

Inhalt

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 / Sense 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 Requisite 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. Einzeletüde 28. Episieren

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-Zwei- 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

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

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 • Schauspielerische 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 Mangel) • 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