

SCHAUSPIELVOKABELN

A - Authentizität; Affekt ; Angebot; Anschluss; Aufmerksamkeitskreis

- Angebot: Seinem Spielpartner etwas anbieten, emotional, körperlich oder sprachlich.
- Anschluss: Direkt an das Vorhergesagte oder Geschehene anschließen, keine unnötige oder rhythmusstörende Pause machen.
- Aufmerksamkeitskreis: Verschiedene Kreise um eine Figur herum, mit denen sie interagiert, z.B. mit nur einer Person oder mit mehreren im größeren Umkreis (z.B. Beziehungsgespräch zu zweit oder Rede an eine Menge).
- Authentizität: Glaubwürdigkeit

B – Brüche; Biographie; Beziehungsgeflecht; Beliebigkeit; Bühnenraum

- Brüche: Emotionswechsel, einhergehend mit Gedankenwechsel
- Biographie: Lebensstationen der Figur
- Beziehungsgeflecht: Beziehung zu anderen Figuren (auch solche die nicht auftreten)
- Bühnenraum: Definierter Raum in dem das Geschehen auf der Bühne stattfindet.
- Blockade: undurchlässigkeit des Spielers, Unfähigkeit zu fantasieren und/oder Emotionen zu empfinden und/oder darzustellen.

C - continuity; Charakter

- Charakter (Figur): Die Person, die vom Schauspieler dargestellt wird und nicht seiner Privatperson entspricht, jedoch durchaus Verhaltensmuster der Privatperson in sich aufnehmen kann
- Continuity: Kontinuität der Handlung und des Textes zur Vermeidung von fehlerhaften Anschlüssen (v.a. am Filmset wichtig) Körperliche und stimmliche Verhaltensmuster an derselben Stellen immer wiederholen können zur Vermeidung von späteren Schnittproblemen

D - Direktheit; Denken

- Direktheit: das Spiel und das Sprechen des Schauspielers wirkt durch ein direktes Spiel authentisch.
- Denken: Subtexte und Subtute der Figur erarbeiten.

E - Emotion; Einstellungsbewusstsein

- emotionale Darstellungsfähigkeit oder Durchlässigkeit: Die Fähigkeit, sich öffnen zu können und seine Gefühle offen zur Schau stellen zu können.
- Einstellungsbewusstsein (Kamera): Sich bewusst sein, wo die Kameras positioniert sind, in welcher Einstellung gedreht wird um das Spiel anzupassen.
- Emotion: siehe Sheet Workshop -Emotionen

F - Fantasie; Fallhöhe; Fokus; Figur; Fakten

- Fantasie (Vorstellungskraft, oder -vermögen): Sich in jeder Situation die für die Szene nötigen Begebenheiten vorstellen können (wichtig z.B. bei blue screen Aufnahmen).
- Fallhöhe: Der Figur ein Hindernis einbauen welches zu bewältigen gilt.
- Fokus: Konzentration. Z.B. auf den Spielpartnern lassen können, um deren Angebote besser annehmen und interpretieren zu können.
- Fakten: im Gegensatz zur Interpretation n der Rollenerarbeitung: was wissen wir definitiv über die Figur (z.B. ist in einer Beziehung, weil der Spielpartner auch da ist) versus was denken wir uns dazu (z.B. hat heimlich eine Affäre, welche aber nie genannt wird und auch nicht im Stück auftritt).

G - Gefühl; Grundsituation; Grenzen; Grundbedürfnis

- Gefühl: siehe Sheet "Workshop Emotionen"
- Grundsituation: in welcher Situation befindet sich die Figur grundsätzlich
- Grenzen: die eigenen und der Figur kennen (Selbstsorge im Probenprozess nicht vernachlässigen, bei gleichzeitiger mutiger und offener Arbeitshaltung)
- Grundbedürfnis (nach I.Chubbuck): Was braucht die Figur am dringendsten und immer? Z.b: Liebe, Macht, Zugehörigkeitsgefühl.

H - Haltung; Handlung; Hoffnung

- Haltung: mit welchen inneren Haltungen ist die Figur ausgestattet? Was sind ihre Glaubenssätze?
- Handlung: vornehmliche Aufgabe des Spielers auf der Bühne. Wobei nicht immer eine physische Aktion gemeint ist: auch Denken ist handeln!

- Hoffnung: lieber Täter als Opfer sein, die Hoffnung bis zum Schluss nicht aufgeben, da sonst zuständliches Spiel droht und der Zuschauer unlieber zuguckt.

I – Idee; Identifikation; Improvisation

- Idee: Besonders in der Probenphase wichtig. Erstangebote machen.
- Identifikation: Der Zuschauer oder der Schauspieler mit der Rolle.
- Improvisation: das handeln bei nicht festgelegtem Text/physischen Aktionen in konkreten Situationen.

J - Ja - sagen;

- Ja-sagen: besonders in der Improvisation von Bedeutung um den Spielfluss nicht zu stören.

K – Konkretheit; Körperbewusstsein; Konzentration; Konflikt; Klarheit

- Konkretheit: immer und immer wichtig. Je konkreter der Subtext, die Handlungen, die Vorarbeit, desto leichter spielt es sich!
- Körperbewusstsein: Sich beim Spiel immer seiner körperlichen Haltungen und Verhaltensmuster bewusst sein und sie seiner Figur anpassen können
- Konzentration: Mental anwesend zu sein, zuhören und reagieren können, nicht geistig abwesend sein
- Klarheit (gedankliche Richtung): Sich auf einen bestimmten Gedanken konzentrieren, um klare Verhaltensmuster und Emotionen zu schaffen
- Konflikt: innerer und/oder äußerer; womit hat sie Figur zu kämpfen?

L - Lebendigkeit; Liebe; Lust

- Lebendigkeit: siehe auch Authentizität. Lebendig im Sinne von bewegt, von sich wandelnd, nicht in einer Haltung verharrend (“Stillstand ist der Tod”)
- Liebe: immer zu untersuchen. Jeder (auch der Mörder) liebt!
- Lust: auf die Figur, auch auf unangenehme und anstrengende Gefühle

M - Mimik; Motivation

- Mimik: Das Spiel mit den Gesichtszügen, um Gefühle oder Verhaltensmuster darzustellen
- Motivation: Der Antrieb, der die Figur zu ihrem Verhalten führt

N - Need; Normalität

- Need (nach S. Batson): siehe auch Grundbedürfnis
- Normalität: zu vermeiden. Wir wollen immer eine "überhöhung" der Realität abbilden. Sonst kann der Zuschauer sich auch vor einen Supermarkt setzen...

O - Offenheit;

- Offenheit: Offen für Neues sein, auch für eigene Gefühle

P – Präsenz; Partner (spiel)

- Präsenz (körperlich): Nicht nur im Kopf anwesend sein, sondern auch körperlich eine der Situation entsprechende Körperhaltung haben.
- Partner(spiel): senden und empfangen, führen und geführt werden, Hoch- und Tiefstatus.
- Publikum: wichtig im Zusammenhang mit dem Sendungsbewusstsein.

Q - Qualitätsanspruch

- Qualitätsanspruch: auch ein Casting kann gut gearbeitet sein...

R – Rhythmus; Requisite; Reaktion

- Rhythmus, Dynamik: Sätze auf Anschluss sprechen können, ein Gefühl für Timing entwickeln können
- Requisite: Gegenstände, welche auf der Bühne verwendet werden, Ausdrucksmittel des Schauspielers!
- Reaktion: Aktion auf ein inneres oder äußeres Ereignis.

S - Subtext, Substitute; Spannung; Szene; Selbstrespekt; Spontanität; Status; Support; Situation; Sinnabschnitte; spielbar; Stil; Senden

- Subtext: Der „Text“, der eigentlich vom Schauspieler ausgedrückt wird, wenn er seinen Text spricht. Beispiel: „Ich liebe dich“ (Text) sagen, „ich hasse dich“ (Subtext) meinen
- Substitut: welche ähnliche Situation habe ich erlebt? Womit kann ich die Situation der Figur innerlich „ersetzen“?
- Spannung (körperlich): Muskeln sind zu intensiv oder zu wenig angespannt, was zu Körperfehlhaltungen oder Verkrampfungen führen kann und Emotionen nicht mehr durchlässt.
- Szene: ein Abschnitt aus einem Stück oder Drehbuch.
- Selbstrespekt: Zu wissen wie weit man gehen kann, seine Grenzen kennen
- Spontanität (Leichtigkeit, Improvisation): Sich an neue Inputs und Begebenheiten schnell gewöhnen und sie umsetzen können
- Status (Hoch- und Tiefstatus): Das Verhaltensmuster, dass man einer anderen Figur gegenüber an den Tag legt, je nachdem ob man seinem Gegenüber eine Autorität ist (Hochstatus) oder ihm untergeordnet (Tiefstatus)
- Support: Die Unterstützung, die man seinem Spielpartner mit Angeboten körperlicher, sprachlicher oder emotionaler Art leistet
- Situation:
- Sinnabschnitte: Bei der Textarbeit: Einteilung des Textes in Abschnitte um Bögen bewusst zu sprechen
- Senden: Impulse an den Partner abgeben können und, besonders auf der Bühne die Stimme so zu stützen, dass das Gesagte bis zum letzten Zuschauer dringt.
- Spielbar: nicht jeder Text/jede Situation/jede Regieanweisung ist spielbar
- (Spiel-)Stil: Es gibt unterschiedliche Spielstile im Theater und im Film. Der Schauspieler muss sich diesem Anpassen um „unangenehm deplaziert“ in der Inszenierung zu wirken.

T – Talent; Triggerwörter; Textsicherheit; Transitive Verben, Timing

- Talent (Begabung): Die Voraussetzung für eine bestimmte Tätigkeit haben, im Falle der Schauspielerei die Fähigkeit, Emotionen zuzulassen und sich auf eine Figur einlassen können
- Triggerwörter: Bestimmte Wörter oder Sätze, die in einem Schauspieler aufgrund eigener Erfahrungen bestimmte Emotionen hervorrufen, mit denen er in der Szene arbeiten kann
- Textsicherheit: Verinnerlichthaben des Textes, um sich ganz auf das Spiel der Figur einlassen zu können, ohne Unsicherheiten bei der Textwiedergabe zu bekommen
- Timing: Zeitgefühl. Rhythmus der Szene, Richtiger Moment zum Reagieren.

U - Überhöhung; Untertext; Übergang

- Übergang: Im Theater: Übergang von Szene zu Szene
- Untertext: Was denkt die Figur während sie agiert?

V - Vertrauen;

- Vertrauen: dem Text in erster Linie, nichts "hinzufügen" was nicht unbedingt notwendig ist.

W - W-Fragen

- W-Fragen: Wer? Wie? Wo? Was? Wohin? Warum? Usw. Fragen, deren Antworten einem Schauspieler helfen, seine Figur auf eine Szene vorzubereiten.

Z - Ziel; Zuschauer; zuhören; Zuständigkeit

- Ziel: Das, was die Figur in einem Darstellungsstück erreichen will, ein Szenenziel (Figur trinkt z.B. Wasser, um Stimme auf Gesangsunterricht vorzubereiten) dient dabei immer dem Oberziel der Figur (Z.B. Opernsänger werden)
- Zuschauer: nicht nur das Publikum, sondern manchmal auch Figuren auf der Bühne, welche sich ihre Spielpartner anschauen.
- Zuhören ; Triggerwörter nicht immer am Textende
- Zuständigkeit: gilt es zu vermeiden, da uninteressanter als Handlungen