

Definitionen schauspielerischer Grundbegriffe (in Anlehnung an Dr. Gerda Baumbach/Doz. Gerhard Neubauer/Theaterhochschule Leipzig)

Situation:

Die Gesamtheit der im Moment gegebenen Umstände (die „W-Fragen“ nach Stanislawski: wer, was wann, wo, wozu, warum, wie? - Fragen, die so zu beantworten sind, dass sie Spiel provozieren).

Zusammenspiel ausgewählter Umstände und Bedingungen (fiktiv oder real auf der Szene vorhanden), das Handeln lustvoll-zwingend notwendig macht.

Situation ist nicht zu verstehen als mengenmäßige Ansammlung von Umständen und Bedingungen, sondern entscheidend ist immer, dass der wirkende Widerspruch herausgefunden wird (ist er im Textmaterial nicht enthalten, ist er von den Spieler*innen zu erfinden); zu den ausgewählten Umständen und Bedingungen zählen auch Motive (äußere und innere Bedingungen). Dieser Widerspruch bewirkt die Bewegung, die Dynamik in einer Szene, ermöglicht den Vorgang.

Wird unter Situation die Beschreibung eines Zustands verstanden, so ist auch szenisch nur zuständliches, nicht situatives Spiel möglich.

Wird der Widerspruch in der Situation nicht entdeckt (bzw. erfunden), findet man auch nicht den Vorgang. Situation ist in diesem Verständnis die Basis für vorgangsorientiertes Spiel.

Der wirkende Widerspruch:

Der wirkende Widerspruch ist der Widerspruch zwischen Bindung und Konflikt der Figuren zueinander. Die Figuren haben eine Bindung miteinander, und sie haben einen Konflikt, der sie trennt und den sie handelnd ausagieren. So wird ihre Beziehung neu verhandelt.

Vorgang:

Der Vorgang ist das handelnde Sich-in-Beziehung-Setzen der Figuren zueinander in der Situation auf der Grundlage des real stattfindenden Prozesses bei jeder*m Spieler*in.

Nach der Formulierung des Vorgangs wird gesucht, damit alle konkret wissen, was zu spielen ist – d.h. was probiert werden soll. Die Vorgangsformulierung ist also im Grunde die Aufgabenstellung für die Proben, die Ausgangshypothese, die ausprobierend die Beziehung der Figuren (d.h. der Spieler*innen in der Situation) zueinander und ihr Handeln und Verhalten bestimmt. Diese Ausgangsformulierung des Vorgangs formuliert die Geschichte, die die Spieler*innen dem Publikum handelnd erzählen wollen; sie muss sinnlich wahrnehmbar sein, Entdeckungen möglich machen, Betroffenheit und Mitvollzug, aber auch Kritik auslösen.

Kriterien für die Vorgangsformulierung:

- Verben, „in naiver Weise“ ohne Kommentar oder Interpretation – jedoch von einem wertenden Standpunkt der Regie aus, da Auswahl und Entscheidung notwendig sind.
- Durch die Art und Weise der Erzählung Staunen und Unbehagen auslösen, bestimmte Haltungen hervorrufen.
- Den wirkenden Widerspruch sichtbar werden lassen!
- Eins nach dem anderen erzählen, damit eins nach dem anderen sichtbar werden kann.
- Psychologische und soziale Motivationen mitliefern.
- Erzählen, was zwischen den Figuren, nicht, was in ihnen vorgeht.

- Widersprüche scharf herausstellen.

Dreh- oder Wendepunkt:

Die Stelle, wo die Häufung quantitativer Entwicklung in eine neue Qualität der Beziehung umschlägt, d.h. meist auch eine neue Situation entsteht.

Es gibt Drehpunkte von sehr unterschiedlicher Wertigkeit. Man könnte letztlich auch die Veränderung von Replik zu Replik als Drehpunkte bezeichnen.

Die Entscheidung von Drehpunkten hängt ab von dem Zweck, für den sie markiert werden. Ein Szenendrehpunkt liegt dort, wo sich die Beziehung zwischen den Figuren in ihrer Qualität wahrnehmbar verändert; ein Figurendrehpunkt liegt dort, wo eine Entscheidung stattfindet, die das Handeln einer Figur (Handlungsabsicht, Handlungsziel) qualitativ verändert.

Beispiele für (sprachliche) Handlungen bzw. szenische Vorgänge

Argumentieren	Jemanden davon abhalten, etwas Bestimmtes zu tun
Provozieren	Verstoßen
Bedrohen	Verdammen, verfluchen
Beschimpfen	Befehlen, Anordnen
Vernichten	Unterwerfen
Verurteilen	Jemanden zwingen, etwas Bestimmtes zu tun
Anklagen	Fordern
In die Enge treiben	Enthüllen
Bedrängen	Entlarven
Bitten	Liebkosn
Loben	Nähe herstellen
Rechtfertigen in Bezug auf eine konkrete Bedrohung	Auf seinen/ihren Platz verweisen
Verwirren	Jemanden vor den Kopf stoßen
Irreführen	Anhimmeln
Verletzen	Aufwiegeln
Verführen	Beruhigen
Schmeicheln	Flirten
Verspotten	Eine Falle stellen
Auslachen, verulken	Prüfen
Bloßstellen	Belügen
Beschämen	Ignorieren
Jemanden vorführen, lächerlich machen	Erschrecken
Jemanden infrage stellen	Einschüchtern
Denunzieren	Kaschieren
Verraten	Mitleid erregen
Verteidigen	um Freundschaft buhlen
Jemanden prüfen, auf die Probe stellen	lästern
Beschützen	Respekt einfordern
Herausfordern	Beeinflussen
Angreifen	Bewundern
Beleidigen	Auf eine Idee bringen
Angeben, Prahlen	Jemanden zum Lachen bringen
Beschwichtigen	Ausweichen
Trösten	Heucheln
Aufheitern	Angeben
Ablenken	...
Begeistern	...
Überzeugen	...
Versöhnen	

Beispiele für Haltungen

empört
fanatisch
selbstgefällig
erschöpft
erschüttert
vorfreudig
herzlich
enttäuscht
anbetend
mitleidsvoll
abgestumpft
hassend
leidend
aufgekratzt
erschrocken
verachtend
zufrieden
überrascht
ängstlich
verträumt
erleichtert
schuldbewusst
verblüfft
euphorisch
genießend
arrogant
ordinär
dankbar
dulddend
pedantisch
gekränkt
aufdringlich
anpreisend
bekümmert
sehnsuchtsvoll
frech
bescheiden
mürrisch
zögerlich
predigend
humorvoll
stolz
ahnungsvoll
tückisch
missgünstig
anklagend
beleidigt
provokant
warmherzig
triumphierend
gewalttätig

höflich
drohend
empfindlich
aufmunternd
albern
ergriffen
schwermütig
stahlhart
einschmeichelnd
herrsüchtig
besserwisserisch
kämpferisch
gehetzt
phlegmatisch
quengelig
zerknirscht
tollkühn
liebend
beseelt
agressiv
irritiert
traurig
gierig
kokett
enthemmt
belehrend
selbstzufrieden
sanft
sadistisch
erwartungsfroh
desinteressiert
trotzig
eitel
begeistert
unentschieden
misstrauisch
kleinlaut
fassunglos
zynisch
trocken
resigniert
geduldig
aufdringlich
gehetzt
fordernd
bestimmend
verlegen
eifersüchtig
geistesabwesend
liebend
...

Arbeitsfragen in Bezug auf sprachliche Handlungen:

1. Weiß ich, was ich sage?

Was ist der Gedanke, was ist das Argument im Satz? Was meine ich mit dem Satz?

2. Wen spreche ich an?

An wen ist der Satz gerichtet?

3. Weiß ich, wozu ich es sage?

Weiß ich, was ich beim Partner mit dem Satz konkret erreichen/verändern will in der Situation, in der ich ihn spreche?

4. Was tue ich mit dem Satz?

Was ist die Sprachhandlung?

5. Weiß ich, in welcher Haltung ich ihn spreche?

Welche Haltung nutze ich, um zu erreichen, was ich erreichen will?

Grundsätze für die praktische Arbeit:

1. Kein „irgendwie“, sondern genau!

2. Keine Relativierungen, sondern: ganz oder gar nicht!

3. Kein „du bist“ oder „du fühlst“, sondern: „du willst“ oder „du tust“!
Keine Gefühle beschreiben. Sondern Situationen, Ziele, Handlungen und Haltungen!

4. Mit jedem Satz, mit jeder Aktion auf's Ganze gehen/die Situation beenden!

5. Zunächst Beziehungen klären und Handlungen erfinden; das „Arrangement“ kommt später!

Unser Material:

Handlungen

Haltungen

Entscheidungen

Entdeckungen

Bewertungen

- ➡ Konflikt
- ➡ Partnerbeziehung
- ➡ Situation

"Psychologischer Realismus"

W-Fragen (Umstände der Situation)

Wer

Was

Warum

Wozu

Wie

Wo

Wann

Die Figuren entstehen über das konkrete Verhalten in Situationen.

Die Darstellenden spielen Vorgänge.

Fragen an jede Figur in jeder Szene:

- 1) Was will die Figur? (Wie betritt sie die Szene?)
- 2) Was steht für die Figur auf dem Spiel? Was ist ihr Konflikt? Wie hoch ist ihre Not?
- 3) Was kann sie tun? Welche Mittel stehen ihr zur Verfügung? (Bezug auf konkrete Situation)
- 4) Welche Entscheidungen trifft sie?
- 5) Was tut sie?

Übergeordnete große Strukturpunkte:

Wende- oder Drehpunkt:

Punkt, an dem eine neue Situation entsteht: Eine Entdeckung ist so groß, dass sich die Beziehung zwischen den Figuren verändert; das Ziel der Figur verändert sich, eine Figur entdeckt etwas, das den weiteren Handlungsverlauf verändert etc.

Ein Auftritt oder Abgang ist immer ein Wendepunkt.

Kleinere Strukturpunkte:

In jeder Szene kommen eine Vielzahl Entscheidungen und Entdeckungen vor, je mehr, desto lebendiger; nur einige von ihnen sind gleichzeitig Wendepunkte:

Entscheidung	Eine Figur entscheidet sich, etwas zu tun.
Haltungswechsel	Eine Figur beginnt eine neue „Taktik“, um ihr Ziel zu erreichen.
Entdeckung	Eine Figur entdeckt etwas Neues über den Partner/die Situation, in der sie sich befindet. Eine Entdeckung wird immer im Moment gemacht.
Szenenführung	Die Szene führt derjenige, der die Situationen schafft, zu denen der andere sich verhalten muss. Manchmal konkurrieren die Figuren um die Szenenführung. Manchmal gibt es mehrere Führungswechsel innerhalb einer Szene.
Konfliktführung:	Wird der Konflikt offen oder verdeckt verhandelt? Ändert sich das während der Szene? Wann?

Ausschnitt aus „Der Sommernachtstraum“, Shakespeare
Akt 3, Szene 2

Demetrius

Warum beschimpfst du mich, der ich dich liebe?
Nur seinem Feind versetzt man solche Hiebe!

Hermia

Noch schimpf ich nur; bald muss ich dich verfluchen!
Hast Du Lysander, als er schlief, erschlagen,
stehst knöcheltief im Blut, - los, bis zum Kragen
tauch dich ein und töte mich dazu.
Treu wie die Sonne ihrem Tageslauf
war er zu mir.
Du hast ihn zweifellos auf dem Gewissen,
so sieht ein Mörder aus, so wild verbissen.

Demetrius

So sieht die Leiche aus, genau wie ich,
denn deine Grausamkeit ermordet mich.
Die Mörderin sieht aus, als ob nichts wäre,
So schön wie Venus in der Himmelsphäre.

Hermia

Was soll denn das? Lysander war mein Glück.
Gibst du, Demetrius, ihn mir zurück?

Demetrius

Lieber würd ich dem Hund die Leiche geben.

Hermia

Den Mord gestehst du ein?
Eins sag mir, hättest du dich rangetraut,
wenn er dich dabei hellwach angeschaut?
Im Schlaf, Du Held, hast du ihn umgebracht?
So mutig hätt es jeder Wurm gemacht!

Demetrius

Lysanders Blut klebt nicht an meinen Händen.
Er lebt sogar, soviel ich sagen kann.

Hermia

Dann sag mir, wie's ihm geht, ich fleh dich an!

Demetrius

Selbst, wenn ich's könnt - was hätt ich davon schon?

Hermia

Ich hass dich abgrundtief.

Ausschnitt aus „Der Sommernachtstraum“, Shakespeare

Demetrius

Wo ist Lysander, wo ist Hermia?
Du sagtest doch, sie flohen in den Wald.
Ihn morde ich, und sie ermordet mich.
Lass mich in Ruhe, folg mir nicht, zieh ab!

Helena

Du ziehst mich an, hartherziger Magnet!
Sei nicht so anziehend, dann bleib ich weg.

Demetrius:

Mach ich Dir schöne Augen?
Sag ich Dir nicht glatt ins Gesicht
Ich lieb dich nicht und kann dich niemals lieben?

Helena

Und grad deswegen lieb ich Dich noch mehr.
Ich bin Dein Hündchen;
benutz mich ruhig als Hund: los, tritt mich, schlag mich,
verachte und verlier mich, nur lass zu, dass ich dir folge.

Demetrius:

Du spielst mir meinem Hass!
Mir wird schon übel, wenn ich dich nur sehe.

Helena

Und mir wird übel, wenn ich dich nicht sehe.

Demetrius

Schindluder treibst du hier mit deinem Ruf,
wie du die Stadt verlässt und einem Mann
dich in die Hände gibst, der dich nicht liebt.

Helena

Mein bester Schutz ist Deine Tugend.

Demetrius

Ich krieche ins Gebüsch
und überlass dich hier den wilden Tieren.
Wenn Du mir folgst, dann mach dich drauf gefasst,
ich tu dir noch was an in diesem Wald.

Helena

Ja – in der Stadt, im Tempel, auf dem Land,
da tust du mir was an. –
Ich folge dir.