

Schauspielerausbildung in der ersten Phase (1. Teil)

Von Peter Goessner

Grundueberlegungen

Schauspieler war jeder schon mal und wollte jeder in seiner Kindheit schon mal werden. Schauspielen haengt zusammen mit einem Urbeduerfnis der Menschen, dem Spieltrieb. Doch die Erwachsen gewordenen vergessen diesen Traum im Normalfall, denn:

“Spielen” ist eine weitgehend unterschaeztzte Form der Kommunikation, dem Umgang mit der Welt. Besonders wenn das Kind das Erwachsenenalter erreicht hat, sollte es seinen Spieltrieb unterbinden bzw. an dafuer vorgesehen Orten, wie der Pachinkohalle, dem Baseballstadion oder dem Love-Hotel ausleben. An solchen Orten ist aber ein entscheidender Grund des Spieltriebes, naehmlich “die Erfahrungssuche”, auf einen sehr begrenzten Raum eingeschraenkt.

“Spielen” in der Kindheit ist dazu da, das man sich Fertigkeiten aneignet, die man im spaeteren Erwachsenenleben gebrauchen kann. Oder wie sollte man zum Beispiel “erfahren”, wann eine Mutter mit ihrem Kinde streng umgehen muss und wann fuersorglich. Das muss man einmal durchspielen. “Du bist das Kind, du der Vater und ich die Mutter.” Dann fliessen da alle Erfahrungen ein, die man aus der Kinderperspektive schon gesammelt hat und im “tun als ob” man die Mutter oder

der Vater ist, erhaelt das Kind eine "reale" Erfahrung, so, als waere es in seinem Leben wirklich schon einmal Mutter oder Vater gewesen.

Es gibt genuegend Dinge, besonders in der Gegenwart, im Computerzeitalter, die wir nicht mehr ueberblicken, die wir nur noch aus den Medien kennen. Manche in einer grossen Firma haben ihren eigenen Chef noch nie persoendlich kennengelernt. Viele Jugendliche empfinden zunehmend keine Beziehung mehr zur Welt, zur Gesellschaft, wie sie in den Nachrichten oder Zeitungen vermittelt wird. Sie fuehlen sich nicht dazugehoerig und damit auch ohne den Wunsch, Verantwortung zu uebernehmen bzw. eine eigene Haltung zu beziehen.

Andere halten die Wirklichkeit fuer ein Spiel, wie zum Beispiel der vierundzwanzigjaehrige Shosei Koda, der den Wunsch die Realitaet mit eigenen Augen zu sehen mit dem Leben bezahlen musste (im Irak von Terroristen gekoepft, Oktober 2004). Theater ist durchaus eine Methode Imagination und Lebenshunger zu einer Erfahrung zu fuehren. Es ist keine blanke Simulation, im Durchspielen entsteht eine eigene Wirklichkeit. Ohne das man jemanden wirklich umbringen muss oder selber tatsaechlich umgebracht werden sollte.

Kinder haben eine starke Beziehung zu ihrer Mutter oder ihrem Vater. Ohne diese wuerde der Drang nach einem Vater, Mutter, Kind-Spiel vermutlich weit weniger ausgepraegt sein. Jugendliche bzw. Erwachsene erleben eine Entfremdung von der groesseren Welt, weil die viel undurchschaubarer ist und wollen sich als Reaktion davon abgrenzen, wollen meist nicht viel ueber diese grausame, ungerechte Welt da draussen wissen. Sie begrenzen sich auf ihren Freundeskreis oder die Aktivitaeten in ihrer Schule, wo einfache erkennbare Strukturen, die klaren moralischen Formen, die ihnen die Schule beigebracht hat, das klassische "Schwarz-Weiss-Denken" anwendbar sind.

Wuerden sie Spielformen kennen, mit denen man sich die komplizierte Welt genauso aneignen kann, wie die Welt der Familie oder die Welt der Schule, velle-

icht wuerde die Welt da draussen ihren Schrecken verlieren. Vielleicht koennte man mit dieser Welt da draussen spielen, so wie man mit einem Famicom-Computerspiel agiert. Wenn man das erste Level erreicht hat, will man das zweite Level versuchen und Fehler auf Fehler begehen bis man auch dieses Level geloest hat und so weiter bis es tatsaechlich zuehmlich kompliziert wird.

Theaterspielen kann man also als eine Fortsetzung des Spieles der Kinder begreifen und seine zentrale Rolle koennte das Durchspielen von Situationen zum Zwecke des Erfahrungssammelns sein. Das wiederum hilft enorm beim Umgang mit vorher Unbekannten, fuehrt zu Selbstbewusstsein und macht Mut.

Aus diesen Ueberlegungen beziehen wir als Schauspiellehrer meiner Meinung nach unsere Daseinsberechtigung. Wir wollen versuchen, ein System zu entwickeln, das "Schau-Spielen fuer Jugendliche und Erwachsene" zu einer fuer die Gesellschaft als nutzvoll und notwendig Lehrmethode erkennbar macht. Eine Methode, die nur durch das Schau-"Spielen" geleistet werden kann.

In diesem Sinne sollten wir Schauspielstudenten als eine Avantgarde ausbilden. Sie sind die zukuenftigen Proffessionellen, die ihren Beruf moeglichst nicht nur als Part der "Unterhaltungsindustrie" begreifen sollten, sondern sich selbst als diejenigen, welche in der Art des Spielens und des Inszenierens der Schauspielkunst an sich zu einem tieferen Verstaendnis und einer groesseren Achtung in der Gesellschaft verhelfen. Und welche als Vorreiter der breiten Masse zum Mut am "Selber spielen" verhelfen, sie sind diejenigen, die das Positive am "so tun als ob" vermitteln. Schauspielen koennte der "Volkssport" der Zukunft sein.

Die Schauspieler-Ausbildung in der ersten Phase

Die Schwierigkeit beginnt, wenn man nach einem System sucht, wie man jungen

Menschen an die Technik des (Schau-) Spielens heranführt. Manchmal kommt man sich dabei wie ein Neulehrer vor, der gemeinsam mit seinen Schuelern all diese Schritte erst einmal selber gehen muss. (moeglicherweise ist das aber auch nur mein persoenliches Gefuehl, schliesslich habe ich mit der Arbeit an der TOHO vor genau einem halben Jahr begonnen.)

Eine zweite Schwierigkeit besteht darin, dass ich selber ein Auslaender bin und bei allem Bemuehen um den "japanischen Blick" auf die Dinge doch kein "Chrysanthemenkuesser" werde, sprich meine kulturellen Wurzeln und das daraus entstehende Kulturverstaendnis nicht verleugnen will. Beides zu vereinen ist schwierig und interessant zugleich.

Man koennte sich ein System vorstellen, bei dem die Spielenden Stufen des Koennens erreichen wie z.B. beim Judo-Sport die farbigen Guertel. Prinzipien, die man in der japanischen Gesellschaft aller Orten finden kann.

Es waere sicher ein lohnendes Ziel, sich noch einmal unter diesem Gesichtspunkt anzuschauen, wie zum Beispiel der beruehmte Kyogen-Schauspieler Nomura Manzai seinen Sohn an das Handwerk der Schauspielerei heranführt. Dort beginnt die Erziehung zum Schauspieler schon im Alter von 3 bis 4 Jahren. Genauso wie er selbst von seinem Vater angeleitet, manchmal moechte man fast sagen, gedrillt wurde, lehrt der Nomura Manzai jetzt seinem Sohn die ersten Schritte der Schauspielkunst. Es ist eine Vermittlung, die ein Konglomerat aus Drill (oder positiv ausgedrueckt: Erziehung zur Konzentration, Wiederholungsfahigkeit einzelner Formen uebt) und gleichzeitig ein Herumalbern mit oder innerhalb der Formen. Drill beziehungsweise Gewoehnung an Formen erzeugt keineswegs unausweichlich Fantasielosigkeit oder Entindividualisierung, jeder Musiker wird das bestaetigen wollen.

Ich bin der festen Ueberzeugung das eine Schauspielschule die Vermittlung von Mitteln und Fertigkeiten in den Vordergrund zu stellen hat, weil diese lehrbar sind.

Drill bzw. wiederholende Uebung ist dabei ein notwendiger Weg zum Ziel, der nicht zu unterschätzen ist, wobei moeglichst der Spass nicht verloren gehen sollte.

Ich glaube, durch meine zwolfjaehrige Lebenserfahrung in Japan, Schnittstellen gefunden zu haben, wo sich der japanische Weg der Schauspielerziehung und der europaeische, in meinem Falle ostdeutsche, dessen Methoden mir zur Zeit zur Verfuegung stehen, treffen. Ich will versuchen zu beschreiben, welche Gedankengaenge ich fuer notwendig und nutzbar in der Schauspielausbildung halte, auch wenn sie groesstenteils nicht in Japan entwickelt wurden. Ich beschaenke mich dabei ausschliesslich auf die Ausbildung im ersten halben Studienjahr, die sozusagen vom weissen Guertel ueber den gelben bis zum orangen Guertel eines Anfaengers der Schauspielkunst fuehrt.

Ich werde im Folgenden zuerst erklaren, welche Vorraussetzungen ich mir als Schauspiellehrer von einem Studienbewerber wuensche und welche Dinge wir den angehenden Schauspielern in erster Linie vermitteln sollten. Ich werde mich dabei selbstredend auf meine Erfahrungen mit der Schauspielerausbildung beziehen, welche in meinem Land beruehmt ist, der ich mich aus Erfahrung nahe fuehle und die eng mit dem Namen des Schauspielpaedagogen Rudolf Penka verbunden ist.

1. Vorraussetzungen

1. Was wir bei unseren Studienbewerbern sehen wollen

“Wir suchen bei jedem Bewerber die Faehigkeit, eine Situation und ihre Vorgaenge spielen zu koennen. Dabei ist uns zunaechst gleichgueltig, ob das durch Hineinversetzen oder Nachahmen oder Demonstrieren geschieht. Es mag sein, dass diese Faehigkeit nur teilweise und noch nicht durchgaengig zu sehen

ist. Aber sie ist zu sehen, selbst bei falscher Rollen-Entschluesselung. Sie ist zu sehen, selbst da, wo der Erlebnisbereich und das Fassungsvermoegen des jungen Menschen noch ueberfordert sind. Das hat etwas mit groesserem oder geringerem Realitaetsbezug zu tun, mit staerkerem oder weniger starkem Vorstellungsvermoegen. Wir wollen sehen, ob der Bewerber die Faehigkeit besitzt, sich den fremden Text zu eigen zu machen, und sei es im Ansatz nur. Also: Wenn er nicht aufsagt, rezitiert, deklamiert, sondern das gesprochene Wort aus der Durchfuehrung eines Handlungsvorganges organisch entsteht. Wir nennen das gestisches Sprechen.”

(Ich stelle dieses Zitat von Otto-Fritz Gaillard an die Spitze der Bemerkungen, weil ich zwar ueber 20 Jahre Theaterarbeitserfahrungen verfuege, aber in einer Theaterschule als Theaterlehrer eben erst seit einem halben Jahr arbeite. Ich habe mich entschlossen konzeptionell die Erfahrungen der Arbeit mit Schauspielstudenten, wie sie im “Handbuch fuer Schauspielkunst” der Theaterhochschule “Ernst Busch” beschrieben sind und denen ich mich seit vielen Jahren verbunden fuehle als Grundlage zu benutzen und sie mit den speziellen Erfahrungen und Vorraussetzungen, welche hier in Japan herrschen zu koppeln.)

Dabei spielt das GESTISCHE SPRECHEN eine zentrale Rolle. Im Grunde besteht die gesammte Ausbildung in dem Ziel, diese bei Talent von Beginn an vorhandene Faehigkeit zu einer professionell anwendbaren Technik auszubilden. Gestisches Sprechen bedeutet, dass das gesprochene Wort aus der Durchfuehrung eines Handlungsvorgangs organisch entsteht, also nicht aufgesagt oder rezitiert oder deklamiert wird.

Bei der Eignungspruefung sollte man erst einmal nach “zarten Pflaenzchen”, nach Impulsen zu Aktionen, ihrer Weiterfuehrung in der Handlung suchen. Dabei versucht man auch das Potenzial an Konzentrationsfaehigkeit, Kraft und Vitalitaet

des Spielers zu erkennen. “Ein Blick, eine Bewegung erzählen vielfach mehr und Richtigeres als eine noch unbewältigte Rede. Wir beobachten, ob sich der Spieler Zeit lässt, um zu Wort zu kommen (Vor-denken), ob er aktives Gespür fuer das hat, was eine Figur zu ihrem Text fñhrt (Motivation, Impuls).”

Was man bei einer Schauspieleignungspruefung nicht sehen moechte, dass sind “Krampf, Hysterie, privater selbstgefaelliger Exhibitionismus, dominierende Schlaeffheit und Passivitaet samt der daraus herruehrenden Impulsschwaechе mit mangeldem Einsatz, Kraftlosigkeit.” Bitte kein stereotypes Spiel, Klischees, also oberflaechliche Glaette, “mit denen man nichts anfangen kann und die als Ersatzmittel die fehlenden eigenen, schoepferischen Antriebe verdecken sollen”. Ich selber kann im Moment keinen Grund erkennen, warum man nicht diese fundamentalen Richtlinien auch in einer japanischen Schauspielschule anwenden sollte. Sicherlich, in einer deutschen Schauspielschule werden vielleicht rund 20 Studenten aus rund 500 Bewerbern ausgesucht, waehrend die japanische Schule 70 Studenten aus rund 200 Bewerbern auswaehlen muss. Folglich koennen diese strengen Prinzipien keine Beachtung finden, koennte man einwenden. Aber selbst wenn das Argument der Realitaet entspricht, sollte doch im Hinblick auf den Erfolg und die Qualitaet der Ausbildung und den damit verbundenen Ruf der Schule unbedingt auf die hier genannten Prinzipien achten. Es muessen in Zukunft eben Methoden gefunden werden, die mehr Studienbewerber anlocken, damit man die wirklich Talentierten besser herausfinden kann.

2. Grundlagen

Grundsuetzlich bin ich der Meinung, dass es verschiedene Methoden gibt, schauspielerische Fertigkeiten zu lehren. In Japan scheint es mir legitim zu sein zu einem bestimmten Meister in die Lehre zu gehen, der einen dann in die Kunst

seines Faches einweist (siehe oben Nomura Manzai oder Suzuki Tadashi).

Die TOHO-Schule zeichnet sich aber dadurch aus, dass sie keinem lebenden Meister folgt, sondern die Schauspielkunst an sich lehren will und zwar so, dass der Absolvent nach Abschluss seiner Ausbildung Arbeit als professioneller Schauspieler in dem ihm am meisten geeigneten Genre findet, sei es Musical, Schauspiel oder selbst das Fernsehen.

Da unsere Studenten relativ jung sind, steht es ihnen frei, nach Abschluss unserer Schule sich z.B. fuer eine Ausbildung bei Suzuki Tadashi zu bewerben, was sicher keine schlechte Idee waere.

Als ich hier anfing, hatte vor mir keiner der Lehrenden ein intensives Training der einfachsten Schauspielregeln anhand von Games und Etueden gemacht (obwohl Games und Etueden auch Bestandteil des Unterrichtes anderer Lehrer sind.)

Hauptanliegen meiner Ausbildungsmethodik ist den angehenden Schauspielern zu der Einsicht zu verhelfen, dass der Antrieb fuer ihr Handeln auf der Buehne nicht von innerhalb ihres Koerpers, ihres Befindens und ihrer Gefuehle kommt, sondern von ausserhalb ihrer selbst.

Um das wahrzunehmen, bedarf es eines grundsaeztlichen Interesses an der Welt. Und es bedarf einer geuebten Faehigkeit, die Aussenwelt zu beobachten. Ich habe Hausaufgaben aufgegeben, innerhalb einer Woche bis zum naechsten Unterricht z.B. Haende zu beobachten. Dann Beinstellungen. Ich habe aufgefordert, so etwas auch zu fotografieren. Als Materialsammlung. Die Studenten haben mir diese Aufgabe verweigert, weil das Fotografieren von Menschen gesetzlich verboten ist, z.B. in der U-Bahn. Wir hatten darueber eine starke Diskussion, weil ich auf dem Recht eines Schauspielers bestand, Menschen als Material zu betrachten. Schliesslich tuen wir das nicht zum Zwecke den Menschen Leid zuzufuegen sondern aus dem ehrlichen Interesse am Leid und Freud der Menschen. Wir koennen nicht nur das moralisch unanfechtbare sehen. Ein Schauspieler darf nicht

schon “die Schere im eigenen Kopf” haben. Er muss auch den Mut haben ueber Tabus zu sprechen. Um das aber auf der Buehne darstellen zu koennen ist es wichtig, die Dinge im Alltag zu beobachten und Beobachtungen zu sammeln, so wie sie wirklich sind und nicht, wie sie sein sollten.

Ich habe auch aufgefordert komische Gangarten nachzumachen, selbst wenn es sich um einen Behinderten handelt z.B. Das ist kein sich lustig Machen ueber hilflose Menschen, sondern die Art, wie ein Schauspieler die Welt um sich herum aufnimmt. Eine hoechst notwendige Uebung, vorallem in einem Land, das gewohnt ist, Dinge, die nicht ins Bild passen, einfach auszublenden.

Ein halbes Jahr spaeter ist dann die naechste Stufe des Beobachtens schon entschieden schwieriger. Die Aufgabe lautete: Beobachtet die Techniken der Luege. Wo gibt es Luege? Wer luegt und warum? Ist die Luege gerechtfertigt oder nicht. Welchem Ziel dient sie? Ich habe diese Aufgabenstellung an das Theaterstueck “Drei-Groschen-Oper” gekoppelt, weil dieses Stueck die Luege zum Grundthema macht. Schon im Macky-Messer-Song ist von jemandem die Rede, der viele Verbrechen begangen haben soll, was allerdings niemand genau gesehen hat. Es gibt in diesem Stueck nicht eine Figur die durchgehend die Wahrheit sagt, die einen luegen aus Liebe, die anderen aus Naivitaet und die naechsten aus Geldgier oder weil es zum Geschaefit gehoert. Wir haben nach Paralelen zum heutigen Japan gesucht und die Studenten haben doch einiges gefunden. Die Art und Weise wie zum Beispiel die japanischen Sportzeitungen Maenner- und Frauenphotos verwenden und anderes. Andererseits haben wir uns darueber Gedanken gemacht, wodurch es gerechtfertigt ist, das auch wir als Schauspieler die Luege benutzen, ja ohne das “tun als ob” gar nicht in der Lage waeren zu schauspielern. Wo ist denn da der Unterschied zum Politiker der luegt oder zum Fernsehen, wenn das luegt. Politiker und Fernsehen bzw. Zeitungen benutzen die Luege, um ein falsches Bild zu erzeugen, im Endeffekt, um sich besser zu

verkaufen. Schauspieler benutzen die Luege um mit dieser realen Welt zu spielen, sie darzustellen, im besten Falle zu entlarven oder eine neue andersgeartete Sicht auf die Dinge zu ermoeeglichen. Die Luege ist also notwendig im Finden einer tieferen Wahrheit. Das ist die Liebe des Schauspielers zu den Menschen, die ihn berechtigt, zu luegen. Ausserdem stellt der Schauspieler sein Luegen aus, er verheimlicht es nicht, er taeuscht nicht hinterhaeltig, er luegt oeffentlich.

Es ist wichtig, dass die Schauspieler eine selbstbewusste Einstellung zu solchen Fragen bekommen, dass sie von der Umwelt nicht in die Enge getrieben werden, sondern sich ihnen stellen.

Man kann so ein Verhalten nur in der Praxis lernen und ueben und da helfen die sogenannten Games bzw. Voruebungen entschieden weiter.

Es gibt Assoziationsuebungen, Beobachtungsuebungen, Konzentrationsuebungen, Phantasieuebungen und Partneruebungen.

1. Assoziationsuebungen

Die Bilderkette

Dabei sitzen alle im Kreis und einer beginnt ein Substantiv zu sagen. Der Naechste spricht dieses Substantiv und fuegt ein neues hinzu. Der Naechste spricht der Reihenfolge nach die ersten beiden Substantive und fuegt ein weiteres hinzu und so immer weiter, bis einer ausgewaehlt wird, der von der Substantiv-bzw. Bilderkette eine Geschichte erzaehlen soll, wobei jedes Wort der Reihenfolge nach benutzt werden muss. Wie der Titel der Uebung schon sagt, geht es nicht darum, sich wie in der Schule Wort fuer Wort auswendig zu merken, eine fast aussichtslose Anstrengung, sondern eine neue theatralische Methode des Merkens zu erfahren, die Assoziation ueber eine Bilderkette.

Dabei kann man zwischen qualitativ minderwertigen und hochwertigen Bilderketten unterscheiden, z.B. ist die Kette Baum-Blatt-Stamm von keinem

besonderen Einfallsreichtum geprägte, während Himmel-Flugzeug-Rauch zu einer dramatischen Entwicklung einlädt. Die Studenten werden angehalten sich möglichst vom ersten Wort an in einen Film zu begeben, dessen Prozess eben nicht, sehr wichtig, selber entschieden wird, sondern immer wieder durch Reaktionen von aussen besondere Wendungen erfährt, die man in den eigenen Film-die eigene Geschichte einbeziehen muss. Dabei lernen die Studenten auch, meist noch unbewusst, zu werten, wenn zum Beispiel eine Assoziation besonders gelungen ist oder eine von Einfallslosigkeit geprägt war.

Werten/ Bewerten ist der zweite Schritt nach dem Beobachten, der fuer den grundlegenden schauspielerischen Prozess wichtig ist. Wichtig auch zum Bilden einer Haltung, was man will oder nicht. Das wiederum ist die Grundlage fuer die Entscheidung, was man machen will, d.h. in welcher Richtung man agieren will. Schon in diesem simplen Spiel sind die Grundstrukturen des Schauspielens angelegt und das ist ja auch der Sinn.

Uebrigens erfahren die Studenten eine hohe Konzentrations- faehigkeit, wonach ich immer geneigt bin darauf hinzuweisen, dass Schauspielen eben doch eine richtige Arbeit ist und kein Hobby und man sich darauf eben wie bei einer verantwortungsvollen Arbeit enorm zusammenreissen muss.

Umgang mit einem vorgestellten Gegenstand

Wir benutzen einen Stift, stellen uns vor, es handelt sich um eine Rose und geben ihn einer Dame in unserer Runde. Sie "verwandelt" die Rose in eine Spritze und sucht sich lustvoll ein Opfer. Nach der "Behandlung" uebernimmt der Patient den Stift und benutzt ihn als Fernrohr, danach wird er noch ein Zahnstocher, ein Steuerknueppel, eine Feder, etwas sehr Schweres und , und, und. Manchmal sind Studenten ratlos, weil Ihnen nichts einfaellt. Oft beginnen

sie nicht mit einem Spiel, weil sie erst sicher sein wollen, um was es sich handelt. Dann haben sie das Problem, dass die scheinbar einfachen Ideen schon von anderen verwendet wurden. Manchmal ist das der Beginn zu Depressionen und Selbstzweifeln, ob man fuer diesen Beruf geeignet ist. Ich denke aber, es ist wichtig, die Studenten mit dieser Art des Agierens zu konfrontieren. Es ist auch wichtig, dass sie den Reiz des Risikos erleben und den Vorteil sich dareinzubegeben und nicht zu warten, bis nur noch der Kaffeesatz fuer einen uebrig ist.

Ich versuche den Studenten immer wieder neue Chancen zu geben, sich mit dieser Agierweise vertraut zu machen. Diejenigen die sich verhaerten und aussteigen sind am Ende selber Schuld. Zwingen kann man bei 35 Teilnehmern in einer Gruppe keinen. Wer nicht mitschwimmt hat am Ende ein Problem.

2. Beobachtungsuebungen

Der Blick aus dem Fenster

Hier geht ein Student ans Fenster, oeffnet es, sieht eine Weile hinaus und berichtet dann der Studiengruppe moeglichst der Reihenfolge nach (Achtung Drill!), was er beobachtet hat.

Es geht dabei um den Menschen in seiner Umgebung. Reine Landschaftsbeschreibungen reichen nicht aus, weil sie zu zustaendlicher Beschaulichkeit verleiten, die wertungsfrei bleibt. Menschen in ihrer Beziehung zur Umwelt, z.B. ein Bauarbeiter, der eine Pause macht und raucht, ueber ihm ein Rauchverbottsschild, erzaehlen viel und lassen Wertungen zu. Sie geben den Weg frei, um Haltungen auszudruecken. Ist es dem Bauarbeiter z.B. scheissegal, das man hier nicht rauchen darf oder bekommt er einen Schreck, wenn er das Schild entdeckt und hofft, dass es niemand beobachtet hat... Hier

haette sich ploetzlich das Verhalten der beobachteten Person veraendert und wir haetten ein schoenes Beispiel, um den Drehpunkt, den turning point, als wichtige Groesse fuer den Schauspieler einzufuehren. Auch der Drehpunkt ist eine Beeinflussung der eigenen Handlung von aussen. Nicht aus dem eigenen Innern. In uenderem Beispiel: Ich will ungestoert rauchen und dann entdecke ich ein Schild, welches es mir verbietet. Wie handle ich nun. Der Drehpunkt zeigt die Schnittstelle des Handlungswechsels an.

Ein Bild einpraegen

Ein Teil der Studiengruppe gibt eine Situation wieder in der sie erstarren, wie auf einem Foto. z.B. in einem Klassenzimmer waehrend der Pause. Die anderen praegen sich das Bild ein, drehen sich um und die erstarrten Studenten duerfen drei bis fuenf Stellen in ihrem Bild veraendern. Die anderen muessen diese Stellen finden.

Dabei wird die Genauigkeit der konzentrierten Beobachtung gefoerdert und auch die Methode des Beobachtens. Man sollte immer mit dem Gesamtbild beginnen und wenn man das erkannt hat, kann man ins Detail gehen. Man kann dann begreifen, warum die Person das macht, was sie macht und selbst, warum der eine Arm hinter der Stuhllehne verschraenkt ist oder der Fuss nach innen verdreht war. Wir fuehren hier den Studenten an die "Logik der Gesten" heran. Wichtig, dafuer ein Gefuehl zu bekommen, weil es einem die Last nimmt als Schauspieler immer das Ueberoriginelle zu suchen. Genauigkeit in der Situationsdarstellung ist viel grundlegender..

Eine Haltung kopieren

Schwieriger als man denkt. Junge Menschen sind nicht gewoehnt andere genau zu beobachten, geschweige denn sie zu kopieren. Ich bin immer wieder erstaunt,

zu welch abstrusen Ergebnissen dieses Spiel fuehrt. Um so wichtiger, das man es durchspielt. Einer setzt sich auf einen Stuhl und nimmt eine Haltung ein, z.B. der Vater, der mit der Bierflasche in der Hand am Abend vor dem Fernseher eingeschlafen ist. Ein zweiter sieht sich das an, dann steht der Erstere auf und nun versucht der Zweite sich genauso hinzusetzen, wie er das gerade beobachtet hat. Danach versuchen das noch drei andere Studenten nacheinander und bei jedem Kopierversuch entfernt sich die Haltung immer mehr vom Original. Um das zu beobachten, setzt sich der Erste am Schluss neben den Letzten auf einen zweiten Stuhl und die Reaktion beim Vergleichen der beiden Haltungen ist eine heitere Enttaeuschung. Nach mehreren Wochen Wiederholung dieser Uebung schaerft sich der Blick der Studenten und sie halten sich mit kritischen Urteilen nicht mehr zurueck, wenn einer der ihren keine genaue Kopierarbeit geleistet hat. Ziel ist es hier nicht milimetergenau zu kopieren, sondern “ eine Haltung als Ausdruck einer inneren Einstellung zu erfassen.” Wichtig ist auch, dass der Schauspieler hier lernt, sich fer eine seiner Beobachtungen zu entscheiden. Er sieht nur die Haltung, hat manchmal die Wahl zwischen verschiedenen Interpretationen, was der Partner auf dem Stuhl wohl darstellt. Wenn er sich jetzt nicht fuer eine, moeglicherweise die falsche Interpretation entscheidet, wird er sich beim Kopieren an keine der Gesten des anderen erinnern. “Entscheidungslosigkeit ist toedlich” lautet eine wichtige Regel beim Spielen, falsche Interpretation ist dagegen von keiner grossen Bedeutung. Es ist einfach das, was der Partner gesehen hat und hilft moeglicherweise in der Reflektion des Spiels dem Partner, beim naechsten Mal noch genauere Haltungen zu finden.

3. Konzentrationsuebungen

Hoeren

Wieder wird das Fenster geoeffnet und zuerst wird verabredet alle Geraeusche ausserhalb des Raumes aufzunehmen. Dann die Geraeusche innerhalb des Raumes. Jeweils danach geben die Studenten alles Gehoerte der Reihenfolge nach wieder.

Klopfzeichen

Bei einmaligem "in die Haende klatschen" wird in die Luft gesprungen, bei zweimaligem "in die Haende klatschen" wird sich um die eigene Achse gedreht, bei Klopfen auf Holz hinkauern usw. Die Studenten reagieren beim Herumlaufen auf die vereinbarten Lautzeichen.

Schreibmaschine

Alle Buchstaben aus dem Hiragana-Alphabet werden auf die Studenten verteilt. Alle sprechen einen bekannten Satz, z.B. "Sein oder Nicht-Sein, das ist die Frage." Dann wird der Satz moeglichst rhythmisch geklatscht, so als wenn er buchstabiert wuerde. Wenn ein Wort zuende ist, klatschen alle zweimal in die Haende.

Das Empfinden fuer die Partnerbeziehung waechst. Auch der Druck der Verantwortung, den man innerhalb der Gruppe hat, damit diese ans Ziel kommt. Wir machten auch die Spiele "Der elektrische Schlag, Der Wald, Ertappen", die alle Konzentration und Phantasie verknuepfen. Bei den ersten Beiden kreieren die Studenten mit ihren Koerpern ein Labyrinth aus denen ein Mitspieler einen Ausweg finden muss. Einmal stellen sie Maschinen dar, die durch einen Unfall alle unter Strom stehen. Man kann also einen Stromschlag bekommen, beim "Wald" stellen die Studenten das innere eines tiefen dunklen Waldes dar (Baeume, Buesche, usw.). Gewoehnung an Risiken, Spiel mit Risiken, Mut seine Impulse vor den anderen zu zeigen sind weitere Gruende fuer diese Spiele.

“Ertappen” ist eine Adaption des Kinderspiels “Daruma-san koronda”, das jeder in seiner Kindheit gespielt hat. Die Intensitaet des Spiels laesst mit dem Alter nicht nach.

4. Partneruebungen

Partner beobachten, Dem Partner erzaehlen

Bei beiden Uebungen setzen sich zwei Studenten gegeneinander. Der eine sieht den anderen aus naechster Naehel an, meist eine ganz neue erfahrung fuer die Studenten. Man ist ploetzlich schueechtern, aus dieser Naehel wurde man noch nie betrachtet. Aber jede Fernsehkamera ist noch naehel dran. Eine Gruenderfahrung fuer Schauspieler sich dem Betrachter auszuliefern und dabei man selbst zu bleiben. Dann spricht der Betrachter darueber, welchen Eindruck der andere auf ihn gemacht hat. Wir wollen schliesslich unsere Wirkung wissen.

Beim “Partner erzaehlen” soll man ein besonderes Erlebnis erzaehlen, was man am Vortag erlebt hat. Es entsteht dabei oft eine private Gespraechsatmosphäre wie bei Mr.Donuts, die wenig mit dem Sinn des Spiels zu tun hat. Hier hilft zeitliche Begrenzung, so dass man sich konzentrieren muss, nur das Wichtigste zu erzaehlen. Es entwickelt sich auch das Kreiern der Message, warum man erzaehlen muss. Man kann dabeierleben, in wie weit die Schauspieler noch sich selbst in den Vordergrund stellen, die Situation, welche sie beobachtet haben oder aber schon beides in eine Beziehung stellen.

Wir machten auch “*Anschleichen, Partner-Kontakt, Der Spiegel,*

Schlag-Abtausch, Fallen lassen und das Ping-Pong-Spiel”. Beim

“Anschleichen” schleicht sich ein Spieler von hinten an einen anderen heran, der mit dem Ruecken zu ihm auf einem Stuhl sitzt. Vertrauen zum Partner und

gemeinsames impulsives Agieren werden geübt. Oft dreht der Sitzende sich genau in dem Moment um, wenn der Andere direkt hinter ihm steht. Es ist fast wie Zauberei. Beim "Partnerkontakt" beruehren sich die zwei Spieler nur mit den Fingerkuppen und einer fuehrt den anderen, der die Augen geschlossen hat durch den Raum. Blindes Vertrauen kann etwas sehr Schoenes sein. "Der Spiegel" ist eine Uebung, bei der ein Partner genau das nachmachen muss, was der Gegenueber vorgibt, aber seitenverkehrt, so als wenn man vor einem Spiegel steht. Hier wie bei allen Partnerspielen erfahrt der Fuehrende die Verantwortung und Fuersorge, die er fuer den Gefuehrten hat. Dem wird unwohl, wenn sich der Fuehrende zu unsensibel agiert. "Schlag-Abtausch" ist Schattenboxen. Das macht den Studenten viel Spass, es ist aber auch mit dem groessten Unfallrisiko behaftet, wenn der Spieltrieb mit den Studenten durchgeht und sie sich wirklich treffen. **Miteinander kaempfen** ist aber solch eine entscheidende Grundstruktur des Theaterspielens, dass ich auf dieses Spiel keinesfalls verzichten wuerde. Beim "Fallen lassen" bildet die Gruppe einen engen Kreis, indem ein Mitspieler sich stehend steif wie ein Bleistift macht, wo er dann von den Mitspielern angeschubst wird, so dass er fallen wuerde. wenn sie ihn nicht immer wieder halten. Neben dem tiefen Vertrauensverhaeltnis, das man bereit sein muss aufzubauen, erlebe ich hier bei meinen Studenten oft ein schuechternes Zicken, weil sie zum ersten Mal koerperlich von so vielen Haenden beruehrt werden oder selber beruehren muessen.

Zug um Zug

"Die Buehne ist mit neun Punkten markiert, vorn, in der Mitte und hinten von links ueber die Mitte nach rechts jeweils drei Punkte. Zwischen diesen Punkten koennen sich die Spieler Zug um Zug bewegen." Dieses Spiel fuehrt alle die bisher aufgetretenen Spielerfahrungen zusammen und sie treten im Vorgang des Spiels organisch auf. Beobachten, was der andere macht, wie er

es macht, die Beziehung die entsteht wahrnehmen, sie bewerten und sich unter mehreren Moeglichkeiten zu einer Reaktion entschließen. Der Spieler hat auf einen komplexe Prozess zu reagieren.

Ich wurde immer wieder gefragt, warum man die Sprache bei diesen Games und auch bei den darauffolgenden Etueden nicht benutzen darf.

Ich antwortete dann, dass Schauspieler dazu neigen, sich einem Text zu ergeben ohne eine eigene Haltung aufgebaut zu haben oder die Situation verstanden zu haben, in der der Text entstanden ist. Der Text ist Werk des Stueckeschreibers, hier kann der Schauspieler nicht zum Kuenstler werden. Aber wie er ihn in der Situation verwendet, wie er einen Untertext aufbaut, im Japanischen vielleicht mit "Honne" und "Tatemaie" zu vergleichen, das schafft die Einzigartigkeit der Szene, die nur das Individuum des Schauspielers erreichen kann.

Um diese Fertigkeiten noch genauer auszubauen, haben an die Games die Etueden angeschlossen. Ich werde diese naechstes Jahr in einem zweiten Teil dieser Arbeit ausfuehrlich erlaeuern.