

Florian Marquart

Alles auf Impro

Ein Buch mit vielen Tipps und Übungsbeispielen
für den Einsteiger



Bild: Conor Ogle

CONOR OGLE PHOTO

Florian Marquart

Alles auf Impro

Ein Buch mit vielen Tipps und Tricks für Einsteiger.

Florian Marquart: Alles auf Impro
Herdwangen, 2014

Florian Marquart
Steinrennen 23
888634 Herdwangen

Erstauflage 2014
Umschlaggestaltung: Florian Marquart
Bild: Conor Ogle

Danke Rüdiger, ohne dich wäre Impro nur Theater.

Fantasie heißt nicht, sich etwas auszudenken,
es heißt, sich aus den Dingen etwas zu machen.
Thomas Mann

Einleitung

Für wen ist dieses Buch gedacht?

Es richtet sich vor allem an Gruppen die sich frisch gründen möchten oder schon gegründet haben.

Durch das Buch lassen sich Grundlagen bilden und ausbauen. Außerdem soll es ein Leitfaden sein um Proben selbst gestalten zu können.

Dinge die mir im Laufe meiner Improzeit aufgefallen sind, die man aber nicht unbedingt in Büchern findet sind ebenso in diesem Buch zu finden wie die Theorie zum Thema Geschichten erzählen, Figuren aufbauen und in Genres spielen.

Unter jedem theoretischen Block finden sich Übungen wie man die Theorie ins Spiel umsetzen kann.

Im letzten Teil des Buches finden sich Listen verschiedener Art (Musik, Genre, usw.) sowie Abfragen die man bei der Moderation oder auch in den Proben gebrauchen kann.

Was man in diesem Buch nicht findet sind Spielereisen, da das Internet voll davon ist, und es auch jede Menge gute Bücher über dieses Thema gibt.

Jetzt wünsche ich viel Spaß beim Lesen. Möge euch das Improtheater genauso faszinieren wie mich.

Für Anregungen oder Fragen erreicht ihr mich unter impro@florianmarquart.de

Basics

Die Basics sind, wie der Name schon sagt, die Grundlage des Improtheaters.

Sie müssen jedem Improspieler in Fleisch und Blut übergehen. Über diese Regeln sollte man in einer Szene nicht mehr nachdenken müssen, sie müssen einfach da sein. Ich habe bewusst nur sehr wenig Regeln in die Basics geschrieben.

Im Bereich „Tipps und Anmerkungen“ stehen weitere Regeln die manch einer eventuell zu den Basics geschrieben hätte. Ich finde jedoch, dass diese 6 Regeln tatsächlich die Basis bilden, der Rest ist dann die Kür.

Sagt ja!

Sicherlich die wichtigste aller Improregeln. Nehmt die Spielangebote eurer Mitspieler an! Gebt die Kontrolle ab und akzeptiert die Ideen eurer Mitspieler.

Wenn euch jemand in der Szene fragt, ob ihr Lust habt, mit ihm zum Bungee Jumping zu gehen, sagt ja, auch wenn ihr das in der Realität nie machen würdet. Wenn ihr nein sagt, wird die Szene so nicht weiter gehen!

Ihr dürft die Ideen eurer Mitspieler nicht blocken! Im echten Leben blocken wir öfters mal, da keiner gern über sich bestimmen lässt.

Was ihr machen dürft, ist indirekt zu blocken, d.h. den Vorschlag annehmen, und noch etwas hinzufügen, oder leicht verändern, z.B. so: „Hast du Lust mit zum Bungee Jumping zu gehen?“ – „Ja, gern. Du springst und ich halte das Seil fest.“

Die Antwort: „Ja, aber nicht heute.“ Wäre wieder ein Block. Als Mitspieler würde ich sofort rufen: „Schnitt, einen Tag später auf der Absprungplattform.“

Teamwork

Denkt immer daran, dass ihr nicht allein auf der Bühne steht. Es ist so wie bei jedem Mannschaftssport: Gemeinsam seid ihr stark! Schon im Sportunterricht mochte niemand die Typen die den Ball nicht abgaben, sondern alles alleine machen wollten. Meistens scheiterten sie schon nach der Mittellinie. Mein Appell an alle Rampensäue: Nehmt euch etwas zurück. Lasst den anderen Spielern die Möglichkeit gleichwertig neben euch auf der Bühne agieren zu können und wartet bis eure Mitspieler ausgeredet haben.

Keith Johnstone hat mal gesagt, dass man sich nach einer Szene fragen sollte ob die Mitspieler eine schöne Zeit mit einem auf der Bühne hatten. Ich finde, das ist in der Tat eine sehr gute Frage die den Kern des Improtheaters auf den Punkt bringt.

Wir sollten uns diese Frage öfters selber stellen: „Haben sich meine Mitspieler mit mir auf der Bühne wohl gefühlt?“

Letztliche geht es meines Erachtens genau darum beim Improspielen. Wir wollen Menschen unterhalten und zum Lachen bringen. Das geht nur, wenn wir in der Gruppe zusammen Spaß haben und uns miteinander wohl fühlen.

Hört auf einander!

Der Punkt ist eng mit dem Punkt „*Teamwork*“ verbunden. Wenn ihr euch auf der Bühne nicht zuhört, könnt ihr auch nicht auf Angebote eingehen, die euch eure Mitspieler machen. Wenn

jeder mit sich selbst beschäftigt ist, bekommen wir kein großes Ganzes zusammen.

Mein Tipp: Dreht euch auf der Bühne nicht den Rücken zu, ihr könnt so nicht sehen, was die anderen gerade machen.

Übt das aufeinander hören immer wieder in der Probe. Der Probenleiter sollte grundsätzlich immer darauf achten ob Dinge überhört wurden. Ihr könnt auch einen Spieler dafür einsetzen, der nicht in der Szene mitspielt.

Viele Dinge auf die man in einer Szene reagieren kann, spielen sich zwischen den Zeilen ab (Improtheater ist es eben wie das echte Leben).

Wenn die Frau während einer Autofahrt den Mann fragt, ob er einen Kaffee an der nächsten Raststätte trinken möchte, könnte das ein Hinweis darauf sein, dass SIE einen trinken möchte.

Wenn Sie sagt: „Du spülst nie ab.“ könnte das ein Hinweis darauf sein, dass sie in der Ehe unzufrieden ist.

Wenn also jemand etwas sagt, versucht zu überlegen was der Sender der Botschaft damit als Subtext sagen könnte.

Das birgt viel Konfliktpotential und lässt etwas in der Szene geschehen.

Plant nicht voraus

Im Laufe einer Szene hat jeder Spieler (s)eine Idee davon, wie die Geschichte weiter gehen könnte. Das ist soweit völlig in Ordnung und auch normal.

Schwierig wird es, wenn man zu weit voraus denkt. Man beschäftigt sich während des Spielens so sehr mit der Lösung, dass man nicht mehr frei ist für die Dinge die aktuell passieren. Daher mein Tipp: Bleibt im Moment. Wenn ihr euch dabei

ertappt, wie ihr an die Zukunft denkt, knipst den Gedanken weg. Macht euch frei vom Vorausdenken. Vertraut darauf, dass Jemandem genau das Richtige einfällt wenn es soweit ist (siehe auch „*No risk, no fun*“).

Impro ist rückwärts in die Zukunft gehen: Man sieht an was man vorbei gekommen ist, man weiß aber nicht, was kommen wird. Dreht euch nicht um! Spicken gilt nicht.

Regeln

Dass Impro Regeln hat, wissen wir alle. Dass wir diese Regeln brechen können, ist auch klar. Das Schwierige ist, sich darüber klar zu werden, wann man Regeln am Ehesten brechen kann und wann nicht.

„**Fuck the rules**“ ist ein Satz, der mir sehr früh in meinen Anfängen gelehrt wurde, und den ich an dieser Stelle weiter geben möchte. Wir Menschen halten uns gern an Regeln fest, übersehen dabei aber, dass es manchmal hilfreich sein kann, die Regel zu brechen.

Jetzt die schlechte Nachricht: Es gibt keine Regel wann man eine Regel brechen kann und wann nicht.

Am sinnvollsten ist es vermutlich wenn man in einer Szene steckt aus der man nicht mehr heraus kommt.

Ich möchte dazu ein kleines Beispiel aus einem Improkurs anbringen: Ich sagte den Spielern, dass sie kurze 3er Szenen spielen sollten. Irgendwann war die Szene an einem Punkt, an dem sie nicht weiter kam, weil ein Spieler alles abblockte. Ich brach die Szene ab um sie zu besprechen, worauf eine außen stehende Spielerin meinte, sie hatte den Drang gehabt in die Szene zu gehen um zu helfen. Auf die Frage warum sie es nicht gemacht hatte, sagte sie, die Regel wäre gewesen, dass nur 3 Leute spielen sollen.

Wenn sie die Regel gebrochen hätte, wäre sie den anderen Spielern eine große Hilfe gewesen.

Die andere Sache in der man meines Erachtens Regeln brechen darf, ist, um andere Mitspieler etwas zum Schwitzen zu bringen. Das empfiehlt sich allerdings nur wenn man einen sehr, sehr guten Draht zu diesen Mitspielern hat und man weiß, dass sie dadurch nicht blöd vor dem Publikum dastehen.

Je nach Aggressionspotential der Anderen könnte es ansonsten sein, dass eure Autoreifen morgens mal weniger Luft besitzen.

Das Ende einer Szene

Alles hat ein Ende, auch die Improszene. Die Frage ist nur wann?

Inhaltlich könnte man sagen, dass die Szene zu Ende ist wenn alle, zumindest aber die wichtigste Frage der Szene beantwortet wurde (siehe „Das Versprechen“).

In der Regel spürt man es wenn das Ende erreicht ist. Dann gilt es schnell zu handeln. Zögert nicht. Handelt nicht hektisch aber schnell und eindeutig.

Anfangs werdet ihr in der Gruppe nicht immer einer Meinung sein, ob es nun der richtige Zeitpunkt für ein Ende war. Das ist normal, lasst euch nicht davon verunsichern.

Und mal ehrlich, wann kommt bei einer improvisierte Geschichte der perfekte Zeitpunkt für ein Ende? Es ist immer möglich, dass wir das Ende zu früh setzen. Aber lieber habe ich eine kurze, knackige Geschichte mit einem guten Ende, als eine Geschichte die sich hinzieht, weil man den richtigen Zeitpunkt verpasst hat.

Je öfter ihr Geschichten übt, umso mehr werdet ihr ein Gefühl für das richtige Ende bekommen.

Die Einwort- oder Einsatzgeschichte kann ich hierfür sehr empfehlen.

Technisch zeigt man das Ende in einer Szene übrigens an, indem man mit einer Hand eine große Wischbewegung von oben nach unten, mit dem Handrücken zum Publikum, durchführt. Diese Geste soll einen fallenden Vorhang darstellen.

Bei einem Auftritt fährt der Lichttechniker zeitgleich das Licht herunter.

Jeder Spieler kann eine Szene beenden, wenn er der Meinung ist, dass sie vorbei ist.

Tipps zum Spielen

Wie lange sollen Szenen dauern?

Bei einem öffentlichen Auftritt sollte eine Szene in der Regel nicht länger als 10 Minuten dauern. Bei Games ist das kein Problem, bei Geschichten kann es da schon schwieriger werden.

In den Proben werden Szenen, vor allem wenn man viel an Geschichten arbeitet, oft länger dauern. Prinzipiell ist das völlig ok, denn eine gute Geschichte darf gerne dauern, wenn die Spannung erhalten bleibt.

Übt jedoch immer wieder, Szenen auf ca. 10 Minuten zu begrenzen, damit ihr ein Gefühl für die Zeit bekommt. Der Probenleiter kann während der Szene ein Auge auf die Uhr werfen.

Die Szenen auf 10 Minuten zu begrenzen bringt auch den Vorteil, dass man nach und nach ein Gefühl dafür bekommt, was man auf der Bühne weglassen kann, ohne, dass es der Geschichte schadet.

Beispiel: In einer Probe hatten wir die Vorgabe „Der Ausflug“. Man sah nun Hans, der sich zu Hause auf eine Wanderung vorbereitete. Nachdem alles gepackt war, ging er aus dem Haus, besuchte seinen Freund, der sich noch schnell die Schuhe und einen Hut anzog und dann zusammen mit Hans auf die Wanderung ging.

Wenn man schon den direkten Einstieg (es wird direkt mit dem Thema „Ausflug“ eingestiegen) wählt, kann man das Ganze auch abkürzen:

Entweder man sieht Hans, wie er sich bereit macht und erfährt währenddessen, dass er seinen Kumpel mitnimmt, der zu Hause fertig gerichtet wartet, oder wir schaffen die Plattform indem wir dort einsteigen wo Hans an die Tür seines Kumpels klopft. Beides zusammen dauert zu lange und bringt keine wesentlichen Informationen für Geschichte.

Szenen beginnen

Wenn ihr eine Szene beginnt, macht es richtig. Mit „richtig meine ich, dass ihr es mit Überzeugung machen sollt. Mit Energie.

Ich fange Szenen am liebsten an in dem ich etwas mache. Ich spüle ab, mähe den Rasen, füttere den Hamster, streiche die Wände neu, irgendetwas in diese Richtung. Ich kann auch nur spazieren gehen und Dinge entdecken, aber ich stehe nicht auf der Bühne und halte einen Monolog.

Ihr braucht dabei nicht hektisch zu sein und ihr braucht auch nicht zu reden. Die Zuschauer werden euch gespannt folgen und warten was passiert.

Der zweite Spieler der die Bühne betritt definiert wer ihr seid und in welcher Beziehung ihr zueinander steht. Wenn der Ort noch nicht klar ist, sollte er spätestens mit den nächsten Aktionen oder Sätzen geklärt werden.

Jetzt habt ihr eine Plattform von der aus ihr spielen könnt.

Eine Szene mit Energie zu beginnen heißt übrigens nicht, dass sie actionreich beginnen muss. Natürlich dürfen sie das, aber es ist kein Problem, eine Szene zu Hause im Garten in der Hängematte zu beginnen. Es kann gut sein, dass ihr euch schon 5 Minuten später in einem Kampf um Leben und Tod befindet.

Mehr zum Inhalt des Szenenbeginns findet ihr im Bereich „Geschichten“.

Habt Spaß!

Obwohl sich die Überschrift eigentlich von selbst erklärt, möchte ich dennoch etwas dazu sagen.

In meiner ersten Improgruppe habe ich erlebt, dass nach einiger Zeit des Probens unsere Leichtigkeit verloren ging. Wir wollten besser werden und hatten dabei Stück für Stück den Spaß aus den Augen verloren.

Szenen wurden zerredet und man sah mehr Fehler als Gutes. Dazu kam, dass man in Szenen auch immer wieder an seine

persönlichen Grenzen herangeführt wurde. Impro war plötzlich nicht mehr lustig und leicht, sondern schwierig.

Üben ist auf jeden Fall wichtig um besser zu werden, aber vergesst das Hauptziel nicht: „Habt Spaß!“ Ihr wollt Spaß transportieren, als habt selber welchen.

Das Ganze ist ein Spiel, macht euch keinen Druck und wenn etwas nicht klappt, dann geht gemeinsam lachend unter!

Fehler passieren, man muss nicht jeden bis ins kleinste Detail analysieren.

No risk, no fun

Man weiß, dass die Gruppe Touristen in diese dunkle Höhle gehen muss, hat aber keine Ahnung was darin passieren soll. Urplötzlich entdeckt ein Tourist einen kleinen Weg der um die Höhle herum führt und alle atmen auf. Puuh, gerade noch mal Glück gehabt.

MÖÖÖP! Böser Fehler! Geht in die Höhle rein auch wenn ihr keine Ahnung habt, was darin passieren wird. Vertraut darauf, dass euch etwas einfällt.

Geht Risiken ein! Ihr traut euch nicht auf die Bühne, weil die Szene gerade nicht so toll ist und ihr selber nicht wisst wie es weiter geht? Helft euren Leuten! Sollte die Szene scheitern, dann geht gemeinsam unter. Freut euch, dass ihr euch getraut habt es zu wagen. Wer auf Sicherheit spielen soll ins normale Theater gehen und einen Text auswendig lernen.

Das Publikum weiß, dass ihr improvisiert, sie verzeihen euch, wenn eine Szene mal daneben geht. Zeigt dem Publikum, das Scheitern auch Spaß machen kann.

Das Versprechen

In jeder offenen Improszene tauchen Fragen auf. Manchmal ist es eine einzige große Frage, wie „wird er rechtzeitig zu seiner Hochzeit erscheinen?“, manchmal sind es mehrere kleinere Fragen die in einer Szene auftauchen.

Diese Fragen werden in der Regel nicht offen formuliert, aber jeder weiß, dass sie existieren. In dem Moment in dem eine Frage auftaucht, verspricht ihr dem Publikum, diese zu beantworten.

Das Publikum merkt es, wenn Antworten nicht gegeben werden, also gebt euch Mühe. Dabei sind aber nicht alle Fragen gleich wichtig. Es gibt Fragen die während der Szene an Bedeutung verlieren. Wenn so eine nicht oder nur in einem Nebensatz beantwortet wird, ist das ok. Die Kunst ist, zu merken welche Fragen wichtig sind und welche nicht.

Sensibilisiert euch in den Proben dafür. Stellt einen Spieler ab, der sich auftauchende Versprechen merkt oder aufschreibt und der euch am Ende der Szene sagt welche Dinge offen geblieben sind.

Schnitte setzen

Schnitte in einer Szene zu setzen habe ich schon immer geliebt. Mit Schnitten lassen sich beliebig lange Zeitsprünge in einer offene Szene überbrücken. Sie sind optimal, um Szenen zu überspringen die man nicht zeigen möchte, weil man sie entweder nicht spielen will, oder die Szenen nicht relevant für die Geschichte sind.

Sie sind somit ein wichtiges Hilfsmittel um eine Geschichte voran zu bringen.

Technisch funktioniert das, indem ein Spieler der einen Schnitt machen möchte, „Schnitt“, eine Zeit und falls nötig, eine Ortsangabe in die Szene ruft.

Ein Beispiel:

Eine Vorgabe für eine Szene lautet „Der Abschlussball“. In der ersten Szene sehen wir einen pickeligen Teenager während seiner ersten Tanzstunde. Wir wissen, dass das Ziel der Abschlussball sein wird. Wir wissen aber auch, dass wir nicht alle Tanzstunden zeigen können, da diese Szenen für die Geschichte vermutlich nicht gewinnbringend wären. In dem Fall kann man die restlichen Szenen einfach überspringen: „Schnitt, 15 Tanzstunden (vier Wochen, ein Jahr) später auf dem Abschlussball.“

Mit einem gut gesetzten Schnitt lassen sich auch Gags erzielen die eine Geschichte nicht zwingend zerstören.

Angenommen es kommt zu einer Bettszene. Glaubt mir, das will keiner spielen, und sehen will es eigentlich auch keiner.

Mit einem Schnitt lässt sich diese Szene ganz leicht überbrücken. Wenn man dazu noch eine unrealistische Zeitangabe macht, hat man die Lacher auf seiner Seite, z.B.: „Schnitt, 15 Sek. später.“

Mit Schnitten lassen sich natürlich auch Zeitsprünge in die Vergangenheit machen. So könnte man in die Kindheit einer Figur zurück springen und zeigen warum sie so geworden ist. Da Improtheater ohne Kulissen auskommt, können wir an beliebige Orte hüpfen. Solange wir den Raum detailliert bespielen entstehen die Bilder wie beim Lesen eines Buches im Kopf.

Schnitte bieten sich auch für kleinere Exkursionen an: Zwei

Figuren versuchen in einer Szene etwas nach einer Anleitung aufzubauen, doch es gelingt ihnen nicht.

Vielleicht ist die Situation für die beiden Darsteller dazu noch etwas verfahren und man weiß nicht weiter. Irgendwann ruft einer: "Der der diese Anleitung erstellt hat, muss dabei doch besoffen gewesen sein!"

Für mich wäre das eine Aufforderung der ich nicht widerstehen könnte...

Übung:

Achtet in einer Probe verstärkt darauf wo sich Schnitte anbieten und probiert sie aus.

Jeder der den Impuls verspürt einen setzt den Schnitt. In einer Probe dürfen das auch gerne die Leute sein die draußen sitzen.

Als Variation kann einer „Schnitt“ rufen und jemand anderes nennt die Zeit und den Ort.

Der Status

Auf das Leben betrachtet ist der Status eine komplexe Sache, denn er lässt sich nicht nur durch materielle Dinge wie einen Ferrari oder eine Rolex ausdrücken.

Im Zwischenmenschlichen sind es die kleinen Dinge durch die ein Status manifestiert werden kann. Eine abschätziger Blick, das Hochziehen einer Augenbraue, usw.

Im Theater funktioniert das genauso, aber wir müssen diese Dinge ab und zu größer machen, damit sie der Zuschauer auch tatsächlich sieht.

Der Status ist eine gute Möglichkeit eure Figuren greifbarer zu gestalten und in der Szene klarer zu positionieren.

Wir unterscheiden zwischen Hoch- und Tiefstatus. Jeder Status hat unverwechselbare Dinge die ihn charakterisieren. Der Tiefstatus kann anderen z.B. nicht (lange) in die Augen schauen. Er hat eine leicht gebückte Haltung. Er redet leise, ist unsicher, usw.

Der Hochstatus hingegen geht aufrecht. Er hat eine kräftige Stimme, er kann anderen lange in die Augen schauen. Seine Anweisungen sind unmissverständlich. Er unterbricht andere beim Reden, usw.

Wobei ein Hochstatus nicht negativ sein muss. Er kann auch großzügig sein, er kann hilfsbereit sein und Schwachen helfen. Der Hochstatus wird oft schnöselig und unsympathisch dargestellt. Scheinbar sind diese beiden Dinge eng in unseren Köpfen verknüpft. Er bekommt deswegen erstmals weniger Sympathien in einer Szene.

Ein Tiefstatus hingegen bekommt meist relativ schnell die Sympathien des Publikums. Man schaut ihm gerne zu und amüsiert sich über ihn.

Durch klares Spielen typischer Verhaltensweisen kann man seinen Status dem Publikum verdeutlichen. Das geht übrigens nicht nur seinen eigenen Status, sondern immer auch den des Mitspielers. Wenn ihr den anderen groß macht, werdet ihr automatisch kleiner.

Wenn ihr eurer Figur mit Status ausstatten wollt, könnt ihr das also auch machen indem ihr etwas mit dem anderen macht. Sagt ihm, dass der neue Anzug großartig an ihm aussieht. Dass er eine super Aussprache hat. Dass ihr auch gerne so einen Sportwagen fahren würdet, usw.

Das spannende am Status ist, dass er in einer Szene auch wechseln kann. Wie im echten Leben:

Wer sich mal auf der Autofahrt nach Hause, eventuell einen Ticken zu laut, beim Partner darüber beschwerte, dass man(n) sehr wohl den Müll rechtzeitig raus gestellt hat, weiß wie schnell ein Statuswechsel vollzogen werden kann, wenn man 10 Minuten später kleinlaut die volle Mülltonne in die Garage zurück ziehen muss.

Ein Statuswechsel kann vollzogen werden, wenn der Tiefstatus in die Ecke gedrängt wird und keine andere Wahl mehr hat außer zum Angriff über zu gehen.

Er deckt einen Fehler auf, den der Hochstatus gemacht hat. Dieser muss den Fehler eingestehen, wodurch der Status wechselt.

Jetzt macht aber nicht den Fehler und hackt nach dem Wechsel pausenlos auf den anderen ein. Wie gesagt kann sich der Hochstatus auch durch Großmut zeigen. Ihr könnt dem anderen seinen Fehler verzeihen, wodurch der neue Tiefstatus noch tiefer sinkt, da er jetzt auch noch verzeihen muss.

Spannend und auch lustig wird es, wenn ihr den Tiefstatus Sachen machen lasst, die eigentlich nur von einem Hochstatus gemacht werden.

Lasst in der Probe mal einen Tiefstatus eine Bank überfallen während alle anderen, also Kunden und Bankbeamten Hochstatus haben.

Übung:

- *Spielt eine offene 2er-Szene. Legt vor der Szene fest wer den Tiefstatus spielt und wer den Hochstatus. Versucht nun während der Szene einen Statuswechsel herbei zu führen.*

- *Setzt zwei Leute in einen Warteraum beim Arzt, Friseur, usw. Lasst die beiden sich gegenseitig unterbieten. Jeder muss versuchen seinen Status noch tiefer als der vom Mitspieler zu bekommen. Das Ganze könnt ihr auch mit Überbieten machen.*
- *Spielt Szenen an in denen der Hochstatus bewusst sehr positiv gewählt ist.*

Stille in Szenen

Wir wissen es gibt zwei Arten von Stille. Die vertraute, schöne Stille die man mit einem wichtigen Menschen teilt den man mag, und die unangenehme wann-zur-hölle-sagt-endlich-einer-was-Stille.

Wenn ein Saal voller erwartungsvoller Augen auf einen gerichtet ist, würden die meisten Spieler vermutlich eher von der zweiten Variante sprechen. Das muss aber nicht sein. Stille kann manchmal so viel mehr ausdrücken als Text.

Stille gibt einem vorangegangenen Satz Gewicht. Stellt euch vor, ein Ehepaar sitzt beim Abendessen. Unvermittelt sagt die Frau zu ihrem Mann: „Schatz, ich bin schwanger.“

Der Mann sagt nichts, sondern steht langsam vom Tisch auf und blickt wortlos aus dem Fenster.

Das Publikum wird gespannt da sitzen und warten wie die Reaktion sein wird.

Plötzlich dreht er sich um und sagt in Tränen aufgelöst: “Endlich, nach all den Jahren!“, oder: „Weiß es dein Mann schon?“

Handelt!

Was meint ihr, was ist spannender? Eine Person zu sehen die ihren Freunden erzählt wie sie auf der Flucht vor Polizisten mit einem Finger an einem Felsvorsprung hing, oder live dabei zuschauen zu können, wenn ihr der Sand ins Gesicht rieselt während sie versucht nicht in den Tod zu stürzen? Ich denke wir sind uns einig, dass es die zweite Variante ist, die uns mitfiebern lässt.

Obwohl wir das alle wissen, erwischt man sich immer wieder dabei, wie man nur auf der Bühne steht, und nichts macht außer zu reden, ohne dass irgendetwas Nennenswertes passiert.

Lösung: **Tut etwas! Handelt!** Wenn es wirklich etwas zu bequatschen gibt, putzt euch nebenher die Zähne, schnürt eure Schuhe, hackt Holz, tont eine Vase, wechselt eine Glühbirne, usw.

Das macht die Szene nicht nur interessanter, es bringt den Mitspielern und einem selbst auch jede Menge neuer Spielangebote.

Übung zum Handeln:

Spielt eine kleine Zweierszene. Jeder bekommt eine alltägliche Handlung, die sich zeitlich lange machen lässt, z.B. Spülen, Bügeln, usw.

*Redet nun über irgendetwas, **nur nicht über das, was ihr gerade tut!***

Wichtig: Passt auf, dass ihr genau aufeinander hört. Denkt auch daran, Emotionen zu zeigen, wenn euch der Mitspieler etwas Gutes oder Schlechtes sagt.

Was tun wenn die Szene hängt?

Als Improneuling kommt man immer wieder in die Situation, dass man sich mitten in einer Szene befindet und keiner der Spieler so recht weiß, wo es eigentlich lang gehen soll. Oft liegt es daran, dass man zu sehr im Kopf ist und somit nicht mehr frei agieren kann. Hier ein paar Tipps was ihr machen könnt, wenn ihr nicht weiter wisst:

- Schaut euch euren Charakter an. Was ist das für ein Typ? Was will er? Wie würde dieser Charakter in der Realität reagieren, wenn er in dieser Situation wäre?
- Geht in die Beziehung mit den anderen Spielern. Regt euch z.B. über etwas auf, was der andere gesagt oder getan hat. Notfalls schreit einfach mal laut. Es muss kein Satz sein. Die anderen werden definitiv darauf reagieren müssen.
- Fangt an zu handeln. Tut etwas!
- Brecht die Szene kurz ab und besprecht wer die Hauptfigur, und was die Hauptfrage ist, die geklärt werden muss.

Kreativität, Originalität

Zuschauer oder Anfänger meinen oft, dass man besonders kreativ sein müsse, um Impro spielen zu können.

Ich bin auch immer wieder auf Leute gestoßen, die deswegen Impro spielen wollten, um lustig und kreativ zu werden.

Beim Spielen habe ich mit diesen Leuten immer so meine Probleme gehabt, da ich ihrem Gedankengang nicht folgen

konnte, und nicht mehr wusste wo die Geschichte hingehen sollte.

Jetzt könnte man natürlich sagen: „Na hör‘ mal, du spielst doch Impro, also akzeptiere was der andere macht und lass‘ dich drauf ein.“

Prinzipiell ist das natürlich richtig, allerdings finde ich, dass absichtlich kreative Einfälle oft die Geschichte ins Wanken bringen, da es schwierig ist, wenn einem Setting plötzlich eine komplett andere Richtung gegeben wird. Ich sage bewusst „oft“ und nicht „immer“, da es natürlich immer auch Beispiele gibt, in der eine verrückte Idee die Szene zu neuem Leben erweckt hat.

Stellt euch vor, in einer Szene steht folgendes Setting: Ihr möchtet eurer Freundin den lang erwarteten Heiratsantrag machen. Ihr steht deswegen beim Metzger, weil ihr ihr ein tolles 3-Gänge Menü zaubern möchtet.

Auf einmal springt ein Mitspieler auf und kommt als Pferd in die Metzgerei um zwei Pfund Gehacktes zu bestellen.

Das werden die Zuschauer zwar sicher lustig finden, aber die Stimmung und die Geschichte ist erst einmal zerstört. Man kann das Pferd schließlich nicht ignorieren sondern muss es bespielen. Wir erfahren also, dass es jede Woche den Einkauf machen muss, weil sein Halter keine Lust dazu hat, ihn selber zu machen.

Unsere Geschichte ist in dem Moment zu einer anderen geworden.

Logik

Dieser Punkt ist eng mit dem Begriff Kreativität verwandt. So irrsinnig es auf den ersten Blick klingen mag: Seid logisch!

Wir bringen uns und auch die Mitspieler immer mal wieder in Bedrängnis, weil wir denken, dass uns etwas Besonderes einfallen müsste. Betrachtet man die Szene jedoch aus der Sicht des Zuschauers und ohne den Druck, den man hat wenn man auf der Bühne steht, ist es völlig klar, was als nächstes auf der Bühne passieren sollte. In der Regel ist das nichts Außergewöhnliches.

Die Zuschauer machen das, was wir als Spieler auch machen sollten: Sie nehmen als Fortlauf der Handlung das was am Naheliegendsten ist.

Jede Geschichte hat ihren eigenen logischen Rahmen in dem man sich bewegen kann. In einer Szene mit Außerirdischen kann es logisch sein, sich von einem Ort zum nächsten zu beamen. Beim ersten Abendessen mit den Eltern der neuen Freundin kommt dies eher nicht vor. Umso schwieriger wird es, wenn es dann tatsächlich passiert, weil jemand besonders kreativ sein will.

Natürlich darf man die Zuschauer und Mitspieler überraschen, indem man etwas Unerwartetes macht, wenn jedoch jemand in der Szene nach einem Werkzeug fragt und er einen Fernseher bekommt, macht das keinen Sinn.

Gegensätze ziehen sich an

Gegensätze ziehen sich an, heißt es so schön. Ob das bei Partnerschaften stimmt, lasse ich mal dahin gestellt, aber für das Improtheater sind Gegensätze das Salz in der Suppe. Sie bringen Spannung ins Spiel. Wenn einer auf der Bühne lacht, ist es schön zu sehen wie ein anderer wütend wird. Wenn man sich in der TV-Welt umsieht, ist alles voll von Gegensätzen: Tom & Jerry (Katz und Maus), Bugs Bunny (Hase und Jäger,

Roadrunner und Kojote), Donald Duck und Gustav Gans (Pech und Glück), Dick und Doof, usw. Die Liste ließe sich hier endlos fortsetzen.

Tipp:

Wenn ihr mal nicht wisst, wie ihr eine Szene betreten sollt, schaut was bereits auf der Bühne ist und macht etwas Gegensätzliches.

Dinge groß machen

Im Theater ist es gut, Dinge zu übertreiben und groß zu machen. Einerseits bekommt dadurch auch der Letzte mit, was gerade passiert, andererseits entstehen dadurch neue Angebote an die Mitspieler.

Beispiel: Wenn ihr von einem Hund angefallen worden seid, ist es kein kleiner Pudel gewesen, sondern 1-5 Dobermänner. Wenn ihr euch den Knöchel verstaucht habt, tut das nicht nur ein bisschen weh, sondern höllisch. Eine Geburt von Zwillingen ist dagegen ein Witz.

Wenn ihr viele Kinder habt, sind das nicht 4 sondern 9.

Wenn ihr in einer Szene Kaffee trinkt, findet ihn nicht nur gut, sondern göttlich. Schließt die Augen und nehmt einen tiefen Atemzug. Haltet inne, lasst dieses Gefühl wirken und trinkt dann, als ob es nie wieder so einen Kaffee geben würde.

Versucht es, ihr werdet feststellen dass damit auch kleine Szenen viel Energie bekommen.

Groß machen heißt nicht zwangsläufig laut werden! Liebe ist ein großes Gefühl, das sich selten durch Gebrüll äußert.

100 Prozent

Wenn ihr etwas auf der Bühne macht, gebt 100 Prozent. Auch wenn ihr euch nicht sicher seid ob es richtig ist, oder ihr euch dabei nicht wohl fühlt, gebt alles! Wie etwas weiter oben schon gesagt lautet das Motto: Sicheres Auftreten bei absoluter Ahnungslosigkeit. Denkt daran, ihr könnt nichts verlieren. Wenn man energetisch in einer Szene agiert, bleiben die Zuschauer dran und langweilen sich nicht.

Habt Interesse an dem was die anderen machen. Wenn eure Figur mal desinteressiert sein soll, lasst sie richtig desinteressiert sein. Angenommen ihr beginnt die Szene in dem ihr in einem Wartezimmer sitzt und euch langweilt. Langweilt euch richtig. Tretet das Langweilen breit. Findet immer neue Sachen wie man Langeweile zeigen kann. Schaut z.B. erst durch die Gegend, nehmt dann eine Zeitschrift. Bohrt in der Nase, versucht euer Gesicht in einem glänzenden Gegenstand zu spiegeln, damit ihr die Frisur kontrollieren könnt. Fangt an die Fliesen zu zählen, versucht im Sitzen zu schlafen. Fangt an das Fenster zu putzen, die Blumen zu gießen. Ihr seht, die Liste ist nahezu endlos.

Szenenübergänge

Jede Geschichte besteht aus Fragmenten die zusammengefügt ein Ganzes ergeben.

Die Kunst ist es nun, diese Einzelteile fließend aneinander zu fügen. Im Fernsehen benutzt man dazu Schnitte. Der Bildschirm wird kurz dunkeln und eine neue Szene beginnt. Manchmal ist es aber auch so, dass man in der alten Szene schon den Dialog

aus der neuen Szene hört und erst nach ein paar Sätzen auch das Bild die neue Szene wechselt.

Ähnliche Möglichkeiten haben wir beim Improtheater auch. Unterschätzt die Übergänge nicht, sie lassen eine Geschichte wie aus einem Guss erscheinen.

Schnitte kann jeder setzen, der an der Szene beteiligt ist, also auch der Moderator.

Übt die im nachfolgenden aufgelisteten Szenenübergänge einzeln, dann könnt ihr sehen welche Technik sich für welches Format am besten eignet. Übrigens: Egal für welche Techniken ihr euch entscheidet, die neue Szene muss nicht zwangsläufig in der Zukunft liegen.

a) Schnitte setzen

Wir sehen den Beginn einer Prügelei, plötzlich ruft ein Spieler: „Schnitt, 2 Wochen später, abends im Krankenhaus.“ (Schnitt/Zeitangabe / Ortsangabe)

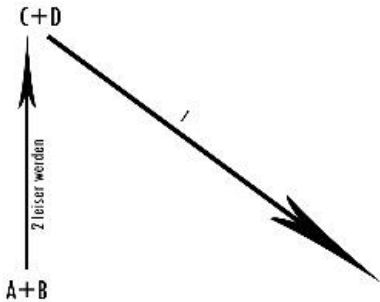
Schnitte setzt man in der Regel um eine Zeitspanne, von der wir wissen was passiert, zu überbrücken. Man setzt auch Schnitt um Dinge auf die Bühne zu bringen die man eigentlich nicht sehen möchte, z.B. Sex.

Diese Technik lässt sich sehr gut üben, wenn man erstmal einen „Schnitttechniker“ bestimmt, der nicht in der Szene mitspielt. Er sitzt außen und ruft die Schnitte in die Szene hinein. Dieser Spieler soll dabei nicht auf die Geschichte achten, sondern mehr auf sein Gefühl. Man spürt intuitiv wenn eine Szene zu lange dauert und etwas Neues kommen sollte.

b) Kreuzen

Vorne links auf der Bühne spielen A+B gerade eine Szene. C+D wollen eine neue Szene etablieren. Sie überqueren nun langsam und diagonal die Bühne. Wenn sie vorne rechts stehen, beginnen

sie die neue Szene zu spielen. A+B werden langsam leiser und verlassen die Bühne nach hinten. Nun ist die Bühne frei für C+D



c) Szenenwechsel durch einen Erzähler

Falls man mit einem Erzähler arbeitet oder das Format es erlaubt, dass die Spieler Monologe an das Publikum halten können, lassen sich mit dieser Technik sehr schöne Szenenübergänge ermöglichen:

- Die Szene läuft. Ein Szenenwechsel kündigt sich an. Der Erzähler betritt die Bühne und sagt: „Peter war durch dieses Ereignis so aufgewühlt, dass er abends in der Kneipe seinen Kumpels davon erzählen musste.“ Der Erzähler verlässt die Bühne wieder und gibt somit die Kneipenszene frei.
- Die Szene läuft. Ein Szenenwechsel kündigt sich an. Peter wendet sich an das Publikum und sagt, während er an das andere Bühnenende geht (sehr schön, wenn er einen Stuhl hat, den er währenddessen langsam aber sehr bewusst umstellt): „Das Ganze wühlte mich so auf, dass ich abends in der Kneipe meinen Kumpels davon erzählen musste.“ Mit dem Ende des Satzes stellt er den Stuhl sehr bewusst auf den Boden. Damit ist automatisch der neue Raum etabliert.

Offene Szenen vs. Games

Spätestens wenn ihr einen öffentlich Auftritt machen wollt, müsst ihr euch überlegen was ihr den Zuschauern präsentieren wollt. Es soll schließlich ein abwechslungsreicher und spannender Abend werden. Wir haben Spiele und offene Szenen zu Auswahl.

Keith Johnstone bewertet eine Szene daran, wie viel Spaß die Spieler miteinander auf der Bühne haben. Das gilt natürlich auch für offene Szenen die mal etwas ernster werden können. Eine ernste Szene zu spielen heißt nicht, keinen Spaß zu haben. Ich habe viele Gruppen gesehen die an einem Abend überwiegend Games gespielt haben. Games haben mehr Struktur, sind kurz und knackig und es gibt immer was zu lachen.

Games wiederholen sich allerdings irgendwann. Ich fand bestimmte Games irgendwann langweilig.

Offene Improszenen sind immer neu und aufregend für alle. Sie sind zwar nicht immer lustig, aber sie entführen uns für kurze Zeit in eine andere Welt. In Geschichten können magische Momente entstehen an die man sich noch Monate zurück erinnert.

Ihr merkt: Ich bin der Überzeugung, dass jede Gruppe einen Schwerpunkt auf Geschichten, Figuren und offenen Szenen liegen sollte.

Anfangs ist dies nicht einfach, aber je mehr man übt, desto besser wird man.

Ich möchte Spiele nicht schlecht reden, und keiner soll jetzt denken er wäre ein schlechterer Improspieler, weil er gerne Spiele spielt. Es gibt wunderbare Spiele, ich finde jedoch, dass Geschichten mehr Potential haben.

Räume

Wenn ich von Räumen spreche, meine ich nicht nur Räume im herkömmlichen Sinne, sondern generell Orte an denen eine Szene spielt. Ein Raum kann also auch eine Waldlichtung sein.

Räume werden in der Regel direkt zu Beginn der Szene definiert. Unter „Szenen beginnen“ habe ich beschrieben, dass eine Szene mit Handeln beginnen sollte. Dieses Handeln findet in einem Raum statt. Bespielt diesen Raum so gut es geht. Je detaillierter ihr einen Raum bespielt, umso besser finden sich die Zuschauer und auch die Mitspieler darin zurecht.

Achtet genau darauf wo eure Mitspieler Gegenstände hinstellen, wo sich Möbel befinden, usw.

Wir hatten bei uns in der Gruppe anfangs immer das Problem, dass wir durch Möbel hindurch gelaufen sind. Das sollte nicht passieren, da den Zuschauern dies auffällt.

Der Probenleiter sollte direkt in der Probe darauf hinweisen, aber ohne den Spielfluss zu unterbrechen.

Achtet beim Definieren eines Raumes darauf, dass wichtige Gegenstände in Blickrichtung zum Publikum stehen.

Eine Küche sollte z.B. nicht so eingerichtet werden, dass ich mit dem Rücken zum Publikum spülen muss. Hinten dürfen evtl. Regale stehen aus denen ich schnell etwas heraushole, aber das Spiel sollte immer zum Publikum stattfinden.

Ihr müsst euch gedanklich von echten Wohnräumen lösen.

Denkt eher an Sitcoms wenn ihr einen Raum ausstattet. Dort gibt es die vierte unsichtbare Wand an der sich die oft Gegenstände befinden.

Ort durch Erzähler einführen

Ein Erzähler beschreibt einen Ort, worauf der Einstieg ins Spiel erfolgt.

a) Beschreibender Stil:

„Wir sehen eine Wiese mit Bäumen, Eichhörnchen die herumtollen, die Sonne scheint. Im Hintergrund ein kleiner See mit einem Boot. Es herrscht eine sehr friedliche Stimmung. Peter führt gerade seinen Hund spazieren“

Auftritt Peter.

b) À la Conferencier

„Meine Damen und Herren, ich darf Sie einladen in das Wohnzimmer von Herrn Schultes. Es ist in einem leichten braun gehalten. Das Telefon mit Häkeldeckchen fügt sich ebenso in das Zimmer wie die vielen kleinen Bilderrahmen an den Wänden in denen seine Enkelkinder abgelichtet sind. Herr Schultes sitzt gerade an seinem gekachelten Couchtisch und schmiert sich ein Butterbrot.“

Auftritt Herr Schultes

c) Vom Großen ins Kleine (Kamerafahrt)

„Der Nebel liegt düster über dem kleinen verschlafenen Städtchen. Die Menschen sind schon längst ins Bett gegangen und schlafen tief und fest. Im letzten Haus vor dem Wald brennt in einer kleinen Wohnung noch das Licht im Dachgeschoss. Die Vorhänge sind geschlossen, das Licht ist herunter gedimmt. In

einer dunklen Ecke steht ein altes gemütliches Sofa, der Lieblingsplatz der Katze. So gemütlich wie das Ganze aussieht ist es jedoch nicht. Der Besitzer dieser Wohnung hat ein düsteres Geheimnis...“

Auftritt Wohnungsbesitzer

Türen in Improszenen

Was hatten wir anfangs Schwierigkeiten mit Türen. Jetzt hat sie andersherum auf gemacht und geschlossen. Wir sind irgendwann zu dem Schluss gekommen, dass wir Türen nicht mehr bespielen.

Mein Tipp lautet also: Lasst sie weg. Oder einigt euch, dass Türen immer gleich auf und zu gehen, also z.B. immer nach innen und links. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass es für die Zuschauer nicht wichtig ist, ob da eine Tür ist oder der Raum gleich so bespielt wird.

Ausnahmen:

a) Wenn eine Tür eine Zustandsveränderung hervorruft ist es empfehlenswert sie zu benutzen. Wenn man z.B. von der Straße in die Wohnung kommt, und draußen stürmt es ziemlich übel, kann man aufatmen wenn man die Wohnung betritt, da es in ihr vermutlich schön warm ist.

Diesen Wechsel kann man spielen, doch er funktioniert nur, wenn man eine Tür durchschritten hat.

b) Wenn es sich um Türen handelt, die für ein Genre typisch sind, also Saloontüren im Western oder sich selbst öffnende Schiebetüren auf Raumschiffen würde ich sie ebenfalls spielen. Sie sorgen dafür, dass das Genre besser zur Geltung kommt.

Mantras

„Ich will hier weg! - Ich will hier weg! - Ich will hier weg!“

Kennen wir solche Situationen nicht alle? Sei es beim Zahnarzt, beim Flugzeugabsturz oder der Hochzeit. Obwohl wir nichts sagen, sieht man uns einfach an, was in uns vorgeht.

Das können wir hervorragend für unser Spiel nutzen: Bevor ihr die Bühne betretet, sucht euch einen Satz aus, den ihr immer und immer wieder im Kopf für euch wiederholt. Sprecht den Satz nicht aus und vergesst ihn während des Spielens nicht!

Wenn man sich Sätze denkt wie „Ich liebe sie“, „Ich hasse ihn“ „Er riecht so gut“ oder „Ich bin so intelligent“, bringt man die jeweiligen Gefühle viel stärker rüber als wenn wir einfach nur versuchen verliebt zu spielen. Experimentiert damit herum, ihr werdet sehen, dass es Spaß macht und das Spiel lebendiger macht.

Zusätzliche Spannung lässt sich ins Spiel bringen, wenn man sich ein widersprüchliches Mantra überlegt:

- „Ich hasse sie, aber ich will sie verführen.“
- „Er macht alles falsch, aber ich brauche ihn.“

Normalerweise erfährt das Publikum bei einem Auftritt das Mantra nicht, aber warum soll man sich als Vorgabe nicht auch mal Mantras für die Spieler holen lassen?

Übung: Der Probenleiter bereitet Mantras auf kleinen Zetteln vor. Jeder zieht ein Mantra. Danach spielt ihr eine offene Szene. Versucht nach der Szene heraus zu finden wer welches Mantra hatte.

Spiele verändern

Es gibt unendlich viele Improspiele und ständig kommen neue hinzu. Dennoch hat jede Gruppe ein gewisses Repertoire, das nur selten erweitert wird. Ich möchte an dieser Stelle aufzeigen wie man schon bestehende Spiele verändern kann, entweder um etwas frischen Wind in die Gruppe zu bekommen, oder auch einfach um etwas Neues auf die Bühne zu bringen. Der Stammzuseher möchte schließlich auch neue Dinge zu sehen bekommen.

Ich habe gute Erfahrungen damit gemacht, mir ein Spiel auszusuchen und es in seine Einzelteile aufzugliedern. Diese schreibe ich mir auf. Jetzt kann ich ganz einfach ausprobieren was man alles verändern kann. Man kommt dabei vermutlich öfters mal auf eine Version die in den Weiten des Internets schon beschrieben wurde, aber es geht ja auch darum neue Spiele zu erfinden, sondern für einen selber Neues zu entdecken.

Ich möchte dieses Verfahren anhand des Typewriters erklären. Die Variante die mir ursprünglich bekannt war, wurde mit einem Typewriter und 3 Spielern gespielt. Die Spieler durften nicht sprechen wann sie wollten, sondern nur wenn der Typewriter die wörtliche Rede vorbereitete.

Iststand:

- 1 TW sitzend, gibt den Zeitpunkt der wörtlichen Rede den Spielern vor.
- 3 SP spielen und dürfen nur sprechen wenn der TW es vorgibt.

Diese Teile lassen sich nun beliebig verändern:

Der Typewriter könnte z.B.

- selbst mitspielen
- selbst mitspielen und seine Gefühle mittels Monologen an die Zuschauer richten (z.B. Marlowe).
- mit einem Gefühl belegt sein.
- mit einem Genre belegt sein
- ein Prominenter sein (Boris Becker, Gott, usw.)
- alle Rollen sprechen (die Spieler bewegen nur den Mund)
- von der Szene abgewendet sitzen (vor allem wenn die Spieler Gromolo sprechen, ist das sehr spannend)

Die Spieler könnten:

- Gromolo sprechen
- selbst sprechen können, wann sie wollen
- gar nicht sprechen
- dem Publikum ihre Gedanken mittels Monologen mitteilen
- Mit Gefühlen belegt werden.

Es könnte aber auch 2 Typewriter geben. Z.B. ein guter und ein böser.

Wie man sieht sind die Möglichkeiten vielfältig. Jedes Format lässt sich auf diese Weise auseinander nehmen und verändern. Manche Dinge funktionieren gut, andere weniger. Jetzt liegt es an euch, vorhandene Formate zu verändern und weiter zu entwickeln.

Gagging

Gagging heißt, die Geschichte einem Gag zu opfern. Ein Beispiel: „Schatz, ich habe dich betrogen.“ – „Schon wieder?“ Das bringt garantiert einen Lacher, aber was kommt danach?

Die Versuchung einen Witz zu reißen ist groß, denn Lacher sind das direkteste Feedback, das wir von den Zuschauern bekommen. Und Impro soll doch lustig sein, oder?

Ich finde, einen Witz machen kann jeder. Einem Witz zu widerstehen, und damit der Geschichte Vorrang zu geben hat für mich die höhere Qualität.

Zuschauerreaktionen

Wie oben beschrieben sind Lacher das direkteste Feedback das wir von den Zuschauern bekommen.

Was wir meistens nicht mitbekommen, ist, wie die Zuschauer mit den Figuren mitfiebern. Sie sind gebannt von dem was da auf der Bühne passiert. Das äußert sich natürlich in Stille.

Denkt nicht, eine Szene wäre schlecht, wenn ihr wenig Lacher bekommt.

Eines meiner beeindruckendsten Erlebnisse war, als wir eine schöne Geschichte hatten die mit dem Satz endete: „Da wachte Peter auf und er wusste, dass es nur ein Traum war.“ Aus dem Zuschauerraum kam ein „ooh“. Die Zuschauer wollten nicht, dass Peter alles nur geträumt hatte. Sie wollten dass es er es wirklich erlebt hat. Diese Reaktion hat mich sehr fasziniert, weil

mir dabei klar wurde dass die Zuschauer richtig in die Geschichte eingetaucht waren.

Proben

Allgemeines

- Bestimmt einen Probenleiter. Egal ob der jede Probe wechselt oder ob ihr einen festen Probenleiter habt, jede Probe sollte strukturiert ablaufen. Wenn ihr euch abwechselt, beschließt gemeinsam, was ihr in den nächsten Wochen/Monaten proben wollt, damit ihr eine Struktur habt.
- Mit das Wichtigste bei den Proben ist, dass sie Spaß machen. Klingt logisch, ist jedoch gar nicht immer so einfach. Gerade wenn man sich verbessern will, kann Impro in den Proben auch mal anstrengend werden. Es kann vorkommen, dass sich der Probenleiter in etwas verbeißt während er überhaupt nicht merkt, dass die Stimmung immer mehr in den Keller sinkt.
- Konzentriert aber entspannt sollte die Atmosphäre in einer Probe sein. Es dürfen gerne auch ernsthafte Phasen auftauchen, aber unter dem Strich sollten sich die Spieler glücklich fühlen.
- Macht am Ende jeder Probe eine kurze Feedbackrunde. Wie habt ihr euch gefühlt, was habt ihr für Verbesserungs-

vorschläge oder Wünsche an den nächsten Probenleiter, bzw. die nächste Probe?

Gruppenleiter, ja oder nein?

Die Frage nach dem Probenleiter haben wir gerade schon geklärt. Die nächste Frage ist, ob die Gruppe einen Gruppenleiter haben sollte, oder nicht.

Ich persönlich habe noch keine Gruppe gesehen, die ohne einen Gruppenleiter auskommt. Deswegen meine Empfehlung: Wählt einen Leiter!

Einen Leiter zu haben heißt nicht, dass einer das Sagen hat und die anderen müssen alles mitmachen. Der Leiter hat die Funktion die Interessen der Gruppe zu vertreten. Außerdem ist er der Sprecher der Gruppe und vertritt diese nach außen. Das heißt natürlich auch, dass er den Kopf hinhalten muss, wenn etwas schief laufen sollte.

Bei ihm laufen die einzelnen Aufgaben der Mitspieler zusammen, er steht also nicht über der Gruppe, sondern bei ihm laufen die Fäden zusammen.

Ziele

Ziele sind toll, setzt euch welche! Sie sagen uns nicht nur wo wir hin wollen, sondern auch wo wir uns gerade befinden. Setzt euch kleinere, nahe Ziele, aber auch größere Ziele die in der Ferne liegen. Denkbar wäre hier ein **Jahresziel** wie z.B. einen ersten Auftritt, eine Langform, einen neuen Probenort, usw.

Ihr könnt euch auch ein **Monatsziel** setzen. Jeden Monat ein neues Spiel ausprobieren, Ende Januar soll die Plattform klappen, Ende Februar der Geschichtenaufbau, usw.

Natürlich sollte sich jeder auch mit sich selbst auseinandersetzen und sich ein **persönliches Ziel** setzen, z.B. den anderen besser zuzuhören, seine Figurenvielfalt zu vergrößern, usw.

Auch ein **Probenziel** sollte es geben. Bevor einer anfängt, eine Probe vorzubereiten, sollte er sich überlegen was der Schwerpunkt sein soll. Wenn es nur um den Spaß gehen soll, würde ich überwiegend Spiele spielen. Geht es um Geschichten, um Figuren, oder den Status würde ich vorrangig Übungen zu den jeweiligen Themen machen.

Gliederung einer Probe

Wie bereits erwähnt ist es wichtig, die Probe sorgfältig vorzubereiten. Grundsätzlich gliedert sie sich in den Aufwärm-, den Hauptteil und den Schluss.

Bereitet lieber zu viele Übungen für die Probe vor als zu wenig, dann seid ihr flexibler. Manchmal stellt man in einer Probe fest, dass eine Übung doch nicht so gut passt wie man es sich bei der Planung vorgestellt hatte.

Besser man hat am Ende vier Übungen übrig, als dass man 30min vor Schluss da steht und nicht mehr weiß was man machen soll.

Warm up

Ein Warm-up sollte meines Erachtens folgende Übungen enthalten:

Konzentrationsübungen

Reaktionsübungen

Auch Assoziationsübungen finde ich im Warmup immer ganz gut, da sie den Geist öffnen und empfänglich für Neues machen.

Hauptteil

Wie unter Ziele genauer beschrieben, sollte der Hauptteil einen Themenschwerpunkt besitzen.

Langsame und schnelle Übungen sollten sich abwechseln. Es ist wichtig, auf die Spieler zu achten. Sind sie unkonzentriert weil sie herum blödeln? In dem Fall würde ich eine oder zwei Konzentrationsübungen einbauen. Waren die vorhergehenden Übungen zu anstrengend? Zwei kurze Spiele dürften die Situation wieder aufheitern.

Gut ist es, immer ein kleines Repertoire an kurzen, knackigen Spielen dabei zu haben, mit denen man die Leute wieder fangen kann.

Schluss

Ein paar Spiele die gut funktionieren und die Spaß machen, sollten den Abschluss bilden. Die Spieler sollen gut gelaunt nach Hause gehen.

Eine kleine Feedbackrunde am Schluss kann ebenfalls nicht schaden.

Kritik in den Proben

Prinzipiell sollte der Probenleiter Kritik anbringen, da er nicht in die Szenen involviert ist und einen objektiveren Blick auf die Sache hat.

Man kann es aber auch so gestalten, dass Szenen nach dem Ende **kurz** besprochen werden.

Es ist selbstverständlich, dass in jeder Kritik nicht nur Negatives, sondern auch Positives angemerkt werden sollte. Idealerweise fängt man mit der negativen Kritik an.

Der Probenleiter ist in der offenen Runde der Moderator der dafür Sorge zu tragen hat, dass das Ganze nicht in eine Endlosdiskussion ausartet.

Die Problematik bei der Kritik nach der Szene ist, dass die Szene vorbei ist und man sie nicht mehr ändern kann.

Eventuell ist dem Spielleiter ja schon im Spiel ein Fehler aufgefallen der die Geschichte in eine falsche Richtung gelenkt hat. Einziger Möglichkeit wäre, an diesen bestimmten Punkt zurück zu kehren und von dort aus nochmals anzufangen. Das kann allerdings auch frustrierend werden.

Ich würde deswegen auf die beiden folgenden Arten der Kritik zurückgreifen:

a) In der Szene mit Unterbrechung

Die Szene abbrechen und direkt besprechen woran es gerade hängt.

Diese Art ist eine hilfreiche Möglichkeit in die Szene einzugreifen. Der einzige Nachteil dabei ist, dass der Spielfluss unterbrochen wird und es in eine Diskussion ausarten kann, da erfahrungsgemäß jeder was zur Szene zu sagen hat.

b) In der Szene ohne Unterbrechung (Sidecoaching)

Der Probenleiter spricht kurze Anweisungen in die Szene ein, die Szene wird aber nicht unterbrochen.

Meines Erachtens die beste Möglichkeit, Kritik und Tipps in eine Szene einzubringen. Der Spielfluss bleibt erhalten und es erfolgt keine Diskussion. Wenn man es als Probenleiter nicht

gewöhnt ist, fühlt sich diese Art der Kritik anfangs etwas seltsam an. Es erfordert etwas Überwindung einfach so in eine Szene rein zu sprechen. Das legt sich aber, je öfter man es macht.

„Hätte – wäre –wenn“

Eigentlich habe ich es schon angesprochen, aber ich halte es für so wichtig, dass das Thema eine eigene Überschrift bekommen hat.

Es ist gut, Szenen zu besprechen, aber zerredet sie nicht. Das gilt vor allem für Szenen die nichts geworden sind. Es gibt Millionen von Geschichten, also haltet euch in der Probe nicht zu sehr damit zu auf über schief gegangene Dinge zu diskutieren. Das führt zu nichts und ist nur frustrierend. Er wenn ihr immer und immer wieder denselben Fehler macht, müsst ihr euch genauer anschauen woran es liegt.

Ansonsten denkt immer daran, dass ihr improvisiert. Es kann nicht immer alles super laufen.

Es ist sinnvoll, wenn der Probenleiter einen Knopf dran macht wenn er feststellt, dass das Besprechen in eine Diskussion ausartet.

Geschichten

Menschen lieben Geschichten. Wir kaufen uns Bücher um Geschichten lesen. Wir gehen ins Kino um Geschichten zu sehen. Wenn wir etwas Spannendes erleben, wollen wir es

anderen erzählen. Es soll sogar Menschen geben die nichts Spannendes erleben und das auch erzählen wollen...

Wir stecken also alle voller Geschichten, die aus uns raus wollen. Und nicht nur das: Wenn wir jemandem eine Geschichte erzählen, wollen wir dies möglichst spannend tun, was uns meistens auch gelingt. Im Grunde genommen befinden wir uns da schon mitten im Improtheater.

Kein Format kommt ohne Geschichten aus. Selbst Strukturspiele leben von Geschichten. Nehmen wir als Beispiel die „Emotionale Achterbahn“ (8 Gefühle werden nach und nach in eine Szene eingeworfen). Die Spieler die dieses Spiel spielen wollen zeigen wie toll sie schnell Gefühle spielen können. Ich habe dieses Format schon oft gesehen und nur selten war dabei eine richtige Geschichte zu erkennen, was wirklich schade war. Die Zuschauer wollen sehen, wie der Spieler das neue Gefühl in der Szene umsetzen kann, wenn aber dadurch die Geschichte auf der Strecke bleibt, verlieren sie das Interesse oder sagen nach der Aufführung „Na ja, es war eben improvisiert“.

Was braucht eine Geschichte?

In einer guten Geschichte sind viele Zutaten enthalten. Im Grunde genommen lässt sich eine Geschichte, wie wir sie in der Regel auf der Bühne spielen, aber auf zwei unabdingbare Dinge reduzieren: eine Hauptfigur und einen Konflikt. Wird der Konflikt gelöst, ist die Geschichte vorbei. Konzentriert euch anfangs auf diese beiden Dinge, ihr werdet sehen, gerade die Lösung verlangt eure volle Aufmerksamkeit.

Wenn diese beiden Dinge klar sind, kann man sich um die Feinheiten kümmern auf die ich im Folgenden zu sprechen komme.

Der Einstieg in die Geschichte

Der Beginn einer Szene, die so genannte Plattform ist nicht zu unterschätzen. In ihr werden alle wesentlichen Dinge geklärt die für eine Szene wichtig sind.

Die klassische Übung hierzu nennt sich C.R.O.W.

C.R.O.W. steht für “Character”, “Relations”, “Object”, “Where”.

Man spielt kurze Szenen an, in denen diese Dinge innerhalb einer kurzen Zeit geklärt worden sollten:

C: Welche Charaktere stehen auf der Bühne?

R: In welcher Beziehung stehen sie zueinander?

O: Um was geht es? Was ist das Ziel?

W: Wo spielt die Szene?

In vielen Büchern ist hier von einer Minute die Rede. Zu Übungszwecken ist diese Zeitspanne sicherlich sehr sinnvoll, auf der Bühne jedoch kann es sein, dass es kürzer oder länger dauert, bis alle Sachen etabliert sind.

Übt C.R.O.W. nicht nur so, dass ein Spieler etabliert und ein anderer als zweiter die Szene betritt, sondern beginnt eine Szene ruhig auch mal gemeinsam.

Wichtig ist, dass ihr mit viel Energie in die Szene geht. Seid positiv. Je positiver umso besser. Das heißt nicht, dass man laut lachend über die Bühne laufen muss, es reicht einfach sehr präsent zu sein.

Übung um Energie auf die Bühne zu bringen:

Spielt kurze Zweierszenen. Das erste Angebot soll groß gemacht werden. Nehmt es an und macht etwas Tolles daraus. Wenn A

auf die Bühne geht und fernsieht, kommt rein und sieht, dass es der neue superflache Flachbildschirm ist.

Wenn A Chips isst, sind es die fettfreien von denen man so viel essen kann wie man will, ohne dick zu werden.

Wenn die Übung gut klappt, spielt kurze runde Szenen, ähnlich wie beim Replay. Maximal 3-4 Minuten. Versucht die Energie nicht weniger werden zu lassen.

Weiterhin ist es schön, die Szene nicht da beginnen zu lassen, wo es offensichtlich ist. Wenn die Zuschauer als Vorgabe Sahara rufen, fangt in der Antarktis an. Ich habe eine Show gesehen in der der Moderator nach einem Gegenstand gefragt hat. Eine Zuschauerin reichte ihm daraufhin eine Briefmarke auf die Bühne. Nach dem Einzählen sprang sofort ein Spieler auf die Bühne und begann Briefe zu stempeln. Das ist nicht schlimm, aber es ist auch nicht nötig. Seid mutig! Fangt irgendwo anders an, auch wenn ihr nicht wisst, wie an diesem Ort eine Briefmarke auftauchen könnte.

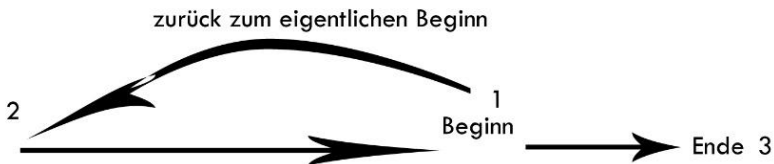
Man hätte beispielsweise in einer Zeit spielen können, in der es noch gar keine Briefmarken gab und wir hätten die Erfindung derselben gesehen.

Es wäre auch möglich gewesen, in einem Flugzeug zu beginnen. Die Zuschauer freuen sich auf solche Anfänge und verfolgen gespannt, wann und wie die Briefmarke auftauchen wird.

Warum soll eine Szene eigentlich immer am Anfang einer Geschichte beginnen? Wäre es zu Beginn nicht auch spannend zu sehen wie eine Person alles für einen Selbstmord vorbereitet und wir wissen nicht warum? Viele Filme greifen auf diese Möglichkeit zurück.

Stellen wir uns vor, die Szene beginnt. Wir hören einen Erzähler der uns in eine karge Wüstengegend führt. Die Geier kreisen über den Köpfen der Zuschauer. Die Sonne brennt und die Hitze ist unerträglich. (vielleicht springt ein Spieler auf und spielt einen Kaktus). Wir befinden uns in einer Westernszene. Der Erzähler führt den alten Grafen Vlad ein, der gerade dabei ist, sich auf ein paar Eisenbahnschienen zu legen. In dem Moment betritt der Graf die Bühne und wir sehen ihm dabei zu wie er die Schienen putzt, bevor er sich vorsichtig darauf legt (ist ja schließlich ein Graf). Man hört ihn murmeln, dass er hoffe, dass der Zug schneller sei als die aufgebrauchte Meute die ihn verfolge. Der Graf überlegt wie es so weit kommen konnte. Er hatte es doch nur gut gemeint.

Jetzt kann man an den Anfang der Geschichte gehen und erzählen wie es soweit kommen konnte. Irgendwann befinden wir uns dann wieder am Ausgangspunkt, also dem Beginn der Szene. Jetzt kennen wir die Geschichte und sind gespannt wie sie ausgeht. Wird der Graf vom Zug überrollt oder taucht doch



noch in letzter Sekunde eine Rettung auf?

Übungen zur Geschichte:

Die folgenden Übungen lassen sich gut im Stuhlkreis üben.

3-Satz-Geschichte

1. *Setting (Peter will sich die Haare waschen)*
2. *Problem (Er hat kein Shampoo mehr)*

3. Lösung (Peter kauft sich ein neues Shampoo)

Variante: In der Lösung verbessert sich der Held.

Da alle Geschäfte geschlossen haben, mischt er unterschiedliche Seifenrestbestände im Haus und erfindet zufällig ein neuartiges Shampoo gegen Haarausfall. .

5-Satz-Geschichte

- 1. Ort + Situation Eine Omi hatte einen Hühnerstall.*
- 2. Beziehung herstellen Die Henne Mathilde war ihr sehr ans Herz gewachsen.*
- 3. Problem / Konflikt Sie legt seit einer Woche grüne Eier.*
- 4. Lösung Die Bäuerin verkauft sie teuer an Touristen.*
- 5. Moral / Konsequenz Sie kann sich nun einen neuen Hühnerstall leisten.*

1-Satz-Geschichte

Jeder darf einen Satz sagen.

- Nach x Runden muss die Geschichte zu Ende sein.*
- Die ersten 5 Sätze müssen positiv sein*
- Eine Runde positiv, eine negativ, eine positiv*

Jeder darf sagen, wenn er mit der Geschichte nicht klar kommt, oder wenn ihm etwas unschlüssig ist. Die Geschichte wird noch zu Ende erzählt. Danach geht man zu diesem Punkt zurück und die Person die davor nicht zufrieden war, darf sagen in welche Richtung es weiter gehen soll.

What's next

Ein Spieler A befindet sich auf der Bühne. 3 Leute sitzen mit Blick auf die Bühne. Einer der Dreien gibt dem Spieler ein

Kommando, z.B. „Du gehst über eine Wiese.“ A spielt das Kommando bis er der Meinung ist, dass es genug ist. Er fragt: „Was kommt als nächstes?“ woraufhin ein neues Kommando aus der Dreiergruppe kommt. Die Spieler können nun Stück für Stück eine Geschichte entwickeln. Der Spieler A führt nur aus, er bringt nichts Neues dazu!

Sollte jemand aus der Gruppe mit einem Kommando nicht zufrieden sein, darf er „stopp“ rufen.

Die Hauptfigur

Der Charakter

Die Helden in Filmen sind nicht immer Musterschüler, sie tragen jedoch das Gute im Herzen. So sollte auch unsere Hauptfigur sein. Sie darf gerne Ecken und Kanten haben, sollte dem Publikum jedoch sympathisch erscheinen.

In den amerikanischen Serien gibt es den Trend, die Hauptfigur böse Dinge machen zu lassen. Oft aus einem gut gemeinten Hintergrund heraus, wie z.B. bei „Breaking Bad“, manchmal jedoch auch aus reinem Eigennutz wie in „House of cards“.

Ich denke, dass diese Sache auf der Improbühne für eine kurze offene Szene, wie sie in der Regel gespielt wird, nur bedingt geeignet ist.

Der Zuschauer muss sehr viel Hintergrundwissen über den Charakter bekommen um ihm diese böse Seite zu verzeihen.

Wenn sich eine Figur in einer Szene ins Positive wandeln soll ist es natürlich ok, wenn wir eine negative Hauptfigur haben, aber

auch da sollte das Setting so sein, dass die Hauptfigur nicht von Grund auf Böse ist, sondern quasi zum Bösen genötigt wurde, weil ihr etwas Schlimmes widerfahren ist. Ihr merkt, das Thema ist recht komplex für eine 10 Minütige Szene.

Halten wir also vorerst an der sympathischen Hauptfigur fest. Damit die Zuschauer ein Bild vom Charakter der Hauptfigur bekommen, muss diese mit Eigenschaften ausgestattet werden. Das kann die HF zum einen selbst machen, es sollte sich aber auch jeder andere Spieler in der Szene dazu verantwortlich fühlen. Der Spieler der HF kann sich schließlich nicht 3 Minuten lang selber loben.

Der Support durch die anderen Spieler ist hier sehr wichtig. Das können kleine Dinge sein. Z.B. bedankt sich die ältere Nachbarin, dass die HF ihr neulich eine Glühbirne gewechselt hat und verschwindet dann wieder von der Bühne. Durch solche „Kleinigkeiten“ lässt sich die HF aufladen.

Weitere Möglichkeiten, Figuren fleischiger zu machen gibt es im nächsten Punkt

Weitere Figuren

Nicht nur die Hauptfigur ist sehr wichtig für eine Geschichte, alle anderen Figuren sind es ebenfalls, sie treten nur nicht so in den Vordergrund. Diese Figuren sind dazu da, die Hauptfigur zu unterstützen, ihr wichtige Tipps zu geben, sie vor Dingen zu warnen, sie auf der Reise ein Stück zu begleiten, usw. Man nennt sie Supporter.

Ich möchte mich der Theorie der Figuren in diesem Kapitel widmen ohne jedoch zu tief zu gehen, da es sich um ein komplexes Thema handelt das von anderen schon sehr

ausführlich behandelt wurde. An dieser Stelle möchte ich auf das sehr gute Buch „Theater ohne Absicht“ von Gunther Lösel verweisen.

Die Frage die ich hier beantworten möchte, ist, wie man überhaupt an „fleischige“ Figuren kommt. Schauspieler im Texttheater haben es da leichter. Sie haben viel Zeit, eine Figur zu entwickeln und ihr Substanz zu geben. Wir Improspieler müssen innerhalb von Sekunden mit einem ausdrucksstarken Charakter die Bühne betreten. Dieser entwickelt sich dann erst im Laufe des Spiels weiter.

Aus diesem Grund möchte ich ein paar Übungen zeigen, mit denen sich schnell Charaktere finden lassen. Wenn ihr die Übungen in der Probe das erste Mal macht, lasst euch ruhig viel Zeit damit. Je ausführlicher man das macht, umso eher kann man später auf der Bühne darauf zurückgreifen.

In der Regel erschaffen wir unsere Figuren nur für eine kurze Szene. Deswegen sind wir in unserem Blickfeld etwas eingeschränkt. Wir vergessen gerne, dass die Figur auch noch andere Seiten hat, als die eine die gerade auf der Bühne gezeigt wird. Ich erinnere mich dabei an „Mike“ aus der Serie „Breaking Bad“. Er war ein Killer der für seinen Boss ohne zu fragen kaltblütig Menschen umbrachte. Dieser Mike hatte eine Nichte die ihm sehr wichtig war. Mit ihr spielte er Puppen oder ging Eis essen.

Kein Mensch ist also nur gut, oder nur schlecht. Wir alle tragen beide Seiten in uns, auch wenn es nicht unbedingt ein Killer ist. So ist das auch mit den Figuren auf der Bühne. Meistens sehen wir nur eine Seite. Es ist für uns Spieler jedoch hilfreich, auch die andere Seite zu kennen.

Wenn ihr also mit den nachfolgenden Übungen eine Figur gefunden habt, geht durch den Raum. Stellt euch einander vor. Überlegt und spielt, wie sich die Figur in der Kirche verhalten würde? Wie auf einer Hochzeit / Beerdigung / bei den Eltern? Wie spielt diese Person mit Kindern / Tieren, usw.?

Übung 1: Charaktere finden

Alle gehen durch den Raum. Man darf nur rechte Winkel gehen. Der Spielleiter gibt von Zeit zu Zeit Kommandos vor: „Variiert eure Schrittgröße. - Geht schneller - Geht langsamer - Geht ganz langsam, usw.“ Macht nach jedem Satz eine Pause, damit die Spieler Zeit haben, die Schritte auszuprobieren.

Hier die Kommandos die man geben kann:

- Schrittgröße
- Tempo
- Breite ändern
- Wo setzt der Fuß auf (Ballen oder Ferse, außen oder innen?)
- Körperschwerpunkt hoch – tief.
- Das Ganze kombinieren.

Jeder soll nun seine Lieblingsgangart finden. Wenn er sie hat: „Wie spricht dieser Mensch?“ Jeder soll vor sich hinbrabbeln.

Einzelübung (jeder für sich): Charakter kommt in die Küche und macht sich Frühstück.

Gemeinsame Übung: Charakter beginnt eine Szene, eine Support kommt hinzu. (Nur kurz anspielen)

Übung 2:

Auch hier benötigen wir eine Person die Kommandos gibt. Raumlauf.

Jeder sucht sich für sich ein Körperteil heraus.

Konzentriert euch darauf.

*Versucht es losgelöst vom Körper sehen.
Findet ein Gefühl für diesen Körperteil.
Wie geht so ein Mensch, bei dem dieser Körperteil im
Vordergrund steht?
Auch hier wieder: Wie geht sie in die Kirche, wie auf eine
Beerdigung? Wie spielt sie mit Kindern?*

Übung 3: Charaktere ausfragen

Bildet Paare.

*A interviewt nun B. (Name, Alter, Beruf, usw.). Durch das
Interview tauchen neue Fragen auf. Die Figur bekommt Tiefe.
Keine Fragen stellen die mit Ja oder Nein beantwortet werden
können.*

Wenn ihr genug habt, wechselt. Jetzt darf B, A ausfragen.

Übung 4: Charakterfindung mit Kreis gehen.

*Bildet einen Kreis. Eine Person läuft innen im Kreis am Rand
entlang. Schaut euch die Person an. Was fällt euch auf?
Vielleicht hinkt sie ein bisschen, oder der linke Arm schlenkert
mehr als der rechte. Vielleicht schaut sie nach unten oder der
Kopf ist total steif.*

*Wenn euch was auffällt, sagt es der Person. Sie muss nun dieses
Merkmal größer machen. Gebt eurem Spieler höchstens zwei
Merkmale, sonst wird es zu viel. Hat der Spieler nun seine
Gangart gefunden, stellt ihm Fragen nach dem Alter, Beruf,
Namen, Hobbys, usw.*

Übung 5: „Drehtür“ – den Held aufladen

*Der Held setzt sich auf einem Stuhl auf der Bühne. Man klärt
Name, Alter, Familienstand, Beruf, usw.*

*Nun gehen die anderen Mitspieler auf ihn zu und spielen ihn
kurz an, z.B. „Herr Schmidt, Sie haben Ihre Miete zum*

wiederholten Male nicht gezahlt, Sie müssen die Wohnung im nächsten Monat verlassen!“

Die Mitspieler drücken den Helden so tief es geht.

Wenn es genug ist, steht der Held auf und beschreibt wie es ihm geht.

Übung 6: Gossip

Zwei Leute befinden sich auf der Bühne und sprechen über eine Dritte. Sie statten die dritte Person mit Eigenschaften aus, z.B.: „Der Müller ist doch echt eklig mit seiner Popelfresserei...und immer diese fettigen Haare!“

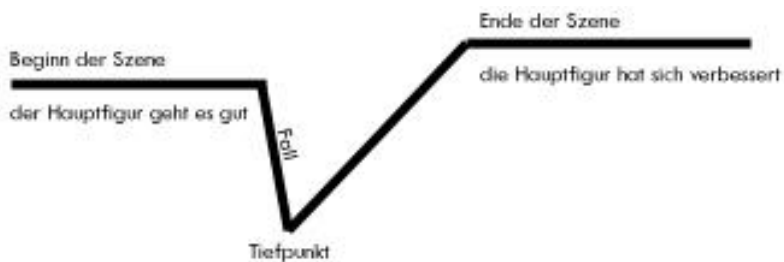
Wenn man genug beisammen hat, tritt die Person kurz auf.

Achtung: Gerne macht man die Person zu schlecht. Gebt ihr auch ein paar gute Eigenschaften! Das macht die Figur auch spannender. Sie riecht streng ist aber eigentlich total nett.

Der Weg der Hauptfigur

Die Hauptfigur startet am besten positiv in die Szene. Es soll ihr richtig gut gehen. Je glücklicher sie ist, umso besser für uns.

Wir wissen, dass die HF fallen muss. Auch hier soll sie ruhig richtig tief fallen. Wenn sie die Szene missmutig betritt und erzählt, was heute schon alles schief gegangen ist, wird der eigentliche Konflikt zu wenig Bedeutung bekommen. Je besser gelaunt unsere HF also die Bühne betritt, desto tiefer fällt sie.



Die Mitspieler unterstützen die Hauptfigur insofern, dass sie die eingeführte Routine ins Wanken bringen und ihr anschließend das Leben schwer machen. Der Spieler der die HF spielt, sollte es mit sich geschehen lassen. Immer dran denken: es wird nur gespielt!

Wenn sie an ihrem Tiefpunkt angelangt ist, kommt die Wendung. Im Idealfall kommt die HF selbst auf die rettende Lösung. Sollte dies nicht geschehen kann auch jemand kommen und ihr einen Anstoß geben. Am besten ist es wenn die HF, nachdem sie aus dem Tief heraus gekommen ist, eine Besserung vollzogen hat.

Beispiel:

Routine: Peter geht jeden Montag zum Bäcker.

Kippen: Diesen Montag hat der Bäcker zu.

Tief: Peter hat nichts zu essen und ist sehr hungrig.

Lösung: Er kauft sich Mehl und backt seine Brötchen selbst.

Verbesserung: Er entdeckt durch Zufall ein neuartiges Rezept, wodurch er steinreich wird.

OK, wir wissen nun was die Hauptfigur durchleben muss. Jetzt besteht nur noch das Problem, dass sich alle darin einig sein sollten wer die HF überhaupt ist. Wenn man das nicht weiß, kann man sie nämlich auch nicht unterstützen, bzw. unterstützt man dann evtl. die falsche Figur.

Unterstützen heißt nicht nur, der HF das Leben schwer zu machen, sondern auch sie mit Charaktereigenschaften auszustatten.

Übungen zur Hauptfigur

- *Eine Szene mit max. 3 Leuten wird gespielt. Bevor es los geht wird zusammen ausgemacht, wer die HF sein wird. Die anderen beiden spielen die Unterstützung.*
- *Es werden Zettel ausgeteilt. Auf einem steht „Held“, auf den beiden anderen „Support. Die Spieler wissen nun, dass es einen Helden gibt, müssen aber herausfinden wer es ist.*
- *Die Szene wird frei und ohne auswählen einer HF gespielt. Wenn die Szene auf dem Weg ist, kann man kurz stoppen und jeden fragen wen er für die Hauptfigur hält.*

Die Hauptfigur darf übrigens nicht sterben. Sie kann schwer verletzt sein, aber sterben darf sie nicht!

Die Hauptfigur leidet unter einem Konflikt und versucht ihn mit allen Mitteln zu lösen, was ihr letztlich auch gelingt. Der Support muss die HF irgendwann allein lassen, sie muss das Problem alleine lösen.

Frodo musste den Ring allein in den Berg werfen, da Sam kurz vor Schluss nicht mehr mitkommen konnte.

Wichtig: Die Supporter haben nicht dieselbe emotionale Bindung zu dem Konflikt wie die HF. Wenn die Spieler, die die HF unterstützen, Mitleid haben, oder ebenfalls stark emotional sind, ziehen sie den Fokus auf sich und schwächen damit die Helden. Im schlimmsten Fall könnten sie dadurch sogar zur Hauptfigur werden.

Der Weg der Geschichte

Eine Geschichte geht immer vom Punkt A nach B. Oft ist B nicht sehr weit von A entfernt, die Lösung scheint leicht beantwortet zu sein.

A → B

Die Kunst ist, B nicht direkt anzusteuern, bzw. sich so viele Steine in den Weg zu legen, dass ein direkter Weg zu B unmöglich ist. Wir wissen ja, wohin wir wollen. Wir wissen, dass die alles entscheidende Frage geklärt werden muss, d.h. wir können erst einmal in aller Ruhe in eine andere Richtung gehen. Wenn das Ziel also 50 cm rechts neben uns steht, gehen wir erst einmal 5 Meter nach links.

← A B

Damit ist nicht gemeint, dass man sich nicht daran macht, das Problem zu lösen, sondern, dass wir den Weg dorthin erschweren müssen. Wir müssen uns Steine in den Weg legen. Das fühlt sich anfangs natürlich seltsam an, aber nur so bekommen wir Spannung in die Geschichte.

Wieder ein Beispiel aus Herr Ringe: Stellt euch vor, Frodo wäre ohne Hindernisse auf den Berg geklettert und hätte den Ring da mal schnell rein geworfen. Vermutlich wäre er noch vor dem Abendessen zu Hause gewesen. An dem Tag wäre er früh ins Bett gegangen und wir wären vermutlich zeitgleich mit ihm im Kino eingeschlafen.

Der Konflikt

Was man im richtigen Leben zu vermeiden versucht, müssen wir beim Impro direkt ansteuern. Wir müssen ein Problem installieren, das es zu lösen gilt.

Oft denkt man, man müsse riesige Konflikte aus dem Ärmel zaubern. Dem ist nicht so. Konflikte müssen nicht groß sein, bzw. lassen sich auch kleine Dinge groß machen, wenn man ihnen eine Bedeutung zukommen lässt, aber dazu später mehr.

Ich schaue für mein Leben gern Comics im Fernsehen an. Gerade bei den kurzen Filmen lassen sich sehr schnell die Probleme erkennen, die die Hauptfigur hat. Sie sind meist nicht besonders groß, aber dennoch sehr amüsant. Ich erinnere mich an eine Folge in der Spongebob versuchte, sein Haustier Gary (eine Schnecke) zu baden. Gary wehrte sich allerdings so sehr er nur konnte. Spongebob ließ sich nun immer wildere Versuche einfallen, wie er die Schnecke in die Badenwanne bekommen könnte. Dadurch fiel Gary irgendwann in den Matsch und war schmutziger, als zuvor.

Setting: Spongebob will Gary baden.

Problem: Gary möchte nicht.

Lösung: In dem Fall keine, denn Gary war schmutziger als vor dem Problem

Weitere „kleine“ Konflikte wären:

- Schafft es das Baby an die Keksdose auf dem Schrank zu kommen?
- Wird er noch rechtzeitig Blumen für den vergessenen Hochzeitstag kaufen können?
- Wird er seinen Bus erwischen?
- Schafft er es den Ring in den Vulkan zu werfen?

Ein kleiner Konflikt wird auch dadurch spannend, wenn die Hauptfigur ein großes Risiko eingehen muss um zur Lösung zu gelangen. Bei dem Baby mit dem Keks könnte das Baby einen wackeligen Turm aus Stühlen, Kartons und Bällen bauen um zum Keks zu gelangen. Wir wissen, es könnte jeden Moment herunter fallen und sich ernsthaft verletzen. Das macht den Konflikt um einiges größer.

Konflikte sind also Fragen, die gelöst werden sollten. In Geschichten gibt es meist nicht nur eine Frage sondern mehrere. Wichtig ist, dass alle Spieler wissen, welches die alles entscheidende Frage ist. Alle müssen dieselbe Frage verfolgen damit sie zum Ziel kommen.

Übung:

Man beginnt eine ganz offene Szene zu spielen. Wenn die Geschichte auf dem Weg ist, kurz stoppen und zusammen klären, welches die Hauptfrage ist, die geklärt werden muss, damit die Geschichte vorbei ist.

Hier sind auch die Leute gefragt, die gerade nicht spielen sondern nur zuschauen.

WICHTIG: Nicht diskutieren warum man es so sieht! Auf der Bühne kann man solche Dinge auch nicht besprechen, entscheidend ist, dass alle wissen wo es hingehen soll.

Konflikte groß machen

Ein einfaches Mittel, einen Konflikt größer zu bekommen ist, eine emotionale Bindung zu ihm zu schaffen.

Nehmen wir als Beispiel, eine Frau die gerade sauber macht. Auf einmal geht ihr der Staubsauger kaputt. Prinzipiell nicht tragisch, aber ärgerlich.

Wenn wir jetzt aber erfahren, dass sie sauber macht, weil das Jugendamt in 10 Min kommt um zu sehen ob sie alle Hygieneauflagen einhält, sieht das schon anders aus.

Sobald die Hauptfigur eine emotionale Bindung zu dem Konflikt hat, wird er groß.

Grundsätzlich lassen sich alle Dinge auf diese Weise vergrößern. Man muss sich als Spieler nur überlegen, was für schlimme Auswirkungen es haben könnte, wenn man das Problem nicht gelöst bekommt.

Dabei muss man sich nicht zwingend kreative Dinge einfallen lassen. Man muss sich nur kurz Zeit nehmen und schauen was schon da ist. Das führt man dann weiter.

Streiten

Manche Spieler fangen an zu streiten, wenn sie Konflikte produzieren sollen. Vorsicht: Streiten ist kein Konflikt! Bei Streits steht man auf der Bühne und wirft sich Dinge an den Kopf, ohne, dass es die Geschichte irgendwie voran bringt.

Der Streit wird erst dann zum Konflikt, wenn ein Spieler etwas einbringt, was den anderen verletzt bzw. ihn in emotionale Schwierigkeiten bringt, also z.B. wenn Die Frau damit droht, sich scheiden zu lassen. Dann muss der Spieler reagieren und es geht wieder voran.

Geschichten vorwärts bringen, Momente ausbauen

Wenn wir jemanden eine Geschichte erzählen die uns passiert ist, wissen wir ganz genau was wir erzählen müssen. Es gibt z.B. Dinge die zu wichtig sind um sie auszulassen, aber nicht wichtig genug um sie lang und breit zu erzählen.

Was uns im richtigen Leben ohne nachzudenken gelingt, ist bei den improvisierten Geschichten gar nicht so leicht, da sie ja gerade im Moment erst erfunden werden.

Wann ist es sinnvoll, eine Geschichte voran zu treiben und wann besser, bei einer Handlung zu verweilen?

Ich hatte neulich in einer Probe die Geschichte, dass zwei Bergsteiger auf einer Bergtour einen verletzten Mann gefunden hatten. Die Bergwacht konnten sie nicht rufen, also haben Sie angefangen Feuer zu machen und eine Palisade zu bauen. Nachdem das erledigt war, legten sich die Bergsteiger hin zum schlafen. Dieses Daliegen unter freien Himmel bietet sich an, zu erzählen, wie es den Leuten geht, oder was sie hören. Vielleicht hört es ja auch nur einer, weil er nicht schlafen kann: Das Rascheln der Blätter, ein knacken im Unterholz, eine Eule, trappelnde Schritte außerhalb der Palisade, das Schnauben eines Tieres, Mückengesumme, usw. Das alles passiert während die Menschen auf dem Boden liegen. Auf die Geschichte bezogen passiert in dieser Zeit überhaupt nichts. Allerdings gibt das Verweilen neue Angebote an die Mitspieler, d.h. in diesem Falle könnte der betreffende Spieler vor Angst aufspringen und alle anderen wecken. Jetzt geht die Geschichte weiter, eine neue Handlung beginnt.

Das Verweilen ist meist emotional. Es zeigt die Gefühle der Figuren auf der Bühne, bzw. weckt Gefühle bei den Figuren und Zuschauern. Das Verweilen macht eine Szene „fleischiger“, da eine Handlung Gewicht bekommt und viel detaillierter dargestellt wird.

Noch ein kleines Beispiel:

Wenn jemandem beim Arbeiten der Hammer auf den Fuß fällt, könnte man verweilen und den Schmerz beschreiben. Wie er vom Zeh langsam nach oben steigt. Wie der Zeh blau anläuft und dick wird. Wie er anfängt zu pochen ... den Rest überlasse ich eurer Fantasie.

Genres

Allgemeines

In Genres zu spielen ist eine schöne Sache, die viel Spaß macht. Wenn man ein Genre spielt, darf nicht vergessen, dass es unter der Szene liegt, sozusagen das Fundament bildet. Auf diesem Fundament bauen wir unsere Geschichte auf.

Leider habe ich festgestellt, dass Einsteigergruppen in einem Genre oft Szenen spielen die sich sehr ähnlich sind. Wenn das Genre Western fällt, kommt es meist zu einer Szene im Saloon oder zu einer Schießerei. Aber warum ist das so?

Wenn wir an Genres denken, fallen uns sofort klassische Klischees und Assoziationen ein. Wie wir es, auch wegen des Zeitdrucks, gewohnt sind, nehmen wir den ersten Einfall.

Denken wir zurück an Bonanza oder Raumschiff Enterprise, wurde zwar in dem Genre gespielt, die Themen die behandelt wurden, waren aber meist aktueller oder sozialkritischer Natur.

Warum also nicht mal einen Western zeigen in dem die Frau alleine zu Hause sitzt und die zwei Kinder erzieht, während der Mann als berühmt-berüchtigter Rinderdieb unterwegs ist?

Warum nicht eine Science Fiction Szene spielen in dem Gestalten auf einem fremden Planeten vom Aussterben bedroht sind, weil sie zu fett werden oder ihre Umwelt zerstören?

Es ist immer schön, Klischees zu bedienen, aber nicht in jedem Western wird um 12 Uhr geschossen.

Wenn einem dies bewusst geworden ist, und man sich davon frei machen kann, dass die Zuschauer nur glücklich sind, wenn sie lustige Klischees sehen, lassen sich viele tolle Szenen spielen.

Nicht, dass ich falsch verstanden werde: Es geht mir nicht darum, nur ernste oder kritische Szenen spielen zu wollen, aber es kann nicht schaden, auch einmal etwas in einem Genre auf die Bühne zu bringen das die Zuschauer zum Nachdenken anregt, oder berührt.

Wollen wir uns jetzt mal der Genrearbeit zuwenden:

Wie erarbeite ich mir ein Genre?

Sehr wichtig in einem Genre sind die Charaktere. Wenn ihr euch Genres erarbeitet, versucht so viele Charaktere wie möglich zu kreieren. Übungen dazu findet ihr im Kapitel Figuren.

Spielt kurze Szenen mit diesen Charakteren. Übt viel indem jeder für sich, in seiner Figur durch den Raum läuft. Nähert euch dann langsam an. Begrüßt euch, spricht kurze Sätze miteinander. Je besser ihr in die Figuren reinkommt, desto realer wird die Szene für die Zuschauer.

Kleiner Tipp: Spielt eine komplette Probe immer in derselben Figur. Dadurch wird man vielfältiger und es fallen einem mehr Details ein die ein Genre ausmacht.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Atmosphäre und der Ort. Versucht zum Beginn einer Szene eine möglichst plastische Kulisse zu schaffen. Eine eindrucksvolle Möglichkeit ist es, einen Erzähler einzusetzen. Mehr zum Erzähler steht im Kapitel „Ort durch Erzähler einführen“.

Lasst euch Zeit beim Schaffen des Raumes, das Publikum wird es euch danken. Denkt an die viele kleinen Details, die einen ein Genre wieder erkennen lassen. „Jaja, schon klar“, denkt ihr jetzt, „wenn das so einfach wäre“. Es ist aber tatsächlich einfach: Bevor ihr ein Genre spielt, assoziiert was das Zeug hält.

Übung: Assoziieren zu Genres

Stellt euch im Kreis auf. Der Spielleiter sagt einen Überbegriff zu dem assoziiert wird.

Nehmt euch Räume vor in denen ihr assoziiert, d.h. nehmt als Überbegriff nicht das Genre selbst, sondern Bereiche aus dem Genre. Bei Western, also im Saloon, auf dem Marktplatz, am Fluss, beim Bergbau, im Zug, an einer Zugstation, auf dem Friedhof, usw.

Assoziiert nicht der Reihe nach sondern kreuz und quer. SL: „Saloon“ → A: „Theke“ → D: „Spucknapf“ → B: „eine Pokerrunde am Tisch“ → A: „ein Piano“ → F: „finstere Gesellen“ → usw.

Dieses Assoziieren kann man durchaus auch auf bei einer Aufführung machen, allerdings nicht im großen Umfang. Auf der Bühne sieht das so aus, dass alle kreuz und quer über die

Bühne laufen und immer wenn einem eine Assoziation einfällt, richtet er sich an das Publikum und die spricht die Assoziation aus. Die Anderen frieren solange auf der Bühne ein.

Auftritte

Die Moderation

Was habe ich gezittert, als ich das erste Mal als Moderator auf die Bühne ging. „Wieso ausgerechnet ich, ich habe keine Ahnung wie man so was macht! So ein undankbarer Job!“ Das war einmal. Inzwischen freue mich jedes Mal darauf, mit dem Publikum Spaß haben zu können.

Generell

- Der Moderator führt durch den Abend. Er macht das Warm up, fragt Vorgaben für die Szenen ab, ...
- Seid höflich zum Publikum. Wenn doofe Vorschläge kommen, versucht ihnen charmant zu entgehen.
- Vergesst nicht, das letzte Spiel vor der Pause und das allerletzte Spiel anzusagen

Warm up

Das Warm up ist nicht zu unterschätzen, immerhin sollen die Zuschauer gut drauf sein wenn man mit der Show beginnt. Manchmal brauchen sie ein wenig Zeit bis sie den Alltag ablegen können, dafür ist das Warm up sehr wichtig. Hier nun

ein paar Tipps zum Aufwärmen in der Reihenfolge in der ich sie auch auf bei der Moderation bringen würde.

- Begrüßt die Zuschauer und bedankt euch für das zahlreiche Erscheinen (wenn da nur 10 Leute sitzen ist das schon ein Lacher).
- Überlegt euch was Nettes zu einem aktuellen Thema, z.B. der Schlagzeile eine Zeitung oder etwas aus dem Fernsehen. Gebt die Bundesligaergebnisse durch (für den Mann, der nicht freiwillig mitgekommen ist) oder sagt wie das Wetter morgen wird. Ich bin mir sicher, euch wird was einfallen.
- Auch sehr nett: Fragen wer zum ersten Mal Impro sieht. (Gegenfrage stellen)
- Ihr könntet fragen, wer freiwillig gekommen ist (auch hier ist die Gegenfrage sehr nett, meistens meldet sich nur einer, den könnte man direkt ansprechen)
- Wer ist gekommen um einer neuen Bekanntschaft zu zeigen dass man kulturell ist?
- Lasst das Publikum aufstehen und etwas tun (sich massieren, sich dem Nachbar vorstellen,...)
- Lasst die Männer etwas sagen und die Frauen etwas anderes. Dirigiert die Männer und Frauen mit den Händen, sagt, die Frauen waren besser,
- Teilt den Saal in der Mitte. Lasst beide Hälften etwas sagen. Dirigiert wieder. Sagt, der rechte Teil war besser.
- Lasst sie etwas sagen, was man später in der Szene wieder benutzen kann, z.B. lasse ich die Männer laut „OOH“ sagen, während die Frauen „AAH“ sagen müssen. Nachdem wir das eine Weile geübt haben, sage ich, dass sie das nach einer gelungenen Szene gerne machen dürfen. Ihr könnt auch sagen, dass, immer, wenn ihr den rechten Arm hebt, die Männer „OOH“ sagen müssen. Das könnte man auch in einer Szene anbringen, wenn z.B. eine hübsche Frau erscheint.

- Erklärt wie Impro funktioniert (dass selbst die Spieler nicht wissen, was heute gespielt wird, Mitmachtheater, usw.)
- Erklärt dass die Spieler Vorgaben brauchen und fragt ein paar einfache Vorgaben ab. Die letzte Frage sollte etwas witziges sein, z.B. die Frage nach der Kreditkartennummer, dem Name der Geliebten, ob die Zuschauer noch mal heiraten würden, usw.
- Erklärt, dass die Zuschauer jederzeit die Geräuschkulisse in einer Szene machen können. Übt es ein. Fragt die Zuschauer wie z.B. ein Szene im Urwald klingen könnte oder an einer Baustelle. In einer Säuglingsstation, einer Raumstation, einer heiligen Messe, usw. Auch hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt.
- Erklärt auf jeden Fall das Einzählen und übt es. Sagt nach dem ersten Mal, ihr hättet es gerne lauter.
- Erklärt das Ablenden.

Das waren die Dinge die in einem Warm up dabei sein sollten. Hier noch etwas, was man durchaus dazu nehmen kann:

- Macht einen Zuschauer in der ersten Reihe zum Wellenbeauftragten. Immer wenn eine Szene gut ist, muss er eine Laola-Welle anstimmen. Vergesst am Ende nicht, ihm zu danken!
- Stellt einfache Fragen an das Publikum. Dieses muss nun die Frage wie aus einem Mund beantworten. Macht dieses Spiel

nur, wenn ihr den Eindruck habt, dass das Publikum wirklich fit ist.

- Übt den Applaus. Klatschen bei einer weniger guten Szene, bei einer guten, bei einer sehr guten und bei einer intergalaktischen.

Wenn ihr das alles gemacht habt, könnt ihr den Musiker und dann die Spieler auf die Bühne rufen. Bei einem Match zuletzt auch noch den Schiedsrichter.

Vorgaben

- „Ich hätte gerne einen Ort an dem die nächste Szene spielen soll.“
- „In einer Schublade!“
- „OK, und jetzt hätte ich gerne noch zwei Berufe.“
- „Zahnarzt!“ – „Schreiner!“ – „Straßenmusikant!“ – „KFZ-Mechaniker!“
- „OK, vielen Dank, dann sehen wir als nächstes, eine Szene mit einem Zahnarzt und einem Straßenmusikanten, die in einer Schublade spielt. 5, 4, 3, 2, 1, los..!“

Nein, das ist kein Scherz, ich hatte tatsächlich das besondere Vergnügen diese Szene bei einem Match zu sehen. Da es sich bei der Szene auch noch um eine Vergleichende handelte, konnte ich zusehen, wie gleich zwei Gruppen abschifften. Einer der Momente an man froh sein kann, das Impro nicht wiederholbar ist.

Ich bin der Meinung, dass zwei Vorgaben reichen. Wenn man sich Vorgaben holt, kann die Originalität der Zuschauer oder des

Moderators, der solche Vorschläge annimmt, dazu beitragen, dass eine Szene wenig Aussicht auf Erfolg hat.

Hier meine Tipps fürs Vorgaben holen:

- Nehmt am besten den ersten Vorschlag. Ihr müsst aber davon ausgehen, dass in jeder Show mal einer „Toilette“ oder „Dildo“ herein ruft. Wenn ein bescheuerter Vorschlag kommt, könnt ihr
 - a) so tun als ob ihr ihn nicht gehört habt (geht aber nur, wenn viele Vorschläge gleichzeitig reingerufen wurde),
 - b) sagen, dass ihr das gerade gestern gespielt habt,
- Fragt nur ein-, oder maximal zwei Vorgaben ab, nicht einen Ort, einen Gegenstand und ein Wildtier. Die Zuschauer werden auch mit nur zwei Vorgaben merken, dass ihr toll seid.
- Fragt nicht nach einem Problem, das in der Szene auftauchen könnte.
- Überlegt euch spezifische Fragen, also nicht: „kann mir mal einer ein Werkzeug nennen“, sondern: „auf welches Werkzeug könntet ihr auf keinen Fall verzichten?“
- Stellt keine zu weiten Fragen. Z.B. könnt ihr nach einem weiblichen Namen fragen oder direkt einen Zuschauer nach dem Namen seiner Mutter fragen.
- Erzieht euer Publikum dahin gehend, dass „normale“ Vorgaben interessanter sind als ausgefallene.

Mir wurde mal von einem fremden Improspieler nach einer Aufführung gesagt, dass die Szenen besser geworden wären, wenn wir originellere Vorschläge angenommen hätten. Diese Aussage halte ich für absoluten Blödsinn! Die Kunst ist es, aus „normalen“ Vorschlägen eine besondere Szene zu machen.

Unser schönster Reigen basierte auf dem Vorschlag „Leberwurstbrot“.

Das Problem ist, dass die Zuschauer schon originell sein wollen. Jeder, der Toilette ruft, will einen Lacher und bekommt ihn auch. Allerdings ist eben oft nur der Vorschlag ein Lacher. Die Vorgaben die Lacher produzieren sind, wenn man sie näher betrachtet, meist nicht besonders toll.

Da gibt es nur eines: Erzieht euer Publikum. Sagt ihnen, dass ihr keine originellen Vorschläge haben wollt, weil es viel interessanter ist, aus einem normalen Vorschlag eine tolle Szene zu machen.

Am Ende des Buches findet ihr eine Liste mit Ideen für Abfragemöglichkeiten

Bevor eine Szene beginnt

Versucht nette Übergänge für die Spiele zu finden. „Die drei Toten“ könnte man z.B. so anmoderieren: „Wäre es manchmal nicht interessant zu wissen, welche Verkettung unglücklicher Zufälle zu einem Tod geführt haben? Wir haben extra für heute Abend drei Tote eingeladen, die uns erzählen werden wie sie ums Leben gekommen sind.“

Ich erwähne in der Moderation nicht die Namen der Spiele, da sie überall anders heißen.

Wenn eine Szene zu Ende ist

Nett ist es, wenn einem ein kleines Resümee zur Szene oder eine Moral einfällt.

Man kann sich auch Teile aus der Szene wiederholen lassen. Man könnte sagen: „Also das war ja schon imposant wie

kunstvoll Hanspeter gerade die Ananasdose aufgemacht hat. Könnte ich das nochmal sehen?“

Allerdings würde ich das höchstens zweimal pro Abend machen und nur, wenn es sich wirklich anbietet. Man kann sich die Dinge auf unterschiedliche Arten wiederholen lassen:

- in Zeitlupe,
- auf Gromolo,
- gereimt,
- ohne einen bestimmten Buchstaben sagen zu dürfen,
- gesungen
- eine Figur, die auftauchte, nochmals einen komplizierten Sachverhalt erklären lassen,
- eine Figur, die auftauchte vom Publikum interviewen lassen.

Lasst eurer Fantasie freien Lauf!

Nach dem letzten Spiel

- Bedankt euch für den schönen Abend
- Wenn es ein Match war, bedankt euch beim Schiedsrichter
- Bedankt euch beim Musiker
- Bedankt euch bei den Zuschauern die auf der Bühne waren.
- Sagt den nächsten Spieltermin an
- Verweist auf die Homepage
- erinnert an das Gästebuch
- Falls ihr einen Newsletter habt, erinnert ans Eintragen.

Interaktion mit Zuschauern

Nicht nur als Moderator, auch als Spieler gerät man teilweise in Kontakt mit den Zuschauern.

Es gibt z.B. Spiele bei denen Zuschauer auf die Bühne kommen und Sätze der Improspieler zu Ende sprechen müssen.

Es gibt aber auch Szenen die nicht auf der Bühne stattfinden. Wir wurden in einem Match einmal zu einer Szene herausgefordert, die nicht nur auf der Bühne, sondern auch im Zuschauerraum spielen sollte.

Ich finde es immer besonders unterhaltsam mit Zuschauern zu interagieren. Sie kennen die Regeln normalerweise nicht und agieren somit noch unvorhersehbarer als unsere Mitspieler. Gerade in diesem Zusammenspiel entstehen viele ungewollte und lustige Momente.

Egal ob sich die Zuschauer auf der Bühne befinden, oder wir den ganzen Raum bespielen, es gibt eine äußerst wichtige Regel die wir nicht vergessen dürfen: Der Zuschauer muss immer gut aussehen! Er soll sich auf der Bühne wohl fühlen und dafür habt ihr zu sorgen.

Lasst ihm die Zeit wenn er etwas länger braucht oder unterstützt ihn, wenn ihr merkt, dass er gerade blockiert.

Ich hatte als Moderator in einer Show in Karlsruhe mal aus Versehen einen Betrunkenen auf die Bühne geholt. Ich weiß nicht warum mir das nicht davor aufgefallen ist. Vermutlich, weil ich nicht damit gerechnet hatte, dass jemand betrunken zu einer Improshow geht. Auf jeden Fall war es mir erst bewusst geworden, als er bereits auf der Bühne stand.

Ich kann sagen, dass er uns auf der Bühne ganz schön ins Schwitzen gebracht hat. Unterm Strich hatte er aber die Lacher auf seiner Seite und das war das Wichtigste.

Die Show

Die Improshow ist vermutlich das meistgespielte Format auf unseren Improbühnen.

In der Show gestaltet eine Gruppe einen Abend mit vielen unterschiedlichen Spielen oder Szenen.

Wie viele Spieler dabei sind, hängt von euch ab. Es gibt viele Gruppe die aus zwei Leuten bestehen. Ich persönlich finde, dass es mindestens 3 Spieler braucht um vielfältiger spielen zu können, aber das ist wie gesagt meine persönliche Meinung. Nach oben würde ich die Spieler auf 8 begrenzen, sonst wird es meist sehr voll auf der Bühne, aber auch das muss letztlich jede Gruppe für sich selbst entscheiden. Ich selbst tendiere zu 5-6 Personen.

Beim Inhalt der Show scheiden sich die Geister. Die meisten Gruppen spielen eine Mischung aus Games und offenen Szenen. Schaut man sich jedoch gute Gruppen wie z.B. die Gorillas aus Berlin an, stellt man fest, dass diese ohne Games auskommen. Es werden nur offene Improszenen gespielt und der Abend ist garantiert nicht langweiliger.

Die Vorteile der Games liegen klar auf der Hand: Sie sind kurz und knackig, sie sind lustig, sie haben viel Struktur und meist ein sicheres Ende.

Mit Games kann man sich auf der Bühne sicher fühlen und man kann sich auch sicher sein, dass sie beim Publikum gut ankommen.

Interessante Geschichten sucht man bei Games jedoch leider meist vergeblich. Die Strukturen der Spiele sind oft so eng, dass nicht viel entstehen kann.

Und was macht ihr jetzt?

Anfangs tut man sicher gut daran den Schwerpunkt auf Spiele zu setzen von denen man weiß, dass sie funktionieren. Was danach kommt, wenn ihr etwas Routine entwickelt habt, liegt in eurer Hand.

Nach ca. 45-60 min Spielzeit macht man Pause. Das kann man beim Impro ja nicht immer 100%ig planen. Ich würde darauf achten lieber zu früh eine Pause zu machen, als zu spät. Wählt das Spiel vor der Pause sorgfältig aus. Ich habe die erste Hälfte immer mit einem Spiel enden lassen von dem wir wussten, dass es gut ankommt und viele Lacher produziert. Das macht Lust auf das was kommt.

Die zweite Hälfte ist noch mal ca. 30 Minuten lang.

Organisatorisches

Die Eintrittspreise einer Show oder eines Matches hängen von der Spielstätte und eurem Können ab. Wenn ihr noch ganz am Anfang steht, würde ich für Auftritte nichts verlangen. Wenn ihr ein wenig Sicherheit erlangt habt, passt ihr euch am besten dem Preisgefüge eurer Umgebung an. Unterbietet die bestehenden Preise nicht.

Was die Organisation der Show betrifft, solltet ihr im Vorfeld klären wer die Technik macht. Gibt es jemanden vor Ort oder müsst ihr das selbst machen?

Denkt daran, in der Pause Flyer und Visitenkarten auszulegen. Vielleicht wisst ihr schon den nächsten Spieltermin, der sollte dann auch irgendwo zu finden sein.

Das Match

Beim Match treten zwei Improgruppen, meist mit jeweils 3 Spielern in einem sportlichen Wettstreit gegeneinander an. Es gibt gemeinsame und nach Gruppen getrennte Szenen. Nach jeder Szene entscheidet das Publikum durch Applaus welche Gruppe besser war. Die bessere Mannschaft erhält einen Punkt. Der Gewinner des Abends bekommt einen Pokal. In meiner ersten Gruppe war das eine goldene Zahnbürste.

Ein Moderator führt wie gewohnt durch den Abend. Wenn man genügend Spieler hat, kann man auch extra einen Schiedsrichter anstellen, der Szenen beobachtet, Kommentare gibt und kurze Auszüge teilweise auch wiederholen oder in Zeitlupe anzeigen lässt.

Beispielhafter Aufbau eines Matches:

1. **Gemeinsames Warm up**
2. **Vergleichende Szene.** In der vergleichenden Szene können z.B. zwei Ratespiele gespielt werden (jede Gruppe für sich), es wäre aber auch möglich einen Typewriter mit zwei Erzählern zu machen.
3. **Erste Herausforderung.** Der Gastgeber fordert zu einem Spiel oder einer Szene heraus, die er bestimmt. Es können auch Vorgaben mitgegeben werden. Danach fordert der Gast heraus.

4. **Gemeinsames Spiel/Szene**

- Pause -

5. Gemeinsames Warm up

6. Vergleichende Szene

7. Zweite Herausforderung

8. Gemeinsames Spiel

Siegerehrung

Abmoderation

Zugabe

- Ende -

Aufgabenliste vor Auftritten

bei Heimspielen

Spielort/Datum:	
Wer spielt?	
Wer moderiert?	
Wer ist Schiedsrichter (nur bei Match)	
Wer macht die Technik?	
Wer klärt Dinge mit dem Spielort?	
Wer besorgt Verpflegung für Gäste? (nur bei Match)	
Wer besorgt das Gastgeschenk? (nur bei Match)	

Aufgabenliste vor Auftritten

bei Auswärtsspielen

Spielort/Datum:	
Wer spielt?	
Wer moderiert?	
Wer fährt?	
Wer macht die Technik?	
Wer klärt Dinge mit dem Spielort?	
Wer besorgt Gastgeschenk (nur bei Match)?	

Auftrittsbesprechungen

Hier gilt das Gleiche wie bei den Probenbesprechungen. Besprecht eure Auftritte, aber zerredete sie nicht.

Klärt nicht nur inhaltliche, sondern auch technische Dinge (seid ihr mit dem Rücken zum Publikum gestanden, habt ihr laut genug gesprochen, euch zugehört, usw.) Bereitet die nächste Probe auf Grundlage dieser Besprechung vor.

Ganz wichtig: Sagt euch auch was ihr gut gefunden habt! Freut euch über einen gelungen Auftritt, aber ruht euch nicht darauf aus.

Andererseits: Wenn ihr einen schlechten Auftritt hattet, denkt daran, dass es Impro ist! Da kann viel schief gehen, also lasst den Kopf nicht hängen.

Werbung

Wenn ihr öffentlich auftreten wollt ist Werbung unerlässlich.

Eine Möglichkeit für eure Gruppe zu werben bieten euch natürlich die sozialen Netzwerke.

Facebook, Twitter und Co. lassen einen schnell und unkompliziert auf eine Veranstaltung aufmerksam machen.

Auch eine eigene Homepage ist unerlässlich. Auf ihr könnt ihr die nächsten Termine anzeigen, Karten verlosen, usw.

Druckt euch auf jeden Fall Visitenkarten, die ihr weitergeben könnt wenn es nötig ist.

Wenn ihr mit Flyern oder Plakaten Werbung macht, konzentriert euch auf einen bestimmten Raum und macht dort vermehrt Werbung. Schaltet Anzeigen in einer Zeitung oder einem Magazin und teilt Flyer aus, wo immer es geht. Aber nicht einfach hinlegen, sondern fragen ob ihr Flyer auslegen dürft.

Werbung die man ohne zu Fragen irgendwo hinlegt, wird in der Regel recht schnell weggeworfen.

In großen Städten wird Werbung oft gar nicht gesehen, weil es einfach zu viel davon gibt. Versucht also eure Werbung so zu gestalten dass sie Aufmerksamkeit erregt. Ein Plakat oder Flyer sollte nicht überladen sein. Euer Logo, den nächsten Termin, ein Bild, evtl. einen kurzen, einprägsamen Text, das sollte auf der Vorderseite reichen.

Flyer sind eine relativ günstige Angelegenheit. 5000 A6-Flyer, beidseitig farbig bedruckt, kosten derzeit ca. 50 Euro (Stand 2014). Für dieses Geld bekommt man auch 500 Postkarten.

Mit ein wenig Suchen lassen sich in eurer Gegend sicherlich billige Anbieter finden. Ansonsten kann man auch im Internet stöbern. Damit das nicht zu stressig wird, hier eine kleine Auswahl:

www.Druckdisount24.de (Postkarten, Flyer)

www.Plakat24.de (erklärt sich von selbst)

<http://novum4u.de/lokus-pokus.html> (Werbung auf Toiletten)

www.Absatzplus.de (Werbeartikel aller Art)

www.Werbeservice.de (Foliendruck fürs Auto)

www.ihr-schild.de (Foliendruck)

www.Aufkleberdruck24.de (na, was könnte das sein?)

Plakate werden von mehr Menschen gesehen als Flyer. Allerdings findet man kaum Orte an denen nicht schon sehr viele andere Plakate hängen. Euer Plakat sollte also aus der Masse der anderen heraus ragen.

Ein Problem bei Plakaten könnte ebenfalls sein, dass es an Orten fehlt wo man diese aufhängen kann.

Dadurch, dass Sie größer sind, sind sie auch teurer als Flyer. 100 DIN A1-Plakate kosten derzeit um die 140 €.

Bedruckte T-Shirts sind heutzutage auch eine gute Möglichkeit um Werbung zu machen. Das Internet macht es möglich, in Kleinauflagen Shirts bedrucken zu lassen. Anbieter sind Spreadshirt, Shirtinator, Shirtalarm, um nur ein paar zu nennen.

Wenn man oft viele Shirts bedrucken möchte, kann es sich auch lohnen, das Equipment dafür selbst zu kaufen. Kleinere Heimplotter liegen preislich derzeit bei 200-300€, eine günstige Transferpresse liegt ebenfalls in diesem Bereich.

Ich selbst habe mir das Equipment angeschafft und bin sehr zufrieden damit.

Solltet ihr Interesse an individuell bedruckten Shirts haben, könnt ihr euch auch an mich wenden, ich freue mich immer wenn ich anderen Improspielern helfen kann. Der Vorteil gegenüber den Internetdruckereien ist, dass ich auch von Hand gezeichnete Grafiken bedrucken kann.

Langformen

Bei einer Langform handelt es sich um ein abendfüllendes, improvisiertes Theaterstück. In der Regel besteht es aus vielen kurzen Einzelszenen die zusammen ein Ganzes ergeben. Langformen gibt es in unterschiedlichen Varianten. Ich möchte ein paar an dieser Stelle anschneiden.

Harold

Die klassische Langform ist der Harold. Beim Harold wird als Vorgabe ein Überbegriff aus dem Publikum geholt, durch den sich alle Geschichten des Abends inspirieren lassen. Ein Beispiel hierfür wäre „Licht“.

In der Eröffnung sammeln die Spieler nun erst einmal Assoziationen zum Thema Licht. Hierfür werden verschiedene Untergruppen zum Thema Licht geöffnet, z.B. Jahreszeiten, usw. Man assoziiert nun zum Thema Jahreszeiten bis man der Meinung ist, den Begriff ausgeschöpft zu haben. Danach öffnet man einen neuen Raum der mit Licht zu tun hat, z.B. Nacht. Jetzt wird zum Raum „Nacht“ assoziiert. Das Ganze wiederholt sich so lange, bis die Spieler der Meinung sind, das Thema Licht von vielen Seiten beleuchtet zu haben.

Nun erfolgt der eigentliche Teil des Harolds. Man beginnt ganz normal indem eine Szene (A) begonnen wird. Irgendwann wird die Szene A von einer anderen (B) abgelöst, diese wiederum von C, usw. Wenn man einige Szenen (es gibt keine Regel wie viel) nebeneinander stehen hat, werden die Anfangsgeschichten willkürlich wieder aufgegriffen und

weiter geführt. Es kommt nicht darauf an, alle Geschichten weiter zu führen, sondern nur die, an die man sich auch erinnert. Der Vorteil hierbei ist, dass „schwache“ Geschichten automatisch auf der Strecke bleiben, während „starke“ und für den Zuschauer interessante, weiter erzählt werden.

Ziel soll es sein, die Szenen miteinander zu verknüpfen. Der Bruder aus Szene A ist vielleicht der Ehemann aus Szene D.

Wichtig ist jedoch, die Szenen nicht gewaltsam zu verknüpfen, sondern abzuwarten bis es automatisch geschieht. Lieber habe ich ein oder zwei Geschichten, die parallel zur „großen Geschichte“ laufen, anstatt ein weit hergeholte Verknüpfungen, die kein Zuschauer mehr nachvollziehen kann, nur damit alle Geschichten zu einer großen werden.

Langformen gibt es sehr viele. Wie immer beim Improtheater kann man auch seine eigene Langform entwickeln, wenn man sich in der Gruppe zusammensetzt.

Ich möchte an dieser Stelle noch eine Langform erwähnen, die ebenfalls aus aneinander gereihten kurzen Szenen besteht, deren Ziel es allerdings nicht ist, miteinander verknüpft zu werden.

Der rote Faden

„Der rote Faden“ ist eine Langform, in der ein Gegenstand aus dem Publikum geholt wird. Dieser Gegenstand nimmt nun in jeder Szene eine Nebenrolle ein. Vielleicht steht oder liegt er nur im Raum. Er soll auf jeden Fall nicht zum Thema der Szene werden. Sollte es

sich z.B. um einen Handschuh handeln, könnten wir sehen, wie er von einer Person angezogen wird um einkaufen zu gehen. Beim Einkaufen verliert die Person den Handschuh. Während die Person verschwindet, bleibt unsere Szene bei dem Handschuh. Wir sehen Leute, die einkaufen. Vielleicht streiten sie sich, vielleicht auch nicht. Irgendwann wird der Handschuh von jemand aufgenommen. Sei es nun von einem Kunden, einem Verkäufer oder der Putzfrau nach Ladenschluss.

So wird die Geschichte Stück für Stück fortgesetzt, bis sich irgendwann ein Schluss ergibt. Vielleicht findet der Handschuh zu seinem Besitzer zurück, vielleicht wird er aber auch von ein paar kleinen Kindern auf eine Feuerwerksrakete gesetzt und in den Himmel geschossen, woraufhin er verschwindet.

Natürlich können auch hier Verknüpfungen entstehen. Vielleicht trifft man jemanden aus dem Supermarkt später wieder an der Bushaltestelle, man sollte es aber nicht darauf anlegen.

Improkrimi

Wie der Name schon sagt, handelt es sich um einen improvisierten Krimi mit Zuschauerbeteiligung. Ich möchte auf den Krimi an dieser Stelle nicht näher eingehen, da die Struktur eines Krimis jedem klar sein dürfte.

Impro-Soap

Die Impro-Soap ist eine regelmäßig aufgeführte live Soap. Jede Woche, oder jeden Monat kann man live dabei sein während eine Episode gespielt wird. Die Zuschauer können hierbei sehr viel Einfluss auf die Geschichte

nehmen, wenn der Moderator das zulässt. Man könnte z.B. immer das Publikum fragen wenn eine Entscheidung im Leben einer Figur ansteht.

Auch die Struktur einer Soap dürfte jedem bekannt sein, weswegen ich das Thema nicht vertiefen möchte.

ANHANG

Die Listen im Anhang erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie sind aus dem Internet zusammengetragen und um eigene Gedanken ergänzt worden.

Listen

Positive Liste

- angeregt
- erregt
- erstaunt
- aufgedreht
- gemütlich
- aufgeregt
- begeistert
- gerührt
- geschützt
- begierig
- reuen
- friedlich
- froh
- berauscht
- gefesselt
- gelassen
- beruhigt
- erfrischt
- erfüllt
- berührt
- bezaubert
- engagiert
- enthusiastisch
- entzückt
- fröhlich
- erheitert
- gebannt
- dankbar
- erfreut
- ergriffen
- ausgeglichen
- ausgelassen
- beeindruckt
- entlastet
- entschlossen
- entspannt
- behaglich
- belebt
- fasziniert
- befriedigt
- erleichtert
- frei

- ermuntert
- beflügelt
- befreit
- ermutigt
- erwartungsvoll
- fantastisch
- beschwingt
- bewegt
- geduldig
- gefasst
- eifrig
- energiegeladen
- sorglos
- wohl
- zärtlich
- still
- energisch
- geborgen
- gespannt
- übergücklich
- lustig
- glücklich
- überschwänglich
- unbeschwert
- hocheifrig
- zugewandt
- interessiert
- klar
- leicht
- sensibel
- unbekümmert
- verzaubert
- sicher
- liebevoll
- locker
- verspielt
- vertrauensvoll
- motiviert
- munter
- offen
- optimistisch
- zufrieden
- ruhig
- satt
- herzlich
- verwundert
- schwungvoll
- selbstsicher
- selig
- lebhaft
- überschäumend
- sorgenfrei
- stolz
- stressfrei
- zugeneigt
- tapfer
- tatkräftig
- lustvoll
- verliebt
- übermütig
- lebendig
- unerschütterlich
- zuversichtlich
- hoffnungsvoll
- inspiriert
- verblüfft

- glücklich
- zutraulich
- überrascht
- kraftvoll
- hingerissen
- vergnügt
- heiter
- hellwach
- warmherzig
- überwältigt
- verzückt
- wach
- mutig
- neugierig
- wissbegierig

Negative Liste

- kribbelig
- leer
- ausgelaugt
- beängstigt
- bekümmert
- besorgt
- angeekelt
- betrübt
- beunruhigt
- bitter
- blockiert
- depressiv
- verunsichert
- verwirrt
- deprimiert

- distanziert
- dumpf
- einsam
- ekelerfüllt
- widerwillig
- empfindlich
- lustlos
- entsetzt
- zerrissen
- zittrig
- enttäuscht
- belastet
- beleidigt
- beschämt
- ermüdet
- aufgebracht
- erregt
- erschlagen
- erschöpft
- erschrocken
- feindselig
- frustriert
- alarmiert
- gehässig
- ängstlich
- durcheinander
- eifersüchtig
- argwöhnisch
- gehemmt
- geladen
- gelangweilt
- empört
- entmutigt

- gequält
- gereizt
- schlapp
- schockiert
- verletzt
- gestört
- hasserfüllt
- furchtsam
- bestürzt
- hilflos
- verzweifelt
- weinerlich
- jämmerlich
- bedrückt
- unschlüssig
- unsicher
- bekloffen
- kalt
- lüstern
- scheu
- sorgenvoll
- verschlafen
- neidisch
- nervös
- niedergeschlagen
- unglücklich
- peinlich
- ratlos
- ruhelos
- sauer
- verloren
- strapaziert
- träge
- verrückt
- schwermütig
- traurig
- überdrüssig
- unbeteiligt
- verschlossen
- missmutig
- zermürbt
- ungeduldig
- misstrauisch
- müde
- ungehalten
- ungemütlich
- ernüchtert
- angespannt
- unnahbar
- unruhig
- unzufrieden
- verängstigt
- verlegen
- verletzbar
- überfordert
- schwunglos
- skeptisch
- verschreckt
- mürrisch
- perplex
- pessimistisch
- mutlos
- verspannt
- verstimmt
- unklar
- panisch

- unter Druck
- streitlustig
- teilnahmslos
- unwohl
- verstört
- zornig
- verzagt
- überlastet

- unbehaglich
- wütend
- zappelig
- zögerlich
- entrüstet
- schläfrig
- verärgert
- verbittert

Genreliste

Fernsehen

- Heimwerkersendung
- Kindersendung
- Serien unserer Kindheit (Lassie, Flipper, usw)
- Sitcom
- Gerichtssendung
- Soap Opera
- Arztserie
- Der 7. Sinn
- Doku Soap
- Talkshow
- XY Ungelöst
- Sportübertragung
- Kochsendung
- Nachrichtensendung
- Sprachkurs
- Teleshopping

Film

- Melodram
- Science Fiction
- Mantel und Degen
- Spionagefilm
- Abenteuerfilm
- Film Noir
- Western
- Zeichentrick/Comic
- Liebesfilm
- Heimatfilm
- Komödie
- Horrorfilm
- Thriller
- Fantasyfilm
- Kriegsfilm
- Kampfsportfilm
- Stummfilm
- Actionfilm
- Kriminalfilm

Theater

- griechische Tragödie
- Tanztheater
- episches Theater (Brecht)
- Experimentaltheater
- Volkstheater

Kinder

- Zeichentrickfilm
- Marionettentheater
- Bastelsendung
- Knetgummimännchen
- Pädagogische Sendung

Musikstile

- Funk
- Hard Rock
- Chanson
- Swing
- A capella
- Polka
- Neue deutsche Welle
- Jazz
- Rock'n'Roll
- Operette
- Musical
- Pop
- Punk
- Reggae
- Schlager

- Chinesische Oper
- Kirchenmusik
- Soul
- Rock
- Oper
- Blues
- Country & Western
- Hip Hop
- Volksmusik

Abfragemöglichkeiten

Nach Gegenständen fragen

- Was möchten Sie niemals zu Weihnachten geschenkt bekommen?
- Was schenken Sie zu Weihnachten?
- Nennen Sie einen sehr großen / sehr kleinen Gegenstand.
- Etwas, das in eine Handtasche / Koffer / Schrank passt.
- Was kostet weniger / mehr als ...Euro
- Was kann man aus Holz /Metall/ Kunststoff kaufen.
- Was würden Sie im Supermarkt am ehesten klauen?
- Worin kann man Blumen noch einpflanzen, außer in einen Blumentop?
- Was halte ich in meiner Hand?
- Etwas, das vor allem im Winter /Sommer gebraucht wird.
- Was kann man an die Wand hängen?
- Welche Gegenstände findet man in einem Schloss?
- Nennen Sie eine große Pflanze/ großes Tier
- Ein Tier, das in wärmeren Gefilden beheimatet ist?
- Wenn Sie ein Tier wären, was wären Sie dann?
- Womit kann man ein Loch graben?
- Nennen Sie ein Fortbewegungsmittel
- Eine Maschine, die es noch nicht gibt.
- Die beste Erfindung die es bisher gab?
- Die unnötigste Erfindung die es je gab?
- Was knackt wenn man darauf beißt?
- Was schenken Sie ihrem größten Feind?

Tätigkeiten

- Was machen Sie im Urlaub?
- Was machen Sie an einem freien Tag?
- Eine (alltägliche) Handlung die man täglich/ wöchentlich / monatlich ausübt.
- Was kann als Rechtshänder auch mit der linken Hand machen?
- Nennen Sie einen Beruf der mit „L“ oder „F“ beginnt.
- Wofür braucht man eine ruhige Hand?

Emotionen

- Wie reagieren Sie, wenn Sie neben einer fremden Frau / einem fremden Mann aufwachen?
- Wie geht Ihnen wenn Sie zum Zahnarzt gehen?
- Wenn Sie eine neue Arbeitstelle betreten?
- Wenn Sie wissen, dass Sie Mist gebaut haben und es beichten müssen?

Abstraktes

- Was macht sie wütend / fröhlich?
- Nennen Sie eine Bauernregel.
- Ein Sprichwort.
- Ein Zitat.
- Ein ungeschriebenes Gesetz.
- Einen gesellschaftlichen Widerspruch.
- Machen Sie eine typische Handbewegung.
- Wenn Sie einen Wunsch frei hätten, welcher wäre das?
- Was wären Sie gerne für einen Tag?

- Was war ihr schönstes / schlimmstes Erlebnis heute?
- Was ist die Lösung aller Probleme?
- Nennen Sie eine Zahl zwischen 12 und 108.
- Wie alt wären Sie gerne noch mal?
- Was haben Sie bereut in ihrem Leben?
- Einen Hundennamen.
- Einen Straßennamen.
- Einen Kosenamen.
- Ein Studienfach.
- Was ist das Gegenteil von durstig?
- Nennen Sie ein ungewöhnliches Hobby

Berufe

- Was wollten Sie einmal werden?
- Für welchen Beruf braucht man Handschuhe?
- Was sind Sie von Beruf?
- Welchen Beruf würden Sie keinesfalls ausüben wollen?
- Für welchen Beruf muss man lange studieren?
- Ein Beruf in dem man viel sitzen / stehen / fahren muss?
- In welchem Beruf verdient man viel Geld?
- In welchem Beruf gibt eine Kleidungs Vorschrift?
- Welchen Beruf hätten Sie gerne für einen Tag?

Genre

- Nennen Sie eine Fernsehsendung die morgens / mittags / abends läuft
- Eine Fernsehsendung, die Sie als Kind gesehen haben?
- Ihren Lieblingsfilm?

- Ihren letzten Kinofilm?
- Ihr letztes Buch?
- Ihre Lieblingsfigur in einem Film / Buch.

Orte

- An welchem Ort möchten Sie niemandem begegnen?
- An welchem Ort möchten Sie nicht ihrem Chef/Freund/Freundin/Angestelltem/Arzt, usw begegnen?
- Wo hat man seine Ruhe?
- Einen kleinen /großen Raum?
- Wo trifft man viele Menschen?
- Wo trifft man viele intelligente Menschen?
- Ein Land mit einer Bevölkerungsdichte unter 60%
- Nennen Sie einen tristen Ort.
- Ein Land mit schlechten / gutem Wetter.
- Mit schlechten / gutem Essen.
- Mit unhöflichen / höflichen Menschen.