauen ist eine Grundlage des Improtheaters. Nur wenn ich meinem Mitspieler vertraue, werde ich bereit sein, mich auf seinen Impuls einzulassen, auch wenn ich noch nicht weiß, wohin er führt. Die folgende Übung soll spielerisch dieses Vertrauen schaffen helfen.

Blind geführt: Jeweils ein Spieler führt einen zweiten, dem die Augen blickdicht verbunden sind, durch das Zimmer. Vor Hindernissen lässt er ihn halten und diese durch Tasten erforschen, bevor es weiter geht. Dabei kann es auch zu Begegnungen zwischen Paaren kommen. Der Führende ist aufgefordert, mit seiner Verantwortung umsichtig umzugehen. Es soll ihm gelingen, dem Partner Sicherheit zu geben, so dass dieser Vertrauen aufbauen kann. Nach einigen Minuten wechseln die Partner.

Übungen: Wo ist die Lücke?

Im Gegensatz zum herkömmlichen Theater sind die Spielanteile der Darsteller im Improtheater nicht vorgegeben. Das bedeutet, dass die Spieler ein Organ dafür entwickeln müssen, zu erkennen, wo ihr Platz im Spiel, ihre Lücke ist.

Gemeinsames Zählen: Die gesamte Gruppe zählt bis 10. Dies geschieht aber nicht chorisch, sondern jede Zahl darf nur durch einen Schüler genannt werden. Sobald eine Zahl gleichzeitig von mehreren fällt, muss wieder mit der eins begonnen werden, die in der Regel der Lehrer vorgibt. Nach ersten vergeblichen Versuchen kann darauf hingewiesen werden, dass es nur 10 Zahlen sind, aber X Schüler. Es kann nicht jeder drankommen. Man muss also seine Lücke fühlen. Genaues Hinhören, Hinfühlen, auch mit geschlossenen Augen kann zum Erfolg führen. Mit der Zeit lässt sich das Ziel auf 15 oder 20 Zahlen steigern.

Ochs am Berg: Das bekannte Spiel wird im Wesentlichen auf die übliche Weise durchgeführt. Jedoch werden *alle* zurückgeschickt, wenn *einer* in der Bewegung wahrgenommen wurde. So sind die Spieler aufgefordert, auf eigene Bewegungen zu verzichten oder sie zumindest gefahrlos knapp zu halten, wenn ein anderer sich in aussichtsreicher Position befindet.

Geräuschgeschichte: Die ganze Gruppe sitzt im Kreis am Boden und erzählt sich mit Geräuschen eine Geschichte. Dazu werden die Augen geschlossen. Der Spielleiter gibt einen Impuls in Form eines Begriffes, z.B. die Farbe »blau«. Nun werden mit der Stimme oder den Händen Geräusche erzeugt, die im Miteinander eine Geschichte erschaffen. Wie lange jeder einzelne sein Geräusch durchhält, ist ihm überlassen. Dabei dürfen und sollen sich Geräusche auch überlappen. Entscheidend ist, dass die Spieler ihre Lücke spüren wollen.

Übungen: Hinhören

Die Spieler müssen gut zuhören, wollen sie die Impulse der anderen aufnehmen. Trotz des spielerischen Charakters der Übungen ist deshalb auch Konzentration notwendig. Diese Übung schult Konzentration im Hinhören.

Begriffskreislauf: In einer Gruppe von maximal zehn Teilnehmern werden Begriffe einer Sinngruppe herumgereicht, z.B. Früchte. Der erste nennt eine Frucht, z.B. »Banane« und zeigt dabei auf einen Mitspieler. Dieser merkt sich seinen Platz nach der Banane und gibt eine eigene Frucht weiter. Auf diese Weise ergibt sich ein Kreis, der geschlossen wird, wenn der letzte Spieler seine Frucht an den ersten der Reihe »reicht«. Nun kann der Kreis konzentriert – und ohne Gesten – sprachlich begangen werden. Sind die Spieler sicher geworden, kann in weiteren Schritten eine zweite und dritte

Begriffsgruppe hinzugefügt werden, die – wenn einstudiert – parallel und auf anderen Wegen zur ersten laufen.

Übungen: Spontaneität

Spontaneität ist in vielen Übungen nötig. »Mein Gegner – mein Helfer« dient ausschließlich der Förderung dieser Fähigkeit und kann somit eine Basis für das Improvisationstheater schaffen.

Mein Gegner – mein Helfer: Jeder Spieler einer beliebig großen Gruppe bestimmt im Stillen einen Gegner und einen Helfer. So versorgt, versucht jeder, auf ein Kommando seinen Helfer als Schutz in gerader Linie zwischen sich und den Gegner zu bringen. Da dies alle tun, ist die gesamte Gruppe ständig in Bewegung. Sollte sie dennoch einmal erstarren, weil die Konstellation für alle günstig ist, so lässt sich dies einfach auflösen. Helfer und Gegner werden auf ein abgesprochenes Kommando einfach nur ausgetauscht.

Übungen: Szenen

Im Unterricht können – mit fortgeschrittenen Schülern – auch einzelne Szenen gespielt werden. Darüber hinaus eignen sich einige Übungen auch besonders zur Bühnendarstellung, weil sie recht leicht vorzubereiten sind, von den Schülern gut beherrscht werden und dem Publikum viel Spaß bereiten.

Idee vom Zweiten: Die Übung aus der Gruppe »Eingehen auf andere« kann auch fortgesetzt werden und so zu einer fortschreitenden Szene werden. Für die Bühne ist sie weniger geeignet.

Freeze!: Zwei Schüler beginnen eine beliebige Szene. In einer aussichtsreichen Haltung der beiden ruft eine dritte Person – in der Regel der Lehrer – »Freeze«, worauf die Spieler in ihrer Bewegung einfrieren. Ein zuschauender Schüler tritt, wenn er eine Idee zu einer neuen Situation hat, hinzu. Er klopf dem Spieler, den er ersetzen will, leicht auf den Rücken, nimmt exakt seine Position ein und bringt die neue Idee ein. Idealerweise greift er dabei auch die Körperhaltung des verbliebenen Spielers auf. »Freeze« setzt sich auf diese Weise fort, bis die Ideen versiegen oder ein guter Abschluss erreicht ist.

Foto: Schmidtjansen



Zwei Stühle – eine Meinung: Dieses Spiel setzt zwei bis drei talentierte Schüler voraus. Einer ist ein Experte für ein Fachgebiet oder Erfinder einer ungewöhnlichen Sache, ohne zu wissen, um was es geht. Während er nicht anwesend ist, legt dies das Publikum fest. Z.B. Profi im Bungeejumping mit Zahnseide. Der zweite Spieler stellt sein Wissen dar. Dazu setzt er sich, wenn der Experte wieder da ist, eng hinter ihn und legt ihm die Hände auf den Schoß, während der Experte seine hinter dem Rücken verschränkt. Der Wissende leiht dem Unwissenden somit seine Hände. Der dritte Spieler ist der Moderator. Er holt aus dem Publikum das Fachgebiet des Experten ein und führt das Gespräch mit ihm. Die »Hände« führen im Verlauf des Gesprächs durch passende Gesten zum Gesuchten, während sich der Experte langsam dem Ziel nähert. Der Moderator muss durch seine Gesprächsführung möglich machen, dass der Experte die Gesten richtig auswertet. So kommt man gemeinsam zum Fachgebiet, ohne dass der Moderator zu deutliche Hilfen gibt. Dies ist nicht leicht, weshalb meist der Lehrer diese Rolle übernehmen sollte.

Erfahrungen im Unterricht

Die Erfahrungen im Unterricht wurden zunächst in der Jahrgangsstufe 9 während der Humor-Epochen im Deutsch-Unterricht gemacht, später auch in den Klassen 10 und 11. Dabei zeigte sich, dass die zwei neunten Klassen die Übungen begeistert mitgestalteten. Nur wenige zeigten eine Scheu, vor den Klassenkameraden zu agieren. Spielerisch leicht wurden Ideen dargestellt, ohne sich für »banale« Einfälle zu schämen. Aus den Reihen dieser Klassen kam dann auch der Vorschlag, die Übungen im Rahmen einer Monatsfeier auf die Bühne zu bringen, was den Schülern mit großem Erfolg gelang.

Die zehnte Klasse war zunächst reservierter. Es brauchte bei einigen Schülern etwas Zeit, die Befangenheit gegenüber den banal wirkenden Übungen abzubauen. Das verlangte eine besondere Auswahl der Übungen; insbesondere das »Loslassen« und »Eingehen auf andere« nahm einen größeren Raum ein, bis die Schüler zu weiter gehenden Übungen bereit waren.

Die elfte Klasse sperrte sich bis auf einige Ausnahmen komplett bei Übungen, die vor den anderen »auf die Bühne« führten. Einfachere Formen nahmen die Schüler hingegen an, weil sie sich in der Gruppe sicherer fühlten. Die Begeisterung der Klassen 9 und 10 brachten sie allerdings nie auf.

Diese Erfahrungen sind natürlich nicht repräsentativ. Zum einen sind es dafür zu wenige Klassen, zum anderen können auch Klassen gleicher Jahrgangsstufen einen unterschiedlichen Zugang zu diesen Übungen finden. Rückmeldungen aus anderen Schulen zeigen allerdings, dass auch andere neunte Klassen die Übungen aus dem Improvisationstheater begeistert aufnahmen.

Zum Autor: Martin Scholz, Jahrgang 1965. Studium der Germanistik und Geschichte in München. Unterrichtet an der RSS München-Daglfing Deutsch und Geschichte.