

JTS Brown:



Hier die Übersetzung des Wiki Artikel von JTS Brown:

- Keine Sweep-Edits. Jeder Edit war eine Transformation (der Szene). Transformationen könnten von innen oder außen kommen. Sogar in einer 2-Personen-Szene konnte ein Spieler den Charakter abrupt ändern und eine neue Szene mit demselben Partner initiieren.

- Keine Walk-Ons. Sobald jemand die Szene betrat, wurde es eine neue Szene. Jeder in der vorherigen Szene sollte sich sofort entscheiden, entweder die Szene zu verlassen, ein neuer Charakter zu werden oder ein unbelebtes oder expressionistisches Element in der neuen Szene zu werden. Wenn jemand an die Tür klopfte, um eine Szene zu betreten, wurde es eine neue Szene, in der Sekunde, als die Tür geöffnet wurde.

- Keine Seitenlinie. Jeder, der nicht in der Szene war, beobachtete die Szene vom Backstage aus. Jeder, den das Publikum sehen konnte, war in der Szene.

- Das „Spielfeld“ war nicht auf die Bühne beschränkt, der gesamte Raum wurde genutzt.

- Jede Szene konnte jederzeit wiederkehren. Wenn eine Szene nach 10 Sekunden beendet wurde dann waren die Spieler okay damit, denn sie wussten, dass sie diese Szene jederzeit zurückholen konnten.

- Es gab "Welten in Welten". Wenn zum Beispiel Szene I in Szene II in Szene III umgewandelt wurde, hat es Spaß gemacht, wieder „herauszuklettern“ und III II zu werden und dann wieder (ähnlich dem Kurzspiel "Wachsen und Schrumpfen" oder "5 zu 1" oder "7 zu 1" oder was auch immer).

- Es gab eine Reihe von "Gimmicks".
Tools, die wir einstudiert hatten und die jederzeit benutzt werden konnten.
Sie enthalten:
 - * Hemingway: Die Spieler erzählen ihre eigene Szene und spielen sie auch.
 - * EdTV: Eine Szene kann jederzeit zu einem entscheidenden Moment zurückkehren und ein alternatives Ergebnis präsentieren. Normalerweise zu dritt. (Dies wurde nach Ed Goodman benannt, nicht nach dem Film von Ron Howard).
 - * Der dritte Grad (Third Degree): Die Spieler konnten jederzeit herauskommen und 3 Schnellfeuerfragen (Rapid Fire Questions) an einen Charakter stellen. Dies waren die

Fragen, die auch beim Sidecoaching einer Szene gestellt werden könnten ("Wie lange kennen Sie diese Person schon?", Etc.)

* Schatten: Ein Charakter wurde manchmal von einem anderen Improvisator "beschattet", der seine Essenz oder Emotion oder den Subtext spielt.

Die Schatten der 2 Charaktere hatten dann eine Art Szene im Hintergrund, die eine repräsentativere Version der Originalszene darstellt.

* Shapeshifting: Jeder Improvisator konnte jederzeit irgendeinen Charakter spielen. Besonders effektiv in geschlechtsübergreifenden Szenen. Dies förderte die Idee des Gruppenzugehörigkeitsgefühls. Jeder Charakter ist im Besitz der Gruppe, nicht notwendigerweise der Improvisator, der sie geschaffen hat.

→ Die Show begann mit einem formalen Charaktermonolog, der es dem Publikum ermöglichte, die Darsteller einzeln zu treffen.

→ Es gab eine Betonung auf Körperlichkeit, Klang und Umgebung.

Die Spieler wurden ermutigt, Architektur, unbelebte Objekte, Tiere, „Weird Shit“ usw. zu sein. All dies klingt wahrscheinlich verrückter, als es tatsächlich gespielt wurde. Wir haben versucht, Seltsamkeit um der Verrücktheit Willen zu beseitigen.

Die Idee war, dass die Form verrückt war, aber der Inhalt war solide.

Es war ein interessantes Paket für gute Szenenarbeit. Wir haben hart daran gearbeitet, das Angebote machen (Gift-Giving) und die Beziehungen in der Szenerie hervorzuheben. In der Tat haben wir versucht, irgendwann mitten in der Show eine "Spotlight-Szene" zu haben, eine 6- oder 7-minütige 2-Personen-Szene, die nicht in irgendeiner Weise zerschossen (fucked with) wurde. Inmitten einer sich schnell entwickelnden, sich ständig weiterentwickelnden Show war es schön, eine kleine Szenen-Oase zu haben und einmal tief durchzuatmen.

Anmerkung Jens Wienand: Alternatives Opening:

Ein Charaktermonolog, der von einer Person angefangen wird, jeder Spieler übernimmt den Monolog kurz, der Spieler der den Monolog hielt geht in den Raum und spricht den Chor des Charakters. Dies geht so lange bis alle Spieler am Monolog beteiligt waren und gemeinsam den Chor bilden, Emotion und Lautstärke kann am Ende anschwellen, eventuell enden alle auf einem Satz, der ein paarmal wiederholt wird.

Podcast Folge:

<http://www.improvcomedy.de/unddu038>