

DARSTELLENDEN SPIEL

Terminologie - Lösung

Akte und Szenen	Abschnitte eines Theaterstücks: Akte sind in kürzere Szenen unterteilt und durch Auf- und Abgänge markiert
Allegorie	Darstellung eines abstrakten Begriffs in Form einer Person, z.B. Liebe als Amor
Anschluss	Der zweite Sprecher beginnt mit seinem Atemeinsatz beim letzten Wort des Vorredners, damit keine langen Pausen zwischen den Dialogen entstehen
Auftritt / Abgang	beginnt/endet hinter dem Vorhang
Beat	kurzer Moment des Wartens (eine Sekunde), um eine bestimmte Wirkung zu erzielen
Beiseitesprechen	obwohl der Sprecher klar zu vernehmen ist, schreibt die Bühnentraktion vor, dass die anderen Spieler ihn nicht hören
Bildwirkung	eindrucksvolles Zusammenwirken der Positionen der Spieler und des Lichts im Bühnenbild
Blackout (nicht 'Black')	völlige Dunkelheit
Bühnenbild	Objekte, Mobiliar und Kulissen, die den Eindruck eines Raumes erzeugen sollen
Bühnenkampf	Darstellung eines vermeintlich gefährlichen Kampfes, der aber die Sicherheit der Spieler nicht gefährdet
Chor	eine Gruppe von Sängern/Tänzern im antiken Drama, die das Spiel kommentieren oder Bewegungen gemeinsam gestalten
Choreografie	Gestaltung von Bewegungsabläufen und/oder Tanzschritten
Collage	Zusammenstellung einzelner Szenen zu einem Thema nach bestimmten Gesichtspunkten
Dialog	Gespräch zweier Spieler
Dramaturgie	Gesetzmäßigkeiten eines Theaterstücks; Bearbeitung von Stücken in Form von Kürzungen, Ergänzungen oder Umstellungen
Dynamik	Tempo, Energieeinsatz und Rhythmus
Epilog	Schlusswort eines Charakters, der das Geschehen kommentiert
Erzähler	Figur, die unabhängig von der Handlung des Stücks das Geschehen kommentiert, einleitet, verbindet etc.
Figuresplitting	Aufteilung einer Rolle auf mehrere Spieler
Fokus	Punkt, der vom Spieler fixiert wird oder vom Publikum beachtet werden soll
Freeze	abruptes Verharren der Spieler in der jeweiligen Position, auch die Augen bleiben in Blickrichtung stehen
Fundus	alle Requisiten und Kostüme einer Theatergruppe

General- oder Hauptprobe	letzte Probe vor der Aufführung mit Kostüm, Maske, Licht und Technik
Gestik	Bewegungen der Arme und Hände, die den Ausdruck von Gefühlen der Spieler unterstützen
Haltung	Gefühle, Denkweisen und Intentionen einer Figur, die sie durch Sprachgestus und Körpersprache ausdrückt
Handlungsbogen	Anfang, Höhepunkt und Ende einer Szene oder eines Stücks
Höhepunkt	der Moment größter Spannung in einer Szene oder im ganzen Stück
Improvisation	Szene, die ohne Vorbereitung mit wenigen Anweisungen aus dem Stand gespielt wird, ggf. mit Impulsen aus dem Publikum
Impuls und Reaktion	Vorgabe einer Bewegung/eines Sprechaktes, auf die/den der andere Spieler reagiert
Innerer Monolog	Ausdruck von Gedanken einer Figur, die sie auf der Bühne nicht äußert
Inszenierung	das Auf-die-Bühne-bringen eines Stücks
Körperlüge	Sprechtext und Körpersprache stehen einander kontrastiv gegenüber: die Körpersprache 'sagt die Wahrheit'
Körpersprache	Gestik, Mimik und Bewegungen, die auf die Gefühle einer Figur schließen lassen
Kompositions- methoden	Gestaltungsformen, die den Aufbau einer Szene oder des Stücks dramaturgisch unterstützen, wie z.B. Wiederholung, Umkehrung, Bruch
Kostüm und Maske	Kleidung, Schminke und Accessoires einer Figur, die ihre soziale Stellung ausdrücken und Rückschlüsse auf ihren Charakter zulassen
Mauerschau / Botenbericht	ein Beobachter schildert ein Geschehen, das nicht auf der Bühne gezeigt wird/ werden kann, z.B. eine Gewalttat oder eine Naturkatastrophe
Mimik	Bewegungen und Ausdruck des Gesichts, die Gefühle ausdrücken
Monolog	Rede einer Figur, die allein auf der Bühne ist und ihre wahren Gefühle und Motivation ausdrücken kann, den Zuschauer so zum Mitwisser macht
Montage	Zusammenstellung verschiedener Szenen ohne Verknüpfung
Off(stage)	Geräusche, Musik, Rufe hinter der Bühne, die zum Geschehen beitragen und der Ort, wo die Spieler auf ihren Auftritt warten
Pantomime	stumme Gebärdensprache, Kunstform
Plot	Handlungsabfolge oder auch Zusammenfassung des Inhalts
Pointing	Verdeutlichung oder Betonung einer Idee, eines Wortes, eines Satzes oder einer Handlung für das Publikum als Mittel zur Steigerung der Spannung
Präsentationsrichtung	Hinwendung des Bühnengeschehens zum Betrachter (Vermeiden von Profilstellung, und nicht mit dem Rücken zum Publikum sprechen)
Präsenz	Ausstrahlung und überzeugende Wirkung eines Darstellers/einer Rolle auf der Bühne
Prolog	Eröffnungsrede an das Publikum, die in die Handlung einführt
Proxemik	Abstand der Spieler voneinander, der ihr Verhältnis zueinander verdeutlicht
Regieanweisung	Hinweise des Autors für die Umsetzung des Stücks auf der Bühne
Requisit	Gegenstände und Mobiliar, die auf der Bühne benutzt werden

Rollenbiografie	erfundener Lebenslauf einer Figur
Rollenstudium	intensive Vorbereitung der Schauspieler auf Aspekte der Rolle, die ihnen nicht geläufig sind
Slow Motion	Bewegungen in Zeitlupe
Souffleur	Einhelfer, der Spielern den vergessenen Text vorsagt
Sound	Effekte und Töne, die von den Spielern erzeugt oder eingespielt werden
Soundcollage	Klangteppich mit verschiedenen Tönen, Sounds oder Gesang, der von den Spielern zur Entstehung einer Atmosphäre erzeugt wird
Sprachgestus / -duktus	Sprechart, die die innere Haltung der Figur verdeutlicht (z.B. Arroganz)
Standbilder	einer oder mehrere Spieler drücken ein Gefühl oder eine Situation stumm aus
Status	sozialer Rang einer Figur im Verhältnis zu anderen Figuren (Hoch-, Mittel- und Niedrigstatus)
Stichwort / Cue	das letzte Wort, das vom Vorredner gesprochen wird und als Einsatz für den nächsten Sprecher gilt / Moment für einen Ton- oder Lichteinsatz
Stilisierung	Vereinfachung auf ein Grundmuster, das Wesentliche
Subtext	Innenleben und Gefühle einer Figur, die nie ausgesprochen werden, aber an der Körpersprache und der Sprechweise abgelesen werden können
Tableau	Freeze der Figuren in bestimmten Szenen zur Unterstreichung der Aussage
Tempo	Spieltempo, das variiert werden sollte
Timing	Tempovariationen, Rhythmus, Setzen einer Wirkung durch zeitliche Festlegung
Toc	betonter Beat in der Pantomime
Typisieren	keine individuelle Figur darstellen, sondern einen Typus, z.B. den Liebhaber, den Helden, eine Militärperson
Verfremdung	Hervorhebung eines bekannten Tatbestandes, so dass er fremd wirkt
Vierte Wand	Öffnung zum Zuschauerraum: die Spieler durchbrechen die unsichtbare Wand zum Zuschauer und sprechen zum Publikum
Wort- oder Klangkulisse	Klänge oder Hinweise verbaler Art auf den Spielort, z.B. 'Was machst du so spät nachts hier auf dem Friedhof?'
	Ba2006

