

# Improvisationsseminar

---

## 1. Auftakt Gutzeit CD

5. Schwelltonvermögen ( Lautstärke )

6. Entspannung in Anlehnung an PME

## 2. Den Körper kennen lernen Allgemeine Übungen

A :

### Kreuz und Kreis :

Im Stehen: Mit der rechten Hand / rechten Arm einen Kreis beschreiben. Nach Belieben klein oder groß. Danach mit der linken Hand ein Kreuz schlagen.

Und nun : beides zugleich !

B:

### Variante Kreuz und Kreis:

Mit dem rechten Fuß einen Kreis zeichnen. Dann mit der rechten Hand den eigenen Vornamen in die Luft schreiben. Und nun : beides zugleich !

Etwas leichtere Variante:

Den Kreis mit dem linken Fuß zeichnen und mit der rechten Hand den Namen schreiben.

C:

### Hypnotisieren:

Zwei Teilnehmer stehen sich gegenüber. Der „ Hypnotiseur“ hält dem anderen die Hand ganz nah vor das Gesicht, bewegt sie von oben nach unten, von unten nach oben, nach rechts und links, vor und zurück, senkrecht, waagrecht und schräg.

Der „ Hypnotisierte „ muss der Hand im gleichen Abstand mit dem Gesicht folgen. Der Hypnotiseur darf seine Hand nicht zu rasch bewegen, damit der Hypnotisierte immer folgen kann. Es sollen aber auch keine Pausen entstehen.

Der Hypnotiseur animiert seinen Partner, alle möglichen bequemen und unbequemen Positionen einzunehmen, z.B. zwischen seinen Beinen hindurch zu kriechen etc.

D:

Beidhändig hypnotisieren:

Der Hypnotiseur manipuliert diesmal zwei Partner, mit jeder Hand einen. Er bewegt beide Hände gleichzeitig, ohne Pause.

Er kann die Arme kreuzen, wodurch einer der beiden gezwungen ist, unter dem anderen hindurch zu kriechen. Die Hypnotisierten dürfen sich nicht berühren, jeder muss allein sein Gleichgewicht finden, ohne sich auf den anderen zu stützen. Der Hypnotiseur darf keine heftigen Bewegungen machen, er ist kein Feind, sondern ein Partner.

E:

Kräfte messen:

Wir stellen uns paarweise auf, Rücken an Rücken, Gesäß an Gesäß. Schiebend rutscht jeder mit den Füßen nach vorn, bis beide gleichzeitig auf den Boden zu sitzen kommen. Dann versuchen wir wieder aufzustehen, uns gegeneinander stemmend und so gegenseitig stützend.

F:

Torkelflasche:

Wir stehen im Kreis. Alle beugen sich nach vorn, wobei der Körper gerade bleibt. Kopf nicht vorstrecken, Hüfte nicht abknicken, Füße bleiben am Boden. Wir neigen uns wie der „Schiefe Turm von Pisa“. Nun dieselbe Bewegung zur Kreismitte hin, mehrmals hintereinander, anschließend nach links und nach rechts.

Anschließend beschreibt jeder einen Kreis, indem er sich nach vorn, nach links, nach hinten, nach rechts, nach vorn usw. neigt.

Dann schließen wir den Kreis enger. Ein Teilnehmer tritt in die Mitte und führt die gleichen Bewegungen aus. Aber : Er lässt sich mit geschlossenen Augen fallen, nach vorn, nach links etc.

Die anderen fangen ihn auf, bringen ihn jedes Mal wieder in die Ausgangsposition zurück, aus der er sich wieder in einer andere Richtung fallen lässt.

Zuletzt kann man die Torkelflasche kreisen lassen, statt sie immer wieder neu aufzustellen.

G:

Knotenkreis:

Die Teilnehmer stehen wieder im Kreis. Wir fassen uns an den Händen und dürfen uns die ganze Übung über nicht loslassen. Einer setzt sich langsam in Bewegung und zieht seine Partner über die Hände oder unter den Händen der ihm gegenüber Stehenden durch. Ein zweiter folgt seinem Beispiel, noch einer etc. Bis sich der ganze Kreis verknäult hat und sich keiner mehr rühren kann.

Nun versuchen wir, ganz vorsichtig, ohne heftige Bewegungen und ohne zu sprechen, den Knoten aufzudröseln und in die Ausgangssituation zurück zu kehren.

Variante :

Das Gleiche mit geschlossenen Augen, noch vorsichtiger, damit man nicht gegeneinander stößt.

### 3. Gehen

A:

Zeitlupe:

Wer zuletzt am Ziel ankommt, gewinnt ! Wir gehen ganz langsam, mit möglichst großen Schritten. Jedes Mal den Fuß auf Kniehöhe anheben und schwer stampfend aufsetzen. Bei jedem Schritt müssen wir unser Gleichgewicht neu finden. Es steht immer nur ein Fuß auf dem Boden – d.h. wenn der rechte aufsetzt, hebt sich der linke usw. Beständig gehen, nie still stehen!

B:

Krabbengang:

Wir gehen auf allen Vieren, aber nicht vorwärts, sondern nur seitwärts, nach rechts oder links.

C:

Kamelgang:

Noch einmal auf allen Vieren. Wir gehen rechtes Bein – rechte Hand, linkes Bein – linke Hand, sodass sich immer nur eine Seite fortbewegt.

D:

Mit verschränkten Beinen:

Wir stehen nebeneinander, in Paaren, fassen einander um die Hüfte und verschränken entweder unser linkes Bein mit dem rechten des Partners, oder unser rechtes mit dem linken. Dann beginnt der Wettlauf. Nicht springen, sondern gehen. Der Partner leistet dabei wenig Hilfe, jeder muss sich selbst anstrengen.

#### 4. Gruppenintegrationsübungen

A:

Begrüßungen:

Wir bilden Paare. Ein Teilnehmer nennt jeweils 2 Körperteile, die einander berühren sollen. Wenn es also heißt „Nase zu Ellbogen“, versucht jeder, mit seiner Nase den Ellbogen des Partners zu berühren. Dann heißt es „Fuß an Knie“, „Ohr zu Handfläche“, „Nabel zu Knie“ usw. Die Kombinationen werden immer komplizierter, bis die Paare keine Begrüßungen mehr ausführen können. Auf ein Zeichen erfolgt Partnertausch und das Spiel geht von vorne los.

B:

Der Bär:

Ein Teilnehmer ist der „Bär“. Die anderen sind die „Holzfäller“. Der Bär stößt ein fürchterliches Gebrüll aus. Die Holzfäller, die ihm den Rücken zuwenden, fallen um und bleiben steif liegen. Der Bär geht nun zu jedem, schnauft, brüllt, tappt nach ihm, kitzelt ihn, kurz: tut alles, um ihn zu einer Lebensäußerung zu veranlassen. Wenn ihm das gelingt, verwandelt sich der Holzfäller ebenfalls in einen Bären und versucht, die anderen Holzfäller zum Lachen zu bringen.

## 5. Etüden spielen

Streitsituation:

1.

Mann kommt erst im Morgengrauen nach Hause. Sie hinterfragt, wo er war. Angeblich mit Freund X essen und in Kneipe versackt. Damit scheint die Diskussion beendet und er muss zur Arbeit los.

A: Sie glaubt ihm.

B: Sie glaubt ihm nicht.

Also sie sich anzieht, findet sie in seiner Jackettasche einen ihr nicht bekannten Schlüssel.

Schnitt.

2.

Abends.

Er ist bereits zu Hause und erwartet sie, gedeckter Tisch, fertiges Essen. Sie rastet aus und wirft ihm mit den Vorwürfen die Schlüssel an den Kopf. Zusammenbruch, Weinen, Ende.

A: Sein Geständnis

B: Seine Richtigstellung. Versöhnung. Happy End.

## 6. Einsprechen

Beispiele für Konsonanten und Vokale

Denken Sie an eine leckere Speise, machen Sie Kaubewegungen, und unterstreichen Sie diese Bewegungen mit einem genußvollen mmmmmmmmmmm. Wir wiederholen diese Übung mehrmals. Richtig ist es, wenn wir ein Summen und Vibrieren in den Lippen spüren. Wichtig : *Nicht die Lippen zusammenpressen !*

Dann wird Ihre Stimme einen sehr angenehmen, vollen Klang haben. Das ist Ihre ganz natürliche Stimme. Jetzt übertragen wir das genussvoll klingende mmmmmmmmmmm auf die folgenden Sätze. Bitte beachten: Ziehen Sie die Anfangsbuchstaben ein wenig in die Länge. Genießen Sie den brummenden, summenden Klang des mmmmmmmmmmm.

Also:

*mmmmmmmmmmmeister*

*Mmmmmmmmmüller.....*

*Meister Müller mahle mir meine Metze Mehl.*

*meine Mutter muss morgen Mehlmus machen.*

*Wenn mancher Mann wüsste, wer mancher Mann wär`,*

*gäb` mancher Mann manchem Mann manchmal mehr Ehr`.*

*Weil mancher Mann nicht weiß, wer mancher Mann ist,*

*mancher Mann manchen Mann manchmal vergisst.*

### **Die Konsonanten - das Gerüst für die deutliche Aussprache**

Sie strukturieren unsere Sprache. Sie sind wie ein Gerüst für die Vokale A, E, I, O, U, unsere "Klangträger", und sorgen für eine klare Aussprache. Jetzt sprechen wir die folgenden "Zungenbrecher". Nach und nach erhöhen wir das Tempo. Dabei jedoch nicht an Deutlichkeit verlieren.

*Am zehnten Zehnten zehn Uhr zogen zehn zahme Ziegen zehn Zentner Zucker zum Zoo.*

*Zwei Schweizer schwitzen beim Schweißen - beim Schweißen schwitzen zwei Schweitzer.*

*Bürsten mit weißen Borsten bürsten besser als Bürsten mit schwarzen Borsten bürsten.*

*Sie war die teichigste Teichmuschel unter allen teichigen Teichmuscheln im Teichmuschelteich, unter allen teichigen Teichmuscheln im Teichmuschelteich, war sie die teichigste Teichmuschel.*

*Der dünne Diener trägt die dicke Dame durch den dicken Dreck, da dankt die dicke Dame dem dünnen Diener, dass der dünne Diener die dicke Dame durch den dicken Dreck getragen hat.*

### **Vokale - die Klangträger unserer Sprache**

Mit deutlich gesprochenen Vokalen verbessert sich der Klang unserer Sprache. Wir trainieren dafür vor allem die Lippenmuskeln.

### *Lippen blähen*

Blähen Sie Ihre Lippen beim Ausatmen auf, als hätten Sie eine Luftblase im Mund und bringen Sie sie zum Platzen. Formen Sie dabei ein kurzes a, e, i, o, u.

Also:

*ba - be- bi - bo - bu.*

---

---

## **7. Spiegelübungen:**

A:

### Einfaches Spiegeln:

Wir stehen uns in zwei Reihen gegenüber und blicken unserem Gegenüber in die Augen.

Spiegel und Gespiegelte. Jeder Gespiegelte bewegt sich vor dem Spiegel, verändert seinen Gesichtsausdruck. Der Partner gegenüber, der Spiegel, reproduziert alles so genau wie möglich. Keine Aggression ! Kein Karikieren ! Keine heftigen Bewegungen, die im Spiegel nur schwer nachvollziehbar sind.

Erstrebt werden möglichst synchrone Bewegungsabläufe, sodass der Zuschauer Nachahmer und Nachgeahmten kaum auseinander zu halten vermag. Die Bewegungen sind langsam und fließend, damit der Spiegel sie mühelos nachvollziehen, am besten vorausahnen kann.

B:

### Der Zerrspiegel:

Hatte der Spiegel bisher alle Bewegungen, Gestik, Mimik möglichst genau reproduziert – so karikiert, parodiert er nun alles, was der Gespiegelte tut. Mit anderen Worten: er hat auf jedes Bild ein „Gegenbild“, parat. Zwischen Bild und Gegenbild darf nicht viel Zeit vergehen, sie sollen möglichst nahtlos, ohne Unterbrechung aufeinanderfolgen.

---

## vorerst Reserven

### Blind Finger - führen

Zwei Personen legen die Innenseiten der Zeigefinger der rechten bzw. linken Hand aufeinander. Eine Person ist blind / hat die Augen geschlossen, die sehende Person führt, rückwärts gehend, den " Blinden " durch:

eine belebte Straße, einen Wald, über eine schmale Brücke, ein tief hängendes und kratzendes Gebüsch, Pfützen, Glassplitter, über Bordsteinkanten, Kopfsteinpflaster, über ein Gullyloch ohne Deckel etc.

Die Führung erfolgt ohne Worte bzw. die Möglichkeit verbaler Anweisungen. Hier kommt es ganz auf Partnerbeziehung an, Sensibilität, Vertrauen, non - verbale Mitteilungen. Wichtig ist, dass beide den parcour ohne crashes überstehen.

### Schatten gehen

Zwei Personen bewegen sich millimeterdicht hintereinander. Der Vorgehende bewegt sich langsam, schnell, ängstlich, zuckend, hektisch, mit kleinen, großen, trippelnden, wankenden, zielstrebigen Schritten geradewegs, im Kreis, im Zickzackkurs etc. auf ein Ziel zu. Der " Schattenmann " folgt ihm - möglichst schattengenau / getreu. Es dürfen keine körperlichen Berührungen stattfinden. Erreicht werden soll ein harmonischer, adäquater Gesamteindruck von EINER Person, die doch aus zweien besteht.

### Gucken

Zwei Personen sitzen auf zwei Stühlen. Die anderen Personen studieren diese zwei genau, prägen sich jedes Detail ein - 1 Minute Zeit - und gehen hinaus. Nun verändern die beiden " Stuhlsitzer " 4 - 5 Details an ihrer Haltung oder / und ihrem Äußeren.

Der kleine Finger der sonst geschlossenen Finger an der linken Hand könnte abgespreizt werden, eine vor dem Ohr befindliche Haarsträhne könnte hinter das Ohr gestrichen werden, ein geschlossener Schnürsenkel kann geöffnet werden, die fest aufeinander gepressten Lippen könnten einen Spalt geöffnet werden. Nun kommen die anderen Personen wieder hinein und bemerken - hoffentlich - die Veränderungen. ( Varianten: In der Gruppe oder einzeln ) . Sie bringen die " Stuhlsitzer " wieder in ihre Ausgangspositionen zurück.

Auswertung.

Rollentausch.

Training, Wiederholung wenn " Bemerkquote " zu gering.



## 9. Körpersprache : Gehen üben

Wer geht warum mit welchem Ziel wann auf welchem Boden wohin in welcher Verfassung und in welchen Schuhen?

Die W Fragen :

Wer ?

Wann ?

Wo ?

Woher ?

Warum ?

Wie ?

Gegen wen ?

Wie lange ?

Wohin ?

Wozu ?

Diese Fragen sind wesentlich, wenn es darum geht , eine Figur zu " erkunden ", sie informiert / schlau mit Hintergrundwissen zu spielen. Neben dem Text und der Textbehandlung kommt es auf dem Theater ganz besonders auf Körpersprache und Körperausdruck an. Wir spielen und trainieren heute Varianten zu der

*Etüde: Jemand geht.*

*Also:*

Ein dicker 250 Kilogramm schwerer Sumo Ringer geht betrunken, weil ihn seine Frau verlassen hat, traurig und allein, barfuss, auf einem Waldweg. Es ist tief in der Nacht, der Weg ist ihm unbekannt, Angst vor Wölfen, Bären und Tieren hat er nicht, wohl aber empfindliche Fußsohlen. Da liegen ein paar Glasscherben auf dem Weg, die er nicht gesehen hat - und sich nun geschnitten, aua tut das weh usw usf.

Eine junge, schlanke, leichtfüßige Magd stiehlt sich zur Mittagszeit vom Bauernhof davon, weil sie in der Scheune ein Rendezvous mit dem Gutsherrn hat. Sie trägt klobige Holzpantoffeln, die sie am Rennen hindern. Der schmale Weg zur Scheune ist ihr bekannt. Sie muss sehr aufpassen, dass die Gutsherrin sie nicht aus ihrem Fenster erspäht. Die junge

Magd ist sehr aufgeregt, freut sich sehr, muss kaum auf den Weg achten, dafür auf böse Blicke, außerdem scheint die Sonne und es ist brütend heiß usw usf.

Neben dem Bauernhof hat die alte Hexe Frau Gotel ihr Anwesen, dies ist eine böse Hexe, die damals dem Bauern sein Kind weggenommen hat, weil dessen Frau in der Schwangerschaft Gelüste hatte, Rapunzeln zu essen. Diese Pflanze gedieh nicht auf des Bauer Hof, wohl aber bei Frau Gotel, weswegen sie diesen gemeinen Handel vereinbarten : Schwangere Frau bekommt Rapunzel aus dem Gotelschen Garten, dafür kriegt die Gotel dann das Kind nach der Geburt. Frau Gotel kann es prinzipiell nicht leiden, wenn andere Leute glücklich sind, umso mehr, weil sie eigentlich nichts weiter zu tun hat als Böse zu sein, spioniert sie anderen Leuten hinterher und treibt ihr Unwesen.

So sieht sie also unsere Magd den Hof entlang flitzen in Richtung Scheune, erhebt sich aus ihrem abgewetzten Ledersessel / Spionageturm, schlüpft in ihre alten, spitzen, spitzhackigen Hexenschuhe und steigt behutsam die Wendeltreppe hinunter. Vorsichtig und um sich blickend betritt sie den Weg und schleicht der Magd hinterher. Die Gotel ist eine alte, dürre, klapprige böse Frau, die gebückt läuft, um nicht gesehen zu werden - dann fällt sie hin, weil sie über einen Stein gestolpert ist, d.h. gut sehen kann sie auch nicht mehr usw usf.

Jeder fabuliert und denkt sich 4 - 5 Personen in entsprechenden Situationen mit adäquatem Gang aus. Wir arbeiten ohne Kostüme und Requisiten.

Jeder präsentiert seinen Gang ( ohne Ankündigung, was gespielt wird ) - Auswertung. Was / wen konnte man erkennen - wie überzeugend / lustig / ergreifend / wie gut?

---

---

### **10. Freie Rede auf Zeit / In 30 sec.**

Bei dieser Übung geht es darum, Zeitgefühl für timing / Rhythmusgefühl zu entwickeln. Außerdem üben wir rhetorische Fähigkeiten wie überzeugender Aufbau eines Textes, logisch - schlüssig - individuell - überzeugende Präsentation.

Thema:

Übersichtlich formulieren

*Einige Tipps dazu:*

*Beim Reden keine unverständlichen Periodensätze bauen.*

*Nietzsche :*

*" Tief sein oder tief scheinen.*

*Wer sich tief weiß, bemüht sich um Klarheit;*

*wer tief scheinen möchte, bemüht sich um Dunkelheit.*

*Die Menge hält alles für tief, wenn sie den Grund nicht sehen kann :*

*sie ist ängstlich und geht ungern ins Wasser! "*

*Wovor sollte man sich hüten?*

*Vor unüberschaubaren Sätzen!*

*Vermeiden Sie Schachtelsätze, bei denen gleichartige Wörter, besonders Tätigkeitswörter, kurz aufeinander folgen.*

*Ein Beispiel:*

*" Derjenige, der denjenigen, der den Wahlwerbe - Aufsteller der XYZ Partei, der an der Brücke, die am Weg, die nach Potsdam führt, steht, umgeworfen hat, anzeigt, erhält eine Belohnung. "*

Wenig zweckmäßig ist auch der " Güterwagenstil ", bei dem immer ein Satz an den anderen geklebt wird, sodass man zum Schluss nicht mehr weiß, was los war, weil der erste Satz zu weit vor dem letzten steht, und man den Ausgangspunkt sowie die Mittelsätze vergessen hat, wenn man den letzten Satz sprechen hört und schließlich gern wissen möchte, was das Ganze nun eigentlich bedeuten sprich sagen soll.

*Aufgabe:*

Formulieren Sie den oben stehenden Bandwurmschreibsatz in einen flotten, pointierten und gut verständlichen Sprechtext um, den Sie uns sogleich vortragen.

*Meine Lieblingsrolle*

*in 30 sec.*

Sprechen Sie pointiert, ansprechend, überzeugend, individuell und mit der Ihnen eigenen Begeisterung über:

Ihre Lieblingsfarbe, Ihren Lieblingsschauspieler, Ihr Lieblingsessen, Ihre Lieblingsstadt, Ihr Lieblingsland, Ihre Lieblingssportart, Lieblingstier usw.

Die Redezeit ist begrenzt auf 30 sec.

*Also:*

Reißen sie uns mit, begeistern Sie uns, erfreuen Sie uns!

---

## 11. Fabulieren / Phantasie Märchen

### 1.

*Wir erzählen ein Märchen, free phantasie.*

Dies ist eine Übung für Gruppendynamik, Harmonie, voneinander inspirieren lassen, abnehmen, individuell handeln und dennoch im Sinn der Gruppe.

A beginnt ein Märchen seiner Wahl zu erzählen und reißt Thema, handelnde Personen, Story an. Nach 5 Sätzen *kann* er Schlussmachen, nach 7 Sätzen *muss* er Schluss machen. Der vorgegebene rote Faden wird von B weitergesponnen, der wiederum nach 5 - 7 Sätzen an C abgibt usw usf. Bei 5 Erzählern darf jeder 2 x mal dabei sein, beim zehnten " Satztake " *muss* das Märchen mit einem verbindlichen Schluss beendet sein.

Es wird interessant sein zu erleben, welches Potenzial die Gruppe hat, wie viel gemeinsame Phantasie und gleichzeitig wie viel Disziplin, die Aufgabe nicht " aus dem Ruder " laufen zu lassen.

### 2.

*Wir erzählen das Märchen " Vom Fischer und seiner Frau "*

Die Gruppe liest das Märchen einmal gemeinsam durch. Danach werden die Rollen verteilt:

Der Fischer,

seine Frau,

der große Butt,

der Erzähler. /

mehrere Erzähler ( einer für Handlung, einer für Naturgewalten, einer für die Schilderung / Beschreibung der Pracht in den Palästen etc. )

Die Gruppe präsentiert das Märchen.

Dabei gilt es, das Prinzip

Wirkung durch Anschauung überzeugend umzusetzen.

Sprachbilder machen Gegenstände anschaulich und prägen sich ein.

Das ist besonders bei Märchen hervorragend zu studieren.

Aber auch in der Moderne , der Wirtschaft, gilt dieses Prinzip.

*" Der Markt ist lustlos, matt, still, schläfrig, träge,*

*die Geschäfte stocken, sind schleppend,*

*sie ruhen, sind ohne Leben.*

*Die Preise oder Kurse steigen,*

*gehen in die Höhe, klettern, sinken."*

Auch Vergleiche wecken die Aufnahmefähigkeit und regen zum Mitdenken an.

So zum Beispiel:

*" Die Kommunikationstechnik ist ein Kind, das noch in den Geburtswehen liegt."*

Farbe bringen auch Bilder und Vergleiche, z.B.

*im Sande verlaufen,*

*alter Zopf,*

*mit dem scharfen Messer der Kritik,*

*zerplatzen wie eine Seifenblase,*

*einer Sache auf den Zahn fühlen,*

*wie Schnee in der Sonne schmelzen,*

*Säulen der Vernunft ..*

usw usf.

## Anhang:

### Für die Studenten / Schüler als Geleittext

#### Bertolt Brecht / Zur Schauspielausbildung / Zur Schauspieler Persönlichkeit

Es wird oft vergessen, auf wie theatralische Art die Erziehung des Menschen vor sich geht. Das Kind erfährt, lange bevor es mit Argumenten versehen wird, auf ganz theatralische Art, wie es sich zu verhalten hat. Wenn das und das geschieht, hört (oder sieht) es, muss man lachen. Es lacht mit, wenn gelacht wird, und weiß nicht, warum. Meist ist es ganz verwirrt, wenn man es fragt, warum es lacht. Und so weint es auch mit, vergießt nicht nur Tränen, weil die Erwachsenen es tun, sondern fühlt auch echte Trauer. Es sind theatralische Vorgänge, die da die Charaktere bilden. Der Mensch kopiert Gesten, Mimik, Tonfälle. Und das Weinen entsteht durch Trauer, aber es entsteht auch Trauer durch das Weinen.

Dem Erwachsenen geht es nicht anders. Seine Erziehung hört nie auf. Wer das überlegt, wird die Bedeutung des Theaterspiels für die Bildung der Charaktere begreifen. Er wird begreifen, was es bedeutet, wenn Tausende vor Hunderttausenden Theater spielen.

Da ist zum Beispiel die *Beschreibung des Artistischen*. Natürlich kommt die Kunst ohne das Künstlerische nicht aus, aber es ist wichtig zu beschreiben, " wie es gemacht wird ". Man darf keinesfalls glauben, dass es etwa " kalt " zu erlernen oder auszuüben wäre. Nicht einmal das *Sprechen lernen*, das für die Schauspieler sehr nötig ist, kann ganz kalt, als etwas Mechanisches vor sich gehen. Der Schauspieler muss zum Beispiel *deutlich sprechen können, aber das ist nicht nur eine Sache der Konsonanten und Vokale, sondern auch eine Sache des Sinnes und des Geistes*.

Es genügt nicht, die Figuren der Dichtung gut aufzunehmen, sondern man muss als Schauspieler ständig wirkliche Menschen um sich herum und am fernsten Umkreis dazu aufnehmen und verarbeiten. *In gewisser Weise verwandelt sich für den Schauspieler seine ganze Umwelt in ein Theater* und er ist der Zuschauer. Ständig eignet er sich das seiner Natur " Fremde " an, und zwar so, dass es ihm fremd genug bleibt, das heißt so fremd, dass er sein Eigenes behält.

*Der Schauspieler kann von allen Künsten lernen, denn das Theater nimmt von allen Künsten*. Er muss immer ein Bild bieten, das heißt die *Augen* des Publikums anregen und erfreuen und in sich gesammelt sein wie eine Plastik. Auch das *Ohr* muss er erfrischen und anregen.

Und verbessern - durch gute Klänge der Stimme. Er muss erzählen können und Genuss verschaffen an der menschlichen Natur, einschließlich ihrer Widersprüche.

*Soziales Gefühl* ist für den Schauspieler unbedingt nötig. Es ersetzt jedoch nicht das Wissen um die sozialen Zustände. Und das Wissen um soziale Zustände ersetzt nicht das ständige Studium derselben. Für jede Figur und für jede Situation und für jede Aussage ist ein neues Studium nötig.

Ganz gleich, ob der Schauspieler auf der Bühne außer sich geraten oder in sich bleiben soll, muss er es verstehen, *sich das Spiel leicht zu machen*. Er muss sich zunächst den Schauplatz erobern, das heißt, sich über ihn Bescheid verschaffen, wie ein Blinder sich über einen Platz Bescheid verschafft.

Er muss seine Bewegungen, was immer sie ausdrücken, so arrangieren, dass sie ihm schon durch ihre Rhythmik und Plastik Spaß machen. Das alles sind sinnliche Aufgaben und das Training ist ein Ganzkörper - und Geisthaftes.