

# Keith Johnstone

## Die Kunst des Spontanen

---

Von Janet Sperber



### Keith Johnstone - Ein Leben für die Improvisation

Am 21. Februar 1933 wurde Keith Johnstone geboren, ein Visionär und Pionier des Improvisationstheaters, dessen Einfluss bis heute nachhallt. Sein Beitrag zur Theaterwelt begann in den 1950er Jahren, als er beim *London Royal Court* und an der *Royal Academy of Dramatic Arts* arbeitete. Schon damals begann er, die Grundlagen des Improvisationstheaters zu entwickeln und zu erforschen.

In den 1960er Jahren tourte Johnstone mit der Theatergruppe *Theatre Machine* und war bereits zu dieser Zeit sehr erfolgreich. 1971 gründete er das *Loose Moose Theatre* in Calgary, Kanada, das zu einem der bekanntesten Improvisationstheater der Welt wurde. Mit seiner einzigartigen Herangehensweise prägte er eine ganze Generation von ImprovisationsspielerInnen und -lehrerInnen.

Interessanterweise stand Johnstone nie selbst als Improvisationsspieler auf der Bühne. Stattdessen widmete er sein Leben dem Unterrichten und der Weiterentwicklung dieser Kunstform. Er reiste weltweit, um SchauspielerInnen zu unterrichten und seine Methoden zu teilen. Selbst im hohen Alter war er noch aktiv und unterrichtete auch in Deutschland, wo er sein Wissen und seine Leidenschaft für die Improvisation weitergab.

Keith Johnstone hinterließ am 11. März 2023 ein beeindruckendes Erbe. Seine Ideen und Techniken haben nicht nur das Improvisationstheater geprägt, sondern auch die gesamte Theaterwelt inspiriert und bereichert. Sein Vermächtnis lebt in zahlreichen SchauspielerInnen und Theaterbegeisterten fort, die von seinem Wissen und seiner Leidenschaft profitieren durften.

## **Improvisation - Die Kunst des Spontanen nach Johnstone**

Im Improvisationstheater offenbart sich eine Dynamik, in der jedeR SpielerIn sich seines Status und dem des/r Partners/in bewusst sein muss. Johnstone betont, dass der Status eines Charakters nicht nur durch Worte, sondern auch durch Körpersprache und Interaktionen definiert wird. Ebenso wichtig ist es, den Raum zu berücksichtigen, der sich mit jeder Handlung verändert.

Vergleichbar mit einem Sport ist das Ziel nicht, die bestmögliche Leistung zu erbringen, denn man kann nicht versuchen, besser zu sein, als man wirklich ist, eine Idee, die mit Johnstones Vorstellung von "Blocking" und dem loslassen von kreativen Hemmungen verbunden ist. Die wahren Höhepunkte und Erfolge entstehen, wenn man sich nicht auf Perfektionismus konzentriert, sondern sich dem Fluss des Spiels hingibt und den Moment genießt.

Ein zentraler Aspekt der Improvisation ist die Offenheit, ein Konzept, das in Johnstones Arbeit ebenfalls eine zentrale Rolle spielt. Die eigene Idee darf nicht über dem Spiel stehen, sondern es geht darum, offen für die Ideen anderer zu sein und diese nicht zu blockieren, eine Haltung, die grundlegend für erfolgreiche Improvisationsspiele ist. Es geht nicht darum zu gewinnen, sondern um ein gutes Spiel miteinander.

Improvisationstheater ist für jeden zugänglich. Das wichtigste Werkzeug ist die Imagination, doch viele Erwachsene haben im Laufe der Zeit ihre kindliche Vorstellungskraft eingefroren. Beim Impro ist es von Bedeutung, diese eingefrorene Kreativität wieder aufzutauen, denn in der kindlichen Imagination liegt eine unerschöpfliche Quelle für kreative Energie.

Ein zu starker Start kann vernichtend sein. Im Improvisationstheater darf der Anfang ruhig unscheinbar sein, denn im Verlauf des Spiels soll eine Steigerung erfolgen. Ein zu starker Start kann die Entwicklung des Spiels hemmen, daher ist es wichtig, Raum für Wachstum zu lassen.

Improvisation bedarf keiner zu guten SchauspielerInnen. Es birgt das Risiko, die Performance zu zerstören, wenn man mit seinen Ideen zu sehr außerhalb der Box denkt. Die wahre Magie entsteht laut Johnstone oft aus dem Zusammenspiel von Einfachheit, Spontaneität und der Bereitschaft, sich dem Moment hinzugeben.

## Einheit TAP XIII - Eine Reise durch die Kunst des Spontanen

### ❖ Warm-up

- Entspannungsübung: (inspiriert von „Improvisation und Theater“, S. 14)
  - Platz im Raum suchen, hinlegen, Augen schließen, ankommen
  - Gedanken, Bildern im Kopf hingeben
  - denke spontan an ein Haus → Fragen bis hin zu Einzelheiten
  - neues Haus
  - wieder zurück in den Raum kommen
- Fangen: („Theaterspiele“, S. 93)
  - Normales Fangen
  - Fangen in Paaren
  - Fangen in Zeitlupe → Gruppe teilen (gegenseitig zuschauen)
- Raumlauf: (inspiriert von „Improvisation und Theater“, S. 13)
  - Alles worauf der Blick im Raum fällt mit falschem Namen ansprechen
  - „Au ja“ → jemand sagt etwas, das alle machen sollen; es wird mit „Au ja“ geantwortet und das Gesagte ausgeführt bis jemand etwas neues sagt

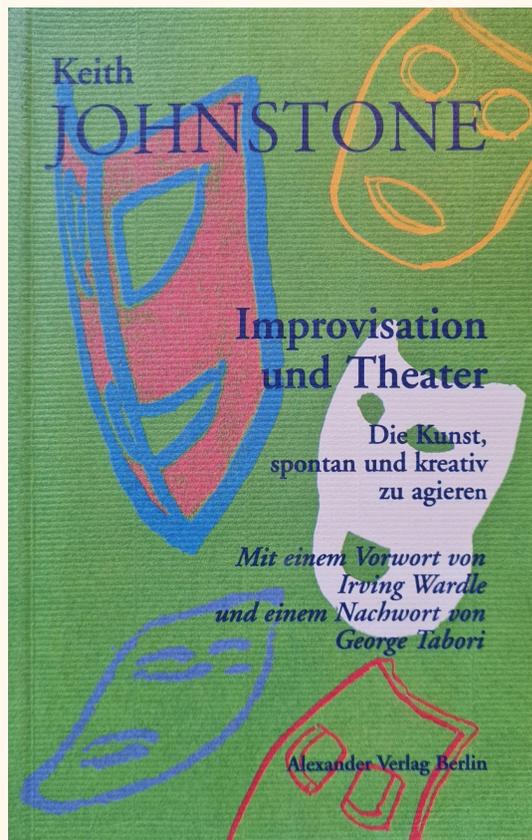
### ❖ Übungen von Johnstone

- Geschenke: („Theaterspiele“, S. 91)
  - zu zweit sich gegenseitig etwas schenken: der Schenkende definiert das Geschenk und der Beschenkte zeigt sich hochofren darüber  
→ fortfahren Geschenke auszutauschen

- Partnerwechsel: jetzt definiert des Beschenkte das Geschenk, dass er vom Schenkenden bekommt und macht deutlich, dass es etwas ist, dass er wirklich haben möchte
- kurze Auswertung: War eure Arbeit gut?
  - eure Arbeit war gut , wenn euer Partner sich wohl gefühlt hat und gerne mit euch zusammengearbeitet hat
  - darauf einlassen; nicht verweigern (Killer bei Impro: eigene Ideen immer um jeden Preis durchsetzen zu wollen und somit blockieren. “Sieg” darf nicht wichtiger sein, als das Spiel zu genießen
  - kein Konkurrenzkampf, sondern ein Miteinander)
  - ! WICHTIG FÜR WEITEREN VERLAUF !
- Nur ein Wort auf einmal: („Theaterspiele”, S. 215)
  - !Wichtig! Das erste was einem einfällt
  - nicht originell sein wollen und nachdenken
  - sprechen bevor man denkt
  - im Kreis 1. Runde: jedeR sagt das erste Wort, das einem einfällt
  - im Kreis 2. Runde: es werden Sätze gebildet bei denen alle nacheinander nur ein Wort sagen
  - Briefe: dreier bis vierer Gruppen; sitzend oder liegend; SchriftführerIn (ergänzt trotzdem jedes dritte/vierte Wort); formuliert einen Brief nach demselben Prinzip; Start bei Adresskopf, Ende bei Unterschrift
- Eine Stimme: („Theaterspiele”, S. 274)
  - zu zweit voreinander stellen (Blickkontakt) und gleichzeitig sprechen
    - nebeneinander stellen und versuchen, ob es dann trotzdem klappt
  - Partys in Paaren: zu zweit durch den Raum gehen (Hälfte der Gruppe); ihr seid Gäste auf einer Party, ihr trefft Freunde, sucht die Bar etc.
    - Gruppenwechsel: Arzt/Patient oder Eltern/kind
  - Der Professor: zu viert oder zu fünft gleichzeitig sprechen
    - ihr seid ein Professor und das Publikum stellt euch Fragen
    - nächste Gruppe
- Emotionale Hürden: („Theaterspiele”, S. 319)
  - zu dritt/viert; Szenerie, Beziehungen, Thema zueinander festlegen
  - spielen
  - Publikum wirft Emotionen rein, die sofort umgesetzt werden müssen

## Buchempfehlung:

ISBN: 3-923854-67-6



ISBN:978-3-89581-484-6

