

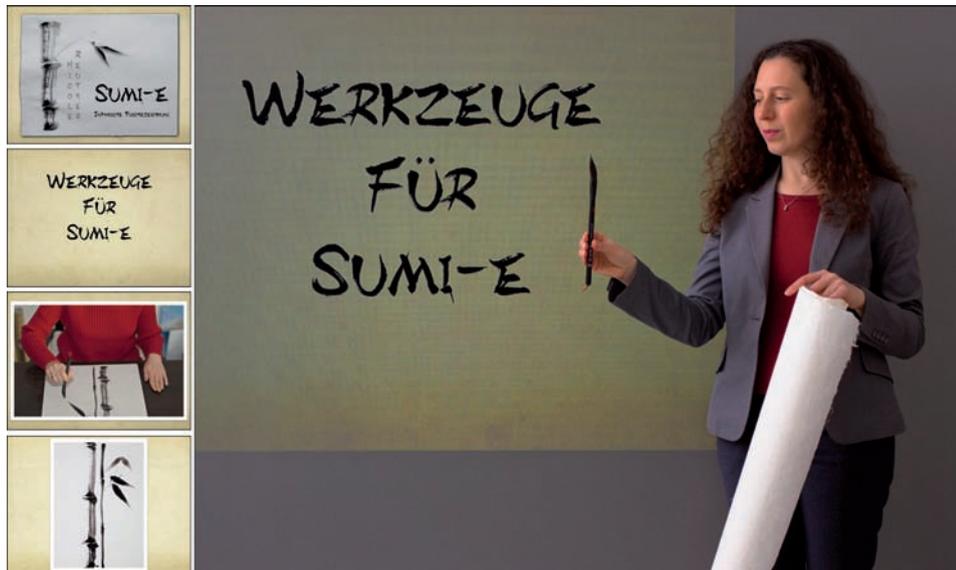
## Achtung, Urheberrecht

Auch für Audios gilt das Urheberrecht. Ehe du dich also im Internet mit Material für deine Show eindeckst, lies bitte die rechtlichen Hinweise in Abschnitt 3.4, »Medienrecht kennenlernen«, ab Seite 92. Und bitte den Urheber des Audios um Erlaubnis, ehe du sein Werk verwendest.

## 5.7 Gegenstände sammeln

Ein Bild sagt mehr als 1000 Wörter, und ein Gegenstand zeigt mehr als 1000 Bilder. Wenn man die beiden Gleichungen zusammenzieht, sagt ein Gegenstand also mehr als eine Million Wörter. Nutze das für deine Show. Wann immer es geht, zeige etwas an einem Gegenstand. Falls es zu deinem Thema passt, kannst du deine Show zum Beispiel sehr gut mit einem Gegenstand starten. Aber auch für den Hauptteil und als Knaller am Ende eignen sich Gegenstände prima.

*Ein Gegenstand sagt mehr als eine Million Wörter.*



**Abb. 5-30**

*Gegenstände kommen in der Show immer gut an.*

## Gegenstände bewegen

Gegenstände machen neugierig und bringen Abwechslung in deine Show. Das Publikum kommt in Bewegung, jeder streckt sich ein wenig, um den Gegenstand genau sehen zu können. Und auch du kannst mal was anderes als die Sprechmuskeln benutzen, wenn du den Gegenstand zeigst. Damit ein Gegenstand in einer Show wirkt, muss er ein paar Bedingungen erfüllen:

*Nicht jeder Gegenstand passt in die Show.*

- Nicht zu klein – mindestens so groß wie eine Tafel Schokolade
- Nicht zu groß – höchstens so groß wie ein Autoreifen
- Nicht zu filigran (zierlich, fein, kleinteilig). Zum einen kann es in einer Show härter zur Sache gehen, und zum anderen sind zu kleine Details nicht gut zu erkennen.
- Nicht zu bekannt. Ein Ding, das jeder kennt, weckt keinen schlafenden Zuschauer auf.
- Nicht lebendig. Lebende Tiere haben normalerweise in einer Show nichts verloren: Sie machen meistens nicht, was sie sollen, und werden von der Show unnötig gestresst.

Wie immer gilt: Ausnahmen sind möglich, müssen aber durchdacht sein.

## Was tun, wenn der Gegenstand nicht live gezeigt werden kann?

*Modell machen*

Falls der Gegenstand zu groß ist, um ihn in der Show zu zeigen, bau ein verkleinertes Modell davon. Zum Beispiel aus Pappe oder Lego oder Knete oder Ton oder Wolle oder, oder, oder. Du wirst schon was finden. Und Spaß macht das Basteln auch noch.

*Nur ein Teil mitnehmen*

Eine gute Idee ist es auch, statt des zu großen Originals einen Teil davon zu nehmen und zu zeigen: zum Beispiel die Anlasserkurbel eines Oldtimers statt des ganzen Autos. Die Zuschauer bekommen durch das Einzelteil einen Eindruck der Größenverhältnisse. Außerdem lässt sich an einem Teil oft die Funktion des Ganzen zeigen. Um bei der Kurbel zu bleiben: Sie verdeutlicht, dass vor 100 Jahren die Autos noch sehr viel grobmotorischer waren.

*Foto aufnehmen*

Zur Not mach von einem zu großen Gegenstand ein Foto, und bau das in deine Show ein. Zeige den Gegenstand unbedingt in seiner natürlichen Umgebung, und nimm eine Bezugsgröße mit auf das Foto. Zum Beispiel eine Hand, ein Geldstück oder einen ganzen Menschen. So können die Zuschauer einschätzen, wie groß der Gegenstand ist.

**Gegenstände in die Webcam halten**

Falls du einen kleinen Gegenstand einem großen Publikum zeigen willst, hab ich einen Zaubertrick für dich: Bau ein Live-Video in deine Show ein. So geht das: Häng eine Webcam (eine einfache Video-Kamera) an den Computer, oder schalte die eventuell eingebaute Webcam ein.

Dann startest du ein Computerprogramm, das das Live-Video von der Webcam auf dem Bildschirm zeigt. Solche Computerprogramme sind meistens bei den Webcams dabei. Wirf mal einen Blick in die Bedienungsanleitung. Gut funktioniert auch das kostenlose Computerprogramm zum Abspielen von Videos namens VLC (<http://gShow.de/316>).

Halte deinen Gegenstand dann in die Webcam, und erkläre ihn live. Ich garantiere dir: Dein Publikum wird von dieser Vorführung begeistert sein. Aaber: Das musst du auf jeden Fall vor der Show mehrmals üben, damit in deiner Show nichts schiefgeht. Mach zur Sicherheit ein paar Fotos von dem Gegenstand. Die kannst du zeigen, falls dein Webcam-Trick nicht klappt.