

De theatermethode van Keith Johnstone

Inleiding

Verbeelding en spontaniteit lijken geen belangrijke eigenschappen in de huidige samenleving. Rationaliteit, efficiëntie en assertiviteit zijn voorwaardelijk om een goede positie te kunnen verwerven.

Het is daarom opmerkelijk dat met de groeiende belangstelling voor de vertelkunst, ook de ontwikkeling van de eigenschappen verbeelding en spontaniteit weer belangrijk geacht wordt. Een voorvechter van die waardering is Keith Johnstone. Johnstone zag als leraar op een Engelse lagere school de verbeelding en spontaniteit bij kinderen en kon zich niet neerleggen bij het feit dat deze op latere leeftijd werden ingeruild voor rationaliteit en berekende planning.

Toen hij in 1956 als schrijver betrokken raakte bij het Royal Court Theatre in Londen ontdekte hij dat ook in het ogenschijnlijk zo speelse theater rationaliteit en planning een grote rol speelden. Daarom ontwikkelde hij vanaf 1960 een groot aantal improvisatieoefeningen voor spel en theater. Het doel daarvan was om de spontaniteit en verhaaltechniek van studenten, cursisten en acteurs te vergroten. Zijn oefeningen en technieken bleken niet alleen in het theater bruikbaar, maar bijvoorbeeld ook in het onderwijs of in therapie. Vanuit zijn werkwijze ontstond zelfs een nieuwe vorm van theater de zogenaamde theatersport. Op dit moment doceert Keith Johnstone toneelschrijven en improvisatietechniek aan de theaterschool in Calgary, Canada.

In 1979 publiceerde hij *Impro, improvisation and the theatre*, dat in 1990 in het Nederlands verscheen als *Impro, improvisatie & theater* (International Theatre Bookshop, Amsterdam). Johnstone's theorie en technieken zijn niet uitsluitend bedoeld voor theatermakers.

Het is een methode die mensen leert om spontaner te reageren, die mensen zelfvertrouwen geeft, die rationele barrières wegneemt en die veel spelplezier oplevert. De methode is uitstekend te verbinden met verteltechnieken, waardoor zij in allerlei situaties bruikbaar is. Door de oefeningen van Johnstone te koppelen aan verhalen, komen in de verteller de spontaniteit en de verbeelding weer tot leven.

Johnstone's theorie in een notendop

Johnstone's methode is sterk gebaseerd op observatie. De observatie van kinderen (die spontaan zijn en met verwondering en verbeelding tegen de wereld aankijken) en die van volwassenen (die eerst nadenken voor ze iets zeggen en die rationeel tegen de wereld aankijken). Johnstone onderzocht door observatie welke blokkades de verbeeldingskracht verhinderen en ontwikkelde oefenmateriaal, dat het deelnemers mogelijk maakt om bij zichzelf die blokkades op te sporen en uit de weg te ruimen.

Deze blokkades en de manier waarop Johnstone in zijn methode aangeeft dat ze bestreden kunnen worden staan hieronder beschreven.

1. Plannen of dromen

Ieder mens is bang voor de toekomst. Dat is niet vreemd want de toekomst is voor iedereen onbekend. Daarom bouwen we veiligheden in. We kunnen pas met vertrouwen de toekomst in als we weten, waar onze wegen ongeveer heenleiden. Wanneer we de richtingaanwijzers kunnen volgen. Pas dan zijn we geneigd 'het onbekende' terrein van de toekomst te betreden. Johnstone noemt deze manier van leven 'overlevingsstrategieën'.

En hij zegt daarover: 'Deze strategieën zijn nuttig. Ze komen ons vooral in het dagelijks leven uitermate goed van pas. Ze zorgen ervoor, dat we niet teveel in de problemen komen. Het zijn vooropgezette handelingen, die we hebben aangeleerd, om niet in de problemen te raken'.

Kinderen leren bijvoorbeeld oversteken door eerst naar rechts dan naar links en tot slot weer naar rechts te kijken. Dat is beter dan zomaar oversteken. We leren kinderen daarbij om te schatten, hoever een auto verwijderd is en hoe hard hij rijdt. Daaraan passen we het moment van oversteken aan.

We zijn als ouders tevreden als onze kinderen de volgende (overlevings)strategie beheersen:

- goed uitkijken.
- bij twijfel stil blijven staan
- nooit zomaar de weg oprennen

Anders gezegd:

- plan de toekomst
- zeg nee
- doe niet zomaar wat in je opkomt

Veel overlevingsstrategieën kenmerken zich door deze drie mechanismen, waarvan Johnstone opmerkt:

"Het zijn mechanismen die dienen om het leven onder controle te houden. Om de toekomst zeker tegemoet te kunnen treden in veel praktische levenszaken".

Johnstone zag dezelfde mechanismen ook in spel optreden: in oefeningen, in improvisaties, in spelscènes: acteurs 'plannen vooraf', zeggen 'nee' en doen vooral niet wat 'spontaan in hen opkomt'.

Wanneer echter spel en improvisaties gepland, voorzichtig, afwerend, of totaal voorbereid worden gespeeld is het resultaat doorgaans een saai spel of een spel dat wordt gekenmerkt door gehacketak tussen de spelers onderling.

Johnstone keert daarom de zaken in zijn methode radicaal om:

Wanneer mensen daadwerkelijk willen samenspelen en willen leren om zich spontaner en met meer verwondering te uiten, dan dienen de volgende stelregels gehanteerd te worden:

- plan niet
- zeg "Ja" tegen alle impulsen die op je afkomen
- doe wat in je opkomt

2. Slagen of falen

Van jongs af aan leren mensen om hun best te doen. Vooral bij zaken, die we nog niet kunnen, die we ‘nog moeten leren’. Observeer maar eens een volwassene die iets moet leren, maar het niet direct begrijpt:

Hij of zij zucht, bijt op pennen, trekt rimpels in het voorhoofd, kijkt naar boven.

Dit alles om de omgeving het gevoel te geven, dat hij of zij in enorm zijn of haar best doet.

Bij heel jonge kinderen zie je dat niet gebeuren: die constateren dat zij het niet begrijpen. Zij gaan gewoon wat anders doen, of laten blijken dat ze zich vervelen.

Volgens Johnstone is op het bovenstaande ons concept van slagen of falen gebaseerd. Als je slaagt, kun je rekenen op de sympathie van ouders, meesters, juffen en andere volwassenen; als je faalt kun je ‘door te laten zien dat je toch je best hebt gedaan’ nog wat sympathie oogsten. Een dergelijke, op slagen en sympathie van anderen gerichte, houding hebben vrijwel alle mensen. Daarom nodigt Johnstone de deelnemers tijdens zijn (spel)oefeningen uit om juist niet hun best te doen. Zich niet in te spannen. Zich geen zorgen te maken over de eventuele verwachtingen van een ander. Belangrijk is daarbij de concentratie op de anderen, niet om ‘het gevecht aan te gaan en de ander als tegenstander te zien’, maar om plezier te hebben met de ander(en). “Wees gewoon, wees gemiddeld, wees doorsnee. Daarin schuilt de kracht van het spelen” stelt Johnstone. Aanvankelijk voelt dat vreemd, maar het resultaat is verbluffend. Door je voor te nemen, dat je ‘gewoon’ mag doen kun je net zoveel plezier beleven aan een geslaagde spelopdracht, maar heb je minder last van een ‘mislukte’ spelopdracht dan wanneer je jezelf voorgenomen hebt om erg je best te doen.

3. De cultuur van het resultaat

Meestal telt in onze cultuur vooral het resultaat. Het liefst zelfs een resultaat dat meetbaar is. Dat blijkt onder meer uit de spreekwoorden en sportyells die we gebruiken: ‘Iemand de loef afsteken’, ‘Geen woorden maar daden’. We zijn blijkbaar meer geïnteresseerd in ‘winners’ dan in ‘losers’. Wat supporters zich niet realiseren is het gegeven dat een spel voetbal snel eentonig zou worden wanneer elke kans een doelpunt op zou leveren. Mooie, spannende wedstrijden ontstaan door een afwisseling van benutte en gemiste kansen. Dit geldt ook voor theater en vertellingen. Daarom nodigt Johnstone mensen uit belangstelling te tonen voor de ‘mislukking’.

Een speler die, wanneer hij iets fout doet, zich daarvoor niet straft of schuldig voelt. Die niet kankert maar opgewerkt blijft en het nog eens probeert, oogst in veel gevallen bewondering.

4. Fantasie versus realiteit

Mensen zijn geneigd in hun fantasie en verbeelding op dezelfde wijze te reageren als in de realiteit. Wanneer mensen ouder worden wordt dat zelfs sterker. Johnstone vertelt daarover het verhaal van ‘de bruine beer’:

In de realiteit maken mensen, die een bruine beer op hun weg tegen komen, zich uit de voeten. Een prima keuze, want zo’n beer is gevaarlijk. Wanneer mensen in hun fantasie of spel een bruine beer (bijvoorbeeld een tegenspeler) tegenkomen, reageren ze vrijwel altijd op dezelfde manier. Het gevolg is voorspelbaar: een wegnennende speler achtervolgt door een gulzige ‘beer’. De speler reageert met dezelfde ‘pas op-gevaar-wegwezen’ reactie als in de realiteit. Maar de bruine beer in het spel zal je niet werkelijk om zeep brengen. Er is ruimte voor de speler om een ‘relatie’ met de beer aan te gaan. In die interactie is dan ruimte voor meerdere oplossingen van het verhaal. Met andere woorden: de beer verslaan, vriendschap met hem of haar sluiten, je laten oppeuzelen. Door een relatie aan te gaan met het idee of de tegenspeler ontstaat een spel dat ruimte laat voor fantasie.

5. Acceptatie van initiatieven

In het dagelijks leven zijn we gewend om onze eigen zaken ‘goed’ af te handelen. En we houden onszelf voor dat we daarbij ‘natuurlijk’ rekening houden met anderen. Het resultaat is dat we ‘voor zover het lukt’ rekening houden met anderen. In de methode van Johnstone speelt een ander doel een rol. Het gaat er niet om of ‘Jij’ het goed doet, maar of je samen met je medespelers gezamenlijk plezierig speelt. Iedereen dient dus zo te spelen, dat de anderen hun gedachten, ideeën en gevoelens kunnen uitspelen. Dan ontstaat er een sfeer waarbij het leveren van ideeën wordt gewaardeerd doordat zij worden gehonoreerd. Een speler die volgens de methode van Johnstone speelt, zegt bij voorbaat ‘ja’ tegen spelinitiatieven van medespelers. Het is ‘verboden’ medespelers te negeren of te ontkennen. En dat is (meestal) het omgekeerde van de dagelijkse realiteit.

6. Verhalen en situaties

In spel ontwikkelen zich gaandeweg verhalen. Wij zijn gewend die verhalen te willen beheersen. Zij vormen een ogenschijnlijk houvast dat we niet zomaar weggeven voor een impuls van een ander. Het liefst zouden we ons eigen verhaal er doorheen te duwen, daarvan weten we tenminste hoe het afloopt. Maar inmiddels weten we dat een dergelijk egoïsme niet gepast is. Dus gaan we conflicten met onze medespelers uit de weg of negeren hun ideeën eenvoudigweg:

Speler 1: “Wat ruikt het hier vreemd”

Speler 2: “Valt wel mee, ik ruik helemaal niets vreemds”

Weg improvisatie, weg spel, weg verhaal. De spelers zijn weer terug bij af. Er moet opnieuw een spelaanleiding worden verzonnen.

Wanneer het idee was geaccepteerd had het verhaal een andere afloop gekregen:

Speler 1: “Wat ruikt het hier vreemd”

Speler 2: “Ja, je hebt gelijk. De benedenverdieping staat in brand”

Nu staat de deur van het spel open voor een spectaculair reddingsverhaal, of het verstilde verhaal van twee geliefden die weten dat zij samen zullen sterven.

De kern van de methode van Johnstone is dat je samen een verhaal durft te maken, uitgaande van wat de anderen jou als speler/verteller aanbieden. Dat blijkt veel moeilijker dan we denken. We zijn geneigd in het spel veel te ingewikkelde verhalen te maken. We willen namelijk origineel zijn en originaliteit is een enorme rem op onze creativiteit. Originaliteit werkt als een strenge, ingebouwde, kwaliteitscontrole. Alle ideeën worden, nog voordat zij zijn uitgewerkt, vaak zelfs voordat ze goed bekeken zijn, op de goudschaal van de originaliteit gelegd.

Nee, dat hebben we al eens gedaan, dat is niet origineel. Nee, dat is te eenvoudig, dat is niet origineel. Nee, dat is niet grappig, niet origineel.

Weg idee, weg inbreng van de ‘aanbieder’. De spelmotor staat weer stil.

Johnstone nodigt ons uit om gebruik te maken van de clichés die we bedenken. Discussieer niet eindeloos over ideeën. Accepteer ze en steek je energie in het plezier dat de uitwerking biedt. Op die manier ontstaan vanzelf verhalen en spelsituaties, die je nooit kon bedenken.

Samenvatting

De spelmethodiek van Keith Johnstone is bij uitstek geschikt om (opnieuw) bij de essentie van spel te komen: verbeelding en spontaniteit.

De oefeningen dagen uit om meer van onszelf te laten zien, door ‘het kind’ (met al zijn of haar oorspronkelijke eigenschappen) in onszelf serieus te nemen. Spel en spelplezier zijn daarbij hulpmiddelen, die de oefeningen ons aanreiken.

Daarbij horen een aantal speleigenschappen, dat Johnstone de spelers altijd aanreikt en die uitdagen tot oorspronkelijk en spontaan spel:

- plan niet vooruit
- wees ‘gemiddeld’
- wees geïnteresseerd in ‘het verkeerde’, ‘het mislukte’
- ga een relatie aan met je spelers en de verhalen
- bezorg je medespelers een mooie tijd (en daardoor ook jezelf)
- doorbreek routines
- wees niet origineel
- grijp alles aan om verhalen mee te creëren

Literatuur

-Keith Johnstone, *Impro, Improvisatie en Theater*, International Theater and Film Books, Amsterdam ISBN 90-6405-206-8

- Henk Hofman, *Improviseren kun je leren*, Pheadon, Culemborg, ISBN 90-72456-10-6

Workshop Improviserend een verhaal vertellen

De Vertelacademie biedt jaarlijks de workshop *Improviserend een verhaal vertellen* aan. Lees meer op de website: www.vertelacademie.nl