

## Grundlagen der Komik

Was macht etwas komisch, warum lachen wir? Wo liegt der Unterschied zum Alltag?

### 1. Partielle Wahrnehmung

Der Zuschauer sieht mehr als die Figur; oder sieht etwas im voraus kommen.  
Bsp. eine Bananenschale am Boden; ein offener Schacht, ein Stuhl wo sich der Spieler daneben setzt; ein brennendes Streichholz das nicht ausgelöscht wird; ein Jüngling putzt sich wartend für das 1. Date und die Angebetete steht schon da; ein Spieler ruft seinen Partner, der bereits dasteht. – oder: Der Teenager kommt ganz aufgeregt zu seinem Kollegen, bemerkt die Polizei nicht und erzählt begeistert von ihrem gestohlenen Geld...

### 2. Verzögerte Wahrnehmung

Bsp. Reaktion auf eine Wahrnehmung erst beim zweiten Hinsehen („double-tonc“); eine Gruppe ruft: „Gesundheit“, dann ein Spieler verzögert: „Gesundheit“ – oder: eine Gruppe geht ab, ein Spieler merkt es erst als alle weg sind; alle ducken sich aber ein Spieler bleibt stehen; usw.

### 3. Mechanisches Handeln

Eine Handlung geschieht, und die Figur ist in Gedanken abwesend oder mit etwas anderem beschäftigt. Bsp. ein Kellner schaut beim Wein einschenken einer schönen Frau nach und schüttet den Wein daneben oder lässt das Glas überlaufen – oder: der Verlobte liest mechanisch den Heiratsantrag ab seinem „Spick“ vor – oder: Chaplin und die Drehtüre; er wird mit jedem mal selber mehr zur Türe – oder: Chaplin in „Modern Times“, die Bewegungen am Fließband gehen auch nach der Arbeit weiter – oder: Dimitri mit dem Liegestuhl: je mehr er versucht den Liegestuhl richtig aufzubauen, wird er selber zum Liegestuhl ...

### 4. Eins nach dem anderen

Einen Handlungsablauf bewusst nacheinander gestalten.

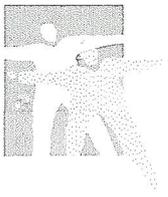
Bsp. Ansprache üben mit Selbstgespräch: „Ich begrüße die TN, gehe dann 2 Schritte vor“ – macht es gerade – „deute auf das Geburtstagskind“ – macht es gerade – „und sage: „welch wunderbarer Tag!“ Ich nehme die Blumen“ – macht es gerade ...

- oder: Der Gastgeber deckt den Tisch: 1. Teller zum Platz 1, 2. Teller zum Platz 2, 3. Teller ... dann 1. Glas zum Platz 1, 2. Glas zum Platz 2 ... 1. Serviette zum Platz 1...

### 5. Wiederholen von Handlungsabläufen der Figur (ev. kombiniert mit Punkt 4)

Oft mit einem Ritual vergleichbar.

Bsp. Immer gleiches zurechtzupfen des Kissens vor dem Hinlegen (Emil in „Feuerabend“); Ticks der Figuren: Kontrollgriff ob die Mütze richtig sitzt, zurechtstreifen des Jupes, auslegen der Schreibunterlagen bei einer Prüfung (Louis de Funès), zurechtschieben der Krawatte, umständliches Öffnen eines Koffers ...



## 6. Übertreibung – Untertreibung

Bsp. Oliver Hardy in seinen grossen Statusgebärden – oder: in der Sprache: A fragt „Was?“ B antwortet fast schreiend. – oder: unauffällig – auffällig verspätet ins Konzert schleichen – oder: ein markantes Kostüm; ein zu kleines Requisit (Clown Grock mit seiner Minigeige); oder ein überdimensional grosses; unnötige, mit „Anlauf“ ausgeführte Gänge über die Bühne; niesen und dabei keinen Ton von sich geben, oder das Gegenteil, dabei fast umfallen ...

Aber auch optische Effekte wie: der Flur ist total überfüllt mit 100! Zalando-Schachteln; die ungeniessbare Lasagne ist tatsächlich steinhart! Auf eine erschütternde Nachricht fallen alle in Ohnmacht. Der Konflikt mutiert zu einer üblen Massenschlägerei, welche dermassen übertrieben brutal daherkommt, dass es ins komische kippt.

## 7. Imagination – Vorstellung

Chaplin isst seinen Schuh im Film Goldrausch wie ein Gourmet; Capitano, der seine nächste Schlacht schildert (dann aber vor einer Maus erschrickt); ein Grosskotz schlürft vermeintlich feinen Wein (gefärbtes Wasser).

## 8. Figur

Gangart / Ticks / Sprache / Gebärde / Kleidung / Attribut

## 9. Verwechslung

Bsp. Gleicher Name eines Liebhabers wie der Hauskatze: „Er esch gester under es Auto choo“ – oder, aus Passwort Figaro: „Meinsch, Dini Muetter het näbscht dem stränge Programm no Zyt für wellnesse und kneipe?“ Sohn: „Hallo; skype! Das esch telefoniere übers Internet!“

## 10. Etwas wortwörtlich nehmen

Bsp. „Sie händ mer grad no gfeht!“ Spieler hoch erfreut: „Jo esch wohr?“ - oder: „Das kannst Du laut sagen!“ Spieler wiederholt ganz laut den letzten Satz. - oder: A sagt zu B, genervt „Du bist eine echte Hilfe!“ B, erfreut „Danke!!“

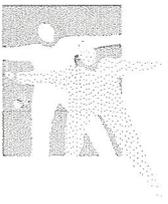
## 11. Scheinerfolg

Ebenso erhöht sich die komische Wirkung, wenn sich die Szene zu einem Erfolg hin entwickelt, im letzten Moment aber eine abrupte Wendung geschieht.

Bsp. Nach dreimaligem Versuch, jetzt wo es gelingen würde, wird aufgehört, oder es entsteht ein neues Hindernis.

## 12. Gleiche Paare – ungleiche Paare

Komik wird erzeugt, wenn sich zwei Figuren möglichst perfekt gleichen (in Kostüm, Aussehen, synchronen rhythmischen Bewegungen, Körperhaltung und Gebärde, Stimmlage und Betonung ...) Bsp. Begrüssung von Ursus & Nadeschkin. Oder aber ein bis ins Detail ungleiches Paar, Bsp. Stan & Olli, Grock und Weissclown, Divertimento.



### 13. Hoch- Tiefstatus

Klares, teilw. Übertriebenes Zeichnen, wird den Hochstatus, und wer den Tiefstatus hat. Nicht selten wird dieser im Verlauf des Stücks gebrochen bzw. gedreht.  
(s. auch Pt. 14)

### 14. Körper oder/und Status ablehnen, bzw. nicht erfüllen können

Der Dicke „tänzelt durch den Raum“, der schwächliche bewegt sich wie ein Bodybuilder, der kleine Bub geht mit Riesenschritten, der Polizist tritt scheu in den Raum, der Pfarrer schaut jedem Rockzipfel nach, der Held ist schreckhaft, die Hure ist schamhaft, der Lehrer hat weniger Ahnung als die Schüler...

### 15. Wiederholung von kleinen Szenenabläufen

Auch durch Wiederholung kann man Komik erzeugen (s. Pt.5). Der Zuschauer freut sich schon im Voraus auf die wiederholte „Panne. Grund genug, als Variante genau diese Erwartung des Zuschauers zu brechen. Bsp. Ausrutscher auf der Leiter, immer bei der 4. Sprosse, dann bei der 5.; „Dinner for One“ mit dem Tigerkopf-Fell; „Der Zigeunerbaron“ mit dem betrunkenen Gefängniswärter der versucht, den Hut an die Wand zu hängen; usw.

### 16. Der „3-er Rhythmus“

Spannung und Komik kann auch erzeugt werden, indem ein Ablauf exakt 3x wiederholt wird. Beim 3.x wird dann der Rhythmus gebrochen; oder/und eine kleine Abweichung eingebaut.

### 17. Witzige „Bilder“ durch Sprache kreieren

Bsp. Coiffeur, der aufgehalten wurde: „Hoffetli het d Frau Hammerschmid d Trochehuube selber vom Chopf gnoh. Soscht gseht sie denn uus wie d Angela Merkel!“ – oder: Ein Kontoname mit Schwarzgeld taucht auf: „De het jo Millione uf sim Konto. Schaffed sicher bi de FIFA!“ – oder Dialog zwischen Schwester und Bruder. Sie: „De Raoul? De esch Schnee vo gester!“ Er: „Und wer esch Schnee vo hüt?“ – oder: Der Grossvater bekommt Besuch von der Polizei und ist sichtlich nervös: Polizist: „Und wer sind Sie?“ Grossvater: „Ich bin nume de Grossvater vo mim Enkel; ich meine: de Vater vom Vater vo mim Enkel- vo minere Frau!“ Polizist: „Wohtn suscht no öpper do?“ Grossvater: „Also ussert mim Sohn und sim Sohn niemert; also natürlı no sini Frau.“