

Vorwort	9
----------------	----------

Zur Handhabung	11
-----------------------	-----------

I Gruppenübungen	12
-------------------------	-----------

1. Ich, Du, Ja, Nein **2.** Ein Platz bleibt frei **3.** Lautlos Springen **4.** Lautlos Fangen **5.** Sortieren **6.** Weitergeben **7.** Mr. Boom / Namen fangen **8.** Raum ausfüllen / Bewegen im Raum in 27 Varianten **9.** „Als ob...“ **10.** Sa-Mu-Rai **11.** Ninja Ex **12.** Schwertkampf **13.** Bewegungskanon **14.** Satzbau **15.** Geschichte in fünf Sätzen **16.** Assoziationskette **17.** Schreibmaschine **18.** Eins-Eins, Zwei-Zwei, Drei-Drei **19.** Sheriff **20.** Denkmal **21.** Unmögliche Maschine **22.** Gemeinsamer Ton **23.** Eisscholle **24.** Anschleichen **25.** Ansprechen **26.** Verfolger erschießen **27.** Mörder / Vampir **28.** Graf Dracula **29.** Panzer **30.** Club (nach Emma Falck) **31.** Stehen auf der Bühne / Stehen mit Aufgabe **32.** Knoten **33.** Figuren erschaffen **34.** Zählen bis 21 **35.** Who killed King John (Schuld und Versagen) **36.** Hase und Jäger **37.** „Ich bin ein ... und gehe.“ **38.** Improkreis **39.** Rhythmuskreis **40.** Tanzkreis **41.** Platzwechsel als Gruppenübung **42.** Gegenstand weitergeben **43.** Dieb und Polizist **44.** Szenenwechsel **45.** Fliegen **46.** Fallen lassen **47.** Waldspaziergang / Wahrnehmungstraining **48.** Fänger im Chaos **49.** Länder und Biersorten **50.** Aktives Warten **51.** Armer Drache **52.** Lauf, lauf, lauf, hüpf, hüpf, hüpf **53.** Hören, fühlen, riechen, sehen **54.** Whiskymixer

II Einzelübungen	52
-------------------------	-----------

1. Bild einprägen **2.** Telefongespräch **3.** Haltung übernehmen **4.** Gegenstand am Körper **5.** Vorgestellter Gegenstand **6.** Reise / Innerer Monolog / Senses Memory / Prosatext **7.** Dusch-Übung **8.** Persönliche Inventur **9.** Wortgeste **10.** Arbeit mit Atmosphären **11.** Körperliche Grimasse **12.** Magischer Stuhl / „Was wäre, wenn ...“ **13.** Persönliches Requisit **14.** Drei Gegenstände, drei Geschichten **15.** Tätigkeit – Handlung **16.** Voodoo-Zauber **17.** Das Verlinken mit dem eigenen Leben **18.** Temporhythmus **19.** Auftritt **20.** Auf Marke gehen **21.** Dargestellter Gegenstand **22.** Tierarbeit **23.** Popstar **24.** Typen-Beobachtung **25.** Zimmer ansehen **26.** Verloren und Gefunden **27.** Einzelübung **28.** Episieren

III Partnerübungen

84

- 1.** Namen suchen / Begrüßung
- 2.** Vorstellen
- 3.** Kraft der Gedanken
- 4.** Annähern
- 5.** Spiegel
- 6.** Führen und führen lassen in 10 Varianten
- 7.** Hände weg
- 8.** Hände / Augen
- 9.** Gemeinsames Erlebnis
- 10.** Zack-Bum-Wow
- 11.** Zählen bis Drei
- 12.** Übung mit der Socke
- 13.** Schlägerei
- 14.** Klippe
- 15.** Geräuschübung
- 16.** Ninja-Zweier- bzw. Dreierübung
- 17.** Platzwechsel
- 18.** Texttraining
- 19.** Zuhören / Mitteilen
- 20.** Autofahren
- 21.** Messerkampf
- 22.** Paartherapie mit innerem Tier
- 23.** Blatt im Wind
- 24.** Körperkontakt
- 25.** Abschied
- 26.** Eugen und Tatjana / Gespräch mit zwei Worten
- 27.** Marionettentheater
- 28.** Repetition / Wiederholung in 4 Stufen
- 29.** Großes Kompliment
- 30.** Persönliches Interview
- 31.** Fremde Arme
- 32.** Innere Stimme
- 33.** Politik
- 34.** Handeln mit Aktionsverb
- 35.** Sagte sie, sagte er
- 36.** Beobachten
- 37.** Close-up
- 38.** Dieb und Wächter
- 39.** Zug um Zug
- 40.** Szenische Übung
- 41.** Dialoginterpretationen
- 42.** Parkbank und andere Orte
- 43.** Bilderübung
- 44.** Partneretüde

IV Entspannungs- und Lockerungsübungen

124

- 1.** Reise durch den Körper
- 2.** Atemkette
- 3.** Lockerung zwischendurch
- 4.** Nullstellung
- 5.** Schütteln
- 6.** Marionette
- 7.** Aktives Warten
- 8.** Erdungsübung

V Katalog schauspielmethodischer Arbeitsbegriffe und Regeln

132

Aktionsverb • Atmosphäre • Aufgabe • Aufnehmen – Bewerten – Entscheiden – Handeln
Ausgangssituation • Bewerten • Biografiearbeit • Botschaft • Bruch • Charakterarbeit
Demonstrieren • Doubletake • Dramatik • Dramatische Ebene • Dramatischer Moment
Drehpunkt, szenischer / Figurendrehpunkt • Durchgehende innere Handlung • Entscheidung • Epische Ebene • Ereignis • Figur • Figurengeheimnis • Figurenlogik • Figurenperspektive • Figuren-, Stück- und Drehbuchaufstellung • Geteilte Aufmerksamkeit
Haltung, innere u. äußere • Handelnde Person • Handlung / handeln (physische Handlung / Texthandlung) • Handlungsziel (auch Ziel) • Improvisation • Innerer Monolog, handlungsbegleitende Rede • Inneres Zurücktreten • In und aus Figuren gehen / Rollenwechsel • Konflikt • Lesart • Magisches Wenn / Als ob ... • Nachbereitung von Proben
Natürlich-logisches Handeln • Need (Tiefes Bedürfnis) • Persönlich • Perspektive der Handelnden Person • Plot • Privat • Public Persona (Öffentliche Person) • Ratespiel für das Publikum • Replik • Requisit • Rolle • Schauspieler / Schauspielerin • Schauspielerrische Mittel • Schleppe • Sensorisches Gedächtnis (Sense Memory) • Soziales Rollenspiel
Sprech-Denk-Prozess • Status • Strategie • Streichen von Texten • Substitut • Szene
Szenische Aufmerksamkeit • Temporhythmus / Rhythmus • Tragic Flaw (Tragischer Makel) • Überaufgabe oder auch großes Ziel • Umstände, gegebene u. geschaffene • Untertext oder Subtext • Vierte Wand • Vorbereitung auf Publikum, Vorsprechen, Casting • Vorgang, äußerer u. innerer / Beat • W-Fragen • Widerstand, äußerer u. innerer / Hindernis • Zentrales Thema der Szene / der Geschichte • Zug-um-Zug-Prinzip • Zustand / zuständliches Spiel

VI Schauspielführung	184
VII Anhang	194
1. Beispiele für Handlungsziele	194
2. Beispiele für Strategien / Aktionsverben	204
3. Beispiele für Need	208
4. Beispiele für Public Persona	210
5. Beispiele für Tragic Flaw	216
6. Beispielszene	219
7. Trainingsschwerpunkte und dafür geeignete Übungen	224
Literatur	234
Danksagung	235
Über den Autor	236