

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG 19

- Spiele 24
- Die Ursprünge des Theatersports 25
- Theatersport im Loose Moose 28
- Was Theatersport erreichen kann 32

PROBLEME MIT DEM FEEDBACK 34

- Narrenparadies 34
- Zuviel Beifall 36
- Das »Genug gesehen«-Spiel 37
- Gorilla-Theater 41
- Micetro 42
- Taschenlampentheater 46
- Laß dich nicht bestechen 47

DIE GRUNDLAGEN 48

- Der Sprung ins kalte Wasser 48
- Typen von Improvisierern 48
- Der Anfang 49
- Unterweisen der Form 50*
- Herausforderungen 57
- Herausforderungen stellen 57 Zu allem möglichem herausfordern 58*
- Eine Herausforderung sollte keinen Hinweis auf die nächste geben 58*
- Dauer von Herausforderungen 59 Herausforderungen, die ich gesehen habe 60*
- Sich weigern 61 Sperren vermeiden 63*
- Die »Warnung wegen Langeweile« 63
- Geschichte der Warnung 65*
- Fliegenpapier 66
- Ungezogenheit 67
- Szenen mit Zuschauerbeteiligung 70
- Mimische Darstellung 70
- Gemimte Gegenstände sind klebrig 71*
- Das Jo-Jo 72

VORSCHLÄGE AUS DEM PUBLIKUM 73

Die amerikanische Art 73

Wer macht die Vorschläge? 74

»Aber Vorschläge bringen Abwechslung« 74

Aufgetürmte Vorschläge 74

»Aber Vorschläge beweisen, daß wir improvisieren« 77

Beleidigende Vorschläge 77

Aus dem Stand starten 78

»Aber wie können wir improvisieren, ohne Vorschläge zu kriegen, verdammt noch mal?« 79

Fallen 80

Wer bin ich? 80 Wo bin ich? 80 Eine Stelle zum Aufhören? 81 Was ist unser Problem? 81

Welche Spiele sind am anfälligsten? 82

Versprechen halten 82

Ausreichend persönliches Material einholen 83

Wiederholen der Vorschläge 84

Zurückweisen von Vorschlägen 84

In Kürze 84

DIE EINSTELLUNG DER SCHÜLER ÄNDERN 86

Männer/Frauen 86

Wolpes progressive Desensibilisierung 88

Paradoxe Unterricht 88

Tauziehen 89

Geschenke 90

Die Arbeit auswerten 92

Fangen 92

Fangen mit Freistätten 93 Fangen in Paaren 93 Fangen in Zeitlupe 94

Der Wunsch, die Regeln klar zu verstehen 94

»Fortgeschrittene Spiele« 94

Meine Schuld 94

Fahr zur Hölle, Keith 95

Scheitern 96

Wenn Freiwillige scheitern 98 Scheitern erzwingen 99 Selbstbestrafung 99 Über die Durchschnittlichkeit 100

Sport und Showbusiness 103

Die falschen Risiken 104

Vorsätzliche Stumpfsinnigkeit 106

Originell sein 107

Was bist du eigentlich? 110

Wunderkinder 111

GESCHICHTEN ERZÄHLEN 112

Reise ohne Karten 112

Wie man kein Held ist 113

Aktion und Interaktion 116

Erwartungsrahmen 118

Pointe 119

Geheimnisse 120

Moralische Entscheidungen 120

Die Routine unterbrechen 121

Vorwärtsgehen 129

Das Rätsel 129 Lernen, nicht vorwärtszugehen 131 Eine Handlung voranbringen 134

Das Offensichtliche 137

Varianten 138

Rechtfertigung 139

Spaß beim Kippen 141

Weigerung, sich verändern zu lassen 148 Den anderen nachahmen 149

Die Plattform überspringen 149 Die Plattform nimmt das Kippen vorweg 149 Das eigene Kippen »als erster« einbringen 150 Fremde auf einer Parkbank 151 Jemand steigt durchs Fenster, während du schläfst 151

GESCHICHTEN KAPUTTMACHEN 158

Blockieren 159

Negativ sein 160

Kneifen 161

Auslöschen 162
Tratschen 162
Abgemachte Tätigkeiten 163
Nachahmen 163
Überbrücken 164
Ausweichen 165
Ablenken (Verwirren) 165
Originell sein 167
Warteschleifen 167
Gags 168
Komische Übertreibung 169
Konflikt 169
Sofort-Problem 170
Den Einsatz senken 170
Rotkäppchen 170
Konsequenzen 173

KORREKTURSPIELE 174

Angebote 174
Blinde Angebote 174 *Die Geste rechtfertigen* 176
Blockieren korrigieren 179
Beide blockieren 179 *Beide blockieren (zwei Wirklichkeiten)* 180 *Der erste, der blockiert, verliert* 181 *Die Blockierung entfernen* 182 *»Du bist raus«-Version* 183 *Beide akzeptieren (im Kauderwelsch)* 184 *Beide akzeptieren (mimisch)* 184 *Gruppen-Ja* 185 *Klingt gut* 188 *Varianten* 189 *Einer blockiert, einer akzeptiert* 190 *Akzeptieren plus negatives Angebot* 191 *»Es ist Dienstag« (beide überakzeptieren)* 193 *Augen* 195 *Eine »Nichtblockieren«-Szene* 196
Kneifen korrigieren 197
Das Spiel mit dem Stimmchen 197
Tratschen korrigieren 201
Vom Tratschen zur Interaktion 201 *Nur im Präsens* 202
Überbrücken und Ausweichen korrigieren 202
Tot in einer Minute 202 *Das Expertenspiel* 204
Gags korrigieren 206

*Gagpolizei 206 Seriöse Leute 206 Das Gerbil 207 Impro ohne Lachen
209*

ERZÄHLSPIELE 210

Betty Plum 210

Ein Wort auf einmal 211

Ein Wort auf einmal (im Kreis) 212 Ein Wort auf einmal (Briefe) 212

Ein Wort auf einmal (Darstellung) 213 Dem Wolf ausweichen 214

Keine Adjektive, kein Aber 215

Was kommt als nächstes 216

*Zweipersonenspiel 222 Nie weiterackern 222 Einsatz eines Komitees
223 Paradoxe Version 225*

Unzusammenhängende Listen 226

Darstellungsversion 227

Gegenstände verbinden 227

Verbale Jagd 228

Das Boris-Spiel 229

Der »klassische« Boris 232 Fluchtwege 236

Schreibmaschinenspiele 237

Fluchtwege 241

DA SEIN 245

Klau den Hut 245

Die Hüte 245 Einführung ins Hutspiel 246 Sich behaupten 248 Laß

deine Hand entscheiden 248 Den Hut riskieren 249 Bei der ersten

Gelegenheit zugreifen 250 Sicherheit 250 Blindes Hutspiel 250

Bewertung des Hutspiels 251 Verbesserungen, die keine sind 251

Varianten 252 Gaskills Samuraispiel 252

Grimassen schneiden (nebst Abwandlungen) 254

Partyspiel 254 Grimassen schneiden zu dritt 255 Beziehung zum

Publikum 260 Der soziale Raum schrumpft 260 Grimassen schneiden

zu fünft 261 Hackordnung 261 Grimassen schneiden zu zweit 261

Großmutter Schritte (rote Ampell/grüne Ampel) 262 Der Vampir 262

Stehlen 264

Abgang aus dem gleichen Grund 266

Eine Stimme 269

»Eine Stimme«-Partys in Paaren 272 Der Professor 273 Das Publikum spricht 274

Lippensynchronisation 275

Das Zwei-Stimmen-Spiel 275 Gegenseitige Synchronisation 277 Synchronisation hinter den Kulissen 278 Synchronisation mit Freiwilligen aus dem Publikum 278 Variante 279

Die Hand auf dem Knie 279

Sagte er/sagte sie 284

Abwehrmechanismen 287 Varianten 289

Stehende Welle 290

Die Technik perfektionieren 291 Krieg der Geschlechter 292

Körper bewegen 293

»Körper bewegen« mit Freiwilligen aus dem Publikum 295 Eine Version, die vermieden werden sollte 295 Die Möglichkeiten ausschöpfen 296

Die Arme 296

»Die Arme« – alle zusammen 296 »Die Arme« – solo 297 Wer führt? 298 »Die Arme« – der Experte 298 Zwei Paar »Arme« 299 Die Taschen vollpacken 300 Doppelgestalten 300

Unsichtbarkeit 301

Die Partner statten sich gegenseitig aus 303

Das Gespensterspiel 304

Tiere 307

Tiere im ersten Stadium 307 Tiere im zweiten Stadium 308 Die Tierpolizei 309

FÜLLERSPIELE 311

Adjektive 312

Alphabetische Sätze 312

Das »Stirb!«-Spiel 313

Variante 314

Emotionale Hürden 315

Emotionale Reise 315

Erste Stufe 315 Zweite Stufe 315

Emotionale Wiederholung 316
Gesichtermasken 317
Ausstatten 318
Eine Lösung, die vermieden werden sollte 319 *Kettenausstattungen* 319
»Keine Bewegung« 320
Varianten 320
Errate die Redensart 321
Maschinen 322
Menschenmaschinen 323
Das Kein-s-Spiel 324
Papierschnippen 324
Varianten 327
Eine Szene ohne ... ? 327
Szenen auf der Seite 327
Ja, aber 329
Wie ich es spiele 330

TECHNIKEN 332

Mit großen Augen 332
Mit großen Augen – en masse 333 *Freunde treffen* 333
Mit weitem Mund 333
Tempo 334
Dreiwörtersätze 336
Einwortsätze 337
Eingesagte Satzlänge 338
Menschen als Gegenstände 338
Geräuschkulisse 339
Das »Sei-interessiert«-Spiel 340
Emotionale Geräusche 342
Bis hinunter zu den Zehen 342 *Warum funktionieren emotionale Geräusche?* 345 *Varianten* 345
Obsessionen 345
Piep, piep 350
Sich einem Publikum zuwenden 353
Statusspiele 354

Was ist Status? 354 So funktioniert es 355 Status herstellen 356 Die ganze Bandbreite von Status lehren 356 Status-Partys 357 Statusherausforderungen 359 Statusspiele für zwei Personen 360 Passagiere 361 Statusübergänge 361 Der gleiche Status 362 Kämpfe um deine Nummer 363 Du bist stur, ich bin zielstrebig 364 Den »falschen« Status spielen 364 Status und der kinetische Tanz 365
Trickvorführung im Tiefstatus 366
Das Königsspiel 368
Tips 372 Variante 372 Hackordungsversion 373 Passagierversion 373 Eine Version, die vermieden werden sollte 373
Herr und Diener 373
»Herr und Diener« als blindes Angebot 374
Party mit Eigenschaften 374
Eine fortgeschrittene Version 378 Alles ausstatten 379 Sandwiches 379 Der kinetische Tanz 380
Kauderwelsch 381
Kauderwelschkarten 382 Eine Unterrichtsstunde in Kauderwelsch 383 Zwischen Kauderwelsch und Deutsch abwechseln 384 »Schatten« für Anfänger 385 Witze in Kauderwelsch 385 Kauderwelsch auf Wahrheit überprüfen 386 Errate die Szene 386 Kauderwelsch auf Text angewandt 389
Das Beleidigungsspiel 389
Fast-Food-Laban 392
Fast-Food-Stanislawski 394
Listen 397 »Der Star der Party sein«-Liste 400 »Von anderen Leuten für normal gehalten werden«-Liste 401 »Verführ«-Listen 402 Jedes Ziel paßt für jede Szene 404 Listen und Text 406 Komm rein, Nielsen 408 Kombinierte Listen einsetzen 411 »Listen« als Aufführungsspiel 413
Ernste Szenen 414
Widerstände gegen das Sprechen 414
Liebes- (und Haß-)szenen 416
Mantras 417
Der Einsatz von Kinderliedern bei der Improvisation 417 Ich liebe dich – ich hasse dich 421 Beispiele 422 Dem Mantra »widersprechen« 422 Alfred Lunt 422

Gegenstände verwandeln 423
Wirkliche Gegenstände verwandeln 425
Verse 425
Tapetenschauspiel 427
Der Tölpel 429
Vorschläge 430
Desorientierung 430

VERSCHIEDENE SPIELE 432

Fingerszenen 432
Die Fingerspieler nicht verstecken 433
Dennis' Puppenshow 433
Zeitlupe mit Kommentar 434
Warum Zeitlupe? 434 *Bewegung in Zeitlupe* 434 *Der Kommentator*
435 *Varianten* 438 *Umfassendere Anwendungsmöglichkeiten* 439
Messer 440
Messer bei Aufführungen 442 *Möglichkeiten* 443
Zuckungen 443
»Klassische« Version 443 *Wie man in Zuckungen verfällt* 443 *Zuckungen zum richtigen Zeitpunkt* 444 *Variante* 446
Sprachfehlerspiel 446

REGELN UND TECHNISCHES 448

Strafen 448
Hinauswurf 449
Auszählen 449
Das Licht herunterwinken 450
Bewertung 450
Drei selten gespielte Formen von Theatersport 451
1. *Blockieren verboten* 451 2. *Ernsthafter Theatersport* 453 3. *Nur ein Spiel* 454
Die fünf Formen von Theatersport, die derzeit aufgeführt werden 454
1. *Das reguläre Match* 454 2. *Das verbesserte Match* 455 3. *Das Herausforderungsmatch* 455 4. *Das Richter-Herausforderungsmatch* 455 5. *Das dänische Match* 456

Regeln des Theatersports 457
Die Regeln für das reguläre Match 461
Die Regeln für das verbesserte Match 463
Die Regeln für das Herausforderungsmatch 463
Die Regeln für das Richter-Herausforderungsmatch 464
Die Regeln für das »dänische« Match 464

RICHTER 466

*Funktion 466 Richter als Eltern 466 Wer soll Richter sein? 467
Berühmtheiten als Richter 467 Wie viele Richter 468 Wie sollen
Richter aussehen? 468 Wie die Richter vorgestellt werden 468 Wo die
Richter sitzen 468 Richter sind nicht perfekt 469 Schwache Richter
469 Starke Richter sind unabdingbar 470 Richter als Trainer 470
Hoch bewerten, aber nicht zimperlich sein 472
Höllenrichter 472
Technische Richter 473*

GEDANKEN ZUM SCHLUSS 474

*Körper und Seele 474
Der Körper 474 Der Verstand 475 Qualität 476 Definition guter
Improvisation 476 Definition schlechter Improvisation 477 Definition
eines »tollen Publikums« 477 Definition eines »großartigen Improvisie-
rers« 477 Abstumpfung 478 Ein Berufszweig 479*

ANHANG EINS – FAST-FOOD-STANISLAWSKI-LISTEN 480

*Leuten das Leben schwermachen (A) 480 Leuten das Leben schwer-
machen (B) 481 Für schön gehalten werden wollen 482 Für einen
»Computer« angesehen werden 483 Mit jemandem Flirten 483 Leu-
ten das Leben leichtmachen 484 Sich schuldig fühlen 485 Glückliche
und mit allem Zufrieden erscheinen 485 Als Held erscheinen 486
Jemanden demütigen 487 Jemanden beeindrucken 487 Intelligent er-
scheinen 488 Als Trottler gelten 489 Kritisch sein 490 Der Star der
Party 491 Geheimnisvoll erscheinen 492 Nervensäge (Teenager) 493
Normal erscheinen 493 Mütterlich/Väterlich sein 494 Einen Mann
verführen 495 Eine Frau verführen (Liste A) 497 Eine Frau verführen*

(Liste B) 497 Hochstatus 498 Tiefstatus (positiv) 499 Mitgefühl heischen 500

ANHANG ZWEI – KIPPEN 502

Babysitter 502
Schlafenszeit für Kinder 503
Verbrechen 503
Verabredungen 504
Familie 505
Himmel/Hölle 506
Anhalter 506
Flitterwochen 507
Horror 507 Jagen/Campen 508
Körper bewegen 508
Partys 509
Parkbank (Fremde) 509
Macht 510
Gefängnis 511
Psychologe/Patient 511
Religion 512
Rache 512
Zimmergenossen 513
Science-fiction 514
Sex/Romanze 515
Jemand steigt durchs Fenster ein, während du schläfst 516
Stimmchen-Spiel 517
Einen Fremden nach Hause einladen 517
Lehrer/Schüler 518
Vampir/Werwolf 518
Verschiedenes 519

ANHANG DREI – WEITERE FÜLLERSPIELE 520

Aktivitäten zu Musik 520
Alliteration 520
Rückwärtsszenen 521

Die Bühne im Gleichgewicht halten 521
Bob Fosse 523
Dialogkarten 523
Spezialkarten 524 Papierstreifen 524 Jedem eine Karte 525
Reklame 526
Schneiderraum 526
Wörterbuch 527
Emotionale Quadrate 527
Familienspiel 527
Obtschläger 528
Große Momente der Geschichte ohne ihre Hauptperson 528
Überschriften 528
Die Erfindung von ... 528
Letzter Satz 529
Madrigale 529
Das meiste aus einem Gegenstand machen, der vom gegnerischen
Team vorgeschlagen wurde 530
Von eins bis zehn 530
Anmachszenen 531
Sitzen/Stehen/Liegen 531
*Sitzen/Stehen 532 Sitzen/Stehen/Liegen/Knien 532 Sitzen/Stehen/
Liegen/Hereinkommen 532*
Fremde Bettgenossen 532
Stunt-Doubles 532
Untertitel 533
TV-Fernbedienung 533
Zeitverschiebung 533
Was tust du? 534
Wer? Was? Wo? 534

RATSCHLÄGE 535
SPIELEVERZEICHNIS 538
ANMERKUNGEN 545
DER AUTOR 563
INFORMATIONEN 565