

New Love

Neue Spielformen für unser Playbacktheater

Wolfgang Wendlandt, Berlin

Regel sind dazu da eingehalten zu werden!

Regeln sind Vorgaben, die gebrochen werden können!

Vorbemerkung:

- Diese Zusammenstellung stellt ein internes Arbeitspapier dar, das für den privaten Gebrauch gedacht ist. Die hier aufgeführten Spielformen sind im Rahmen meiner Trainingsarbeit mit dem Playbacktheater-Ensemble *Die Tumoristen* entstanden (www.tumoristen.de). Sie wurden aufgrund der gemeinsamen Spielpraxis wiederholt überarbeitet.
- Die eine oder andere Form habe ich aus dem Bedürfnis entwickelt, neue Elemente in das Playbackspiel einzubringen und den theatralen Ausdruck des Bühnengeschehens experimenteller und abwechslungsreicher zu gestalten.
- Mehrere Formen sind Variationen bekannter Playback-Formen. Sie ermöglichen es dem/der BühnenleiterIn (BL), die Phase des Geschichten-Explorierens und der Rollenspezifizierung zu verkürzen.
- Playbacktheater-Spielformen haben nicht nur wertschätzend den Bezug zu den ErzählerInnen (ERZ) herzustellen, sondern sie sollten auch Einfluss nehmen können auf die Bedürfnisse der jeweiligen Zielgruppe eines Theaterauftritts, um Offenheit und Erzählfreude der Besucher wirksam anzustoßen.

Überblick:

Formen **ohne** Rollenvorgabe:

- Turbulenzen (Kurzform)
- Duett (Kurzform)
- Backside (Kurzform)
- Fluid-3 (Kurzform)
- Vision (mittell. Form)
- Drei/Eins (mittell. Form)
- Fünf Musen (Langform)
- Gedicht (Langform)
- Foreign Song (Langform)

Formen **mit** Rollenvorgabe:

- Roman (mittellange Form)
- Jekyll and Hyde (mittellange Form)
- Freies Spiel
mit Resonanzsatz (Langform)
- Bewegte Perspektiven (Langform)

TURBULENZEN

Spielform für **kurze Mitteilungen über aktuell unruhige Lebenssituation bzw. Stimmungsschwankungen**. Es werden **Gefühle und Gedanken** des/der ErzählerIn (ERZ) dargestellt, in Form eines Fluids, bei dem die SpielerInnen (SPI) in unsicherer Körperhaltung und mit fahrigem Bewegung (z.B. stehend nur auf einem Bein) agieren; eine wacklige Skulptur mit Sturzgefahr entsteht.

Ablauf: siehe Fluid. Kurze Verbalisierungen; nicht nur Gefühle, sondern alle Aspekte aus Sicht des/der ERZ können verbalisiert werden. Beim Wiederholen der gewählten Wörter/Sätze sind Variationen erlaubt.

Wichtig: Die kipplige Angelegenheit deutlich ausspielen. Aber Achtung – (wenn möglich) nicht fallen! Gegenseitig stützen! Verständlichkeit sichern auch bei Überlagerungen der Stimmen/der Texte.

Musiker (MU): Kurzes Vorspiel; Begleitung wie beim Fluid.

BühnenleiterIn (BL): Beflügelnder Einstieg fürs Publikum; gute Anwärmung für SPI.

DUETT

Zwei Ich-Perspektiven der Erzählung, **Gefühl und Handlung**, werden von 2 SPI am Bühnenrand vorne neben einander stehend (halbe Armlänge Abstand) **gleichzeitig** dargestellt, mimisch, gestisch und verbal.

Ablauf: Musik beginnt, A und D (SPI rechts und links) treten ab. B und C treten vor. Musik hört auf. EineR der SPI beginnt mit einer intensiven, ausdrucksstarken Gefühlsäußerung, der/die andere übernimmt die Handlungsperspektive, beschreibend in gefühlsneutraler Form. Beide sprechen parallel, gut artikuliert. Musik kann dezent Klangtupfer und leise Akkorde hineingeben; setzt deutlichen Schlusspunkt.

Wichtig ist der Unterschied zwischen den gefühlsintensiven und den neutralen Äußerungen. Deutlich artikulieren! Auf eigene Unangestrengtheit achten, da das Parallelsprechen automatisch zu mehr Lautstärke und vor allem Kraftanstrengung verleitet. Keiner der SPI soll sich kämpferisch Gehör verschaffen wollen. Das *Duett* als Kurzform nicht zu lange ausspielen!

Musik spielt während SPI ihren Platz einnehmen und vorne stehend einfrieren. Während des Parallelsprechens macht sie nur sehr dezent **ab und zu** Hintergrundgeräusche oder Klänge. Abschließend deutliches Signal für das Ende setzen!

BühnenleiterIn (BL): Unerwartete Playbackform, die die Aufmerksamkeit des Publikums bindet und die Stimmung belebt. Parallelsprechen der SPI muss geschult werden.

BACKSIDE

Wird als Kurzform bei einer Ich-Erzählung gespielt, die eine plötzliche Wendung nimmt. Im ersten Teil wird die Ausgangssituation verbalisiert, im zweiten die Wendung des Geschehens oder der Befindlichkeiten (Alternative zum Wechselfluid).

Ablauf: Musik beginnt, alle SPI gehen gleichzeitig nach vorn, stellen sich in Reihe nebeneinander auf, verharren einen Augenblick, Musik stoppt; SPI drehen sich gleichzeitig rechts um 180 °, sodass sie mit dem Rücken zum Publikum zu stehen kommen. Dann beginnen alle gleichzeitig das Erleben des/der ERZ aus der Ich-Perspektive zu benennen, sprechen sehr deutlich, verwenden wenige Wörter, machen Pausen, achten auf den Klang und den Rhythmus der Sprache ihrer MitspielerInnen. Wie in einem 4-stimmigen Musikstück verweben sich die Äußerungen zu einem Klangteppich, bei dem man einzelne Stimmen und Wortelemente heraushören kann. Nun erfolgt ein lautes Signal der Musik. Die SPI halten kurz inne, drehen sich gemeinsam rechts herum um 180 °, reden dann gleichzeitig weiter – wieder ohne Musik –, benennen nun aber die Wendung des Geschehens aus der Perspektive des/der ERZ, begleitet von intensiver Mimik und Gestik. Abschließend einfrieren, wenn Musik deutliches Schlusssignal gibt.

Wichtig: Deutlich artikulieren! Mit dem Klang der Wörter spielen! Auf eigene Unangestrengtheit achten – das ist wichtig, da das Parallelsprechen automatisch zu mehr Lautstärke und vor allem Kraftanstrengung bei den SPI führt. Es soll sich aber keiner der SPI kämpferisch Gehör verschaffen wollen.

Musik spielt während SPI ihren Platz in der Reihe einnehmen und einfrieren. Dann pausiert die Musik; gibt lautes Signal zum Umdrehen, ebenfalls abschließendes Signal für das Ende.

BühnenleiterIn: Sehr wirkungsvolle Form. Parallelsprechen der SPI muss geschult werden.

Fluid-3

Für Geschichten, bei denen die **Gefühlslage des/der ErzählerIn sehr vielfältig** ist und sich sehr unterschiedliche Nuancen zeigen. Es werden drei Fluids nacheinander gespielt, die jeweils durch ein deutliches Signal der MU getrennt sind. Die Wiederholung ermöglicht eine Vertiefung und Entwicklung der ausgedrückten Gefühle.

Ablauf: Der erste Teil *des Fluid-3* ist identisch mit dem *Fluid*. Der zweite Teil entwickelt sich nach einem Signal des/des MU: Die SPI lösen sich aus dem Freeze, jede Figur findet geschmeidig mit einem

neuen Stand, einer neuen Haltung und Bewegung, zu einer zweiten Skulptur zusammen. Dann sprechen und tönen alle wieder gleichzeitig, sparsam, sich überlappend und trotzdem gut verstehbar mit einer zweiten Kurzaussprache. Danach erfolgt noch einmal – nach dem Signal der Musik – das dritte Fluid in einer neuen Skulptur mit einer jeweils neuen Äußerung der SPI.

Wichtig: Klarer Wechsel: Einfrieren der ersten Skulptur – Musiksignal – geschmeidig auflösen und eine neue Position in einer zweiten Skulptur finden, den Positionswechsel durch einen dichten, engen, tänzerischen Körperkontakt und in Zeitlupe spannend (ohne Stimme/Sprache) gestalten – dann wieder klares Verbalisieren (gemeinsam beginnend oder nacheinander leicht versetzt) – gemeinsam gleichzeitig enden mit Musiksignal. Das Gleiche noch einmal im dritten Teil.

Musik wie beim Fluid; deutliches Zwischensignal setzen, um Wechsel einzuleiten.

BühnenleiterIn: Fluid-3 verlangt differenzierte Beschreibung der eigenen Emotionen durch ERZ.

VISIONEN

Bei **Erzählung mit großer Tiefe, Schmerz und Traurigkeit** findet durch BL eine **Hinlenkung des/der ERZ auf eigene Ressourcen** statt. BL erfragt einen Ort, wo es sich gut in die Zukunft hineinträumen ließe (z.B. auf einem Berggipfel oder an der Reling eines Schiffes) und wo sich eine Vision von einem veränderten Alltag entfalten könnte. Auf der Bühne entfalten sich nebeneinander 4 Erzählstränge, die schrittweise (durch wechselnde Unterbrechungen wie bei *Die 4 Perspektiven* bedingt) voranschreiten.

Ablauf: Für 3 oder 4 SPI geeignet. Wenn die Musik beginnt, treten alle mit neutraler Miene (!) ganz nach vorne an den Bühnenrand und stehen, eine Armlänge voneinander getrennt, in einer Reihe, frieren ein. Musik stoppt. Stille. Gesichter nehmen einen freudigen, nachdenklichen, sehnsuchtsvollen, verträumten Ausdruck an. A beginnt langsam, etwas verhalten, dann zunehmend sicherer eine Vision der Zukunft zu entwerfen, orientiert an der Geschichte des/ der ERZ (und den eigenen Resonanzen). Andere SPI unterbricht und verbalisiert seine/ihre visionäre Perspektive. So geht es mehrfach hin und her. Wenn A unterbricht, stoppt B sofort in seiner/ihrer Rede. Das abwechselnde Unterbrechen erscheint nicht wie ein Kampf gegeneinander, sondern wie ein frohes Zutagetreten einer jeweils anderen Perspektive. Der eigene Erzählstrang wird jeweils da fortgesetzt, wo er unterbrochen wurde. Die SPI nehmen körperlich und inhaltlich nicht aufeinander Bezug!

Wichtig: Die *Visionen* bündeln Sehnsüchte, Wünsche, bevorstehende Entscheidungen, konkrete Schritte, die noch nicht realisiert sind, aber für das eigene Leben schon bereitliegen. Sie können nachdenklich und doch auch bestimmt formuliert werden, die Sätze klingen heiter und voller Zuversicht, begleitet von einem verträumten oder schelmischen Lächeln, sie strahlen Freude sowie zunehmende Entschlossenheit aus. **Gesprochen wird in ICH-Form und in Gegenwartsform!** Die Unterbrechungen erfolgen laut und deutlich, sodass der Unterbrochene tatsächlich sofort stoppen kann. Anfangs wird genügend Zeit gelassen, damit sich eine Vision etablieren kann. Die Form lebt von der Offenheit und authentischen Selbsteinbringung der SPI, echtes Gefühl und Intensität sind gefragt, Innigkeit, Zartheit, Leidenschaft.

Musik startet während SPI ihren Platz einnehmen, dann pausiert sie. Ggf. erklingt sie ab und zu – kaum hörbar – wie Sphärenklänge.

BühnenleiterIn: Form lässt sich nutzen, wenn ERZ Stärkung benötigt oder wenn sich eine gedrückte Stimmung nach mehreren schweren Geschichten im Publikum ausbreitet.

DREI / EINS

Diese Spielform erlaubt eine **Verdichtung einer längeren, unübersichtlichen, ungeordneten oder abstrakten Geschichte auf ihre wesentlichen Essenzen**. Sie ist aber auch für viele andere Geschichten nutzbar und zählt zu den leichten Spielformen.

Ablauf: Die Musik spielt, die SPI stehen und überlegen eine kurze Äußerung/Satz für die Essenz der Geschichte. Musik stoppt kurz. Wenn sie weiterspielt beginnt A seinen Parcours über die Bühne: An DREI unterschiedlichen Orten spricht er/sie seinen/ihren Satz. Das kann jeweils mit unterschiedlichem mimisch-gestischen und stimmlichen Ausdruck geschehen. Während A spricht schweigt die Musik. Nach dem 3. Mal friert A ein. Dann folgen, mit gleichem Ablauf die Soli von B, C und D. Nach dem

Ende des Solos von D und der kurzen Pause der Musik, beginnt die Musik wieder zu spielen. Sie begleitet die letzte Phase des kurzen Freien Spiels. Auch jetzt werden nur die Essenz-Sätze genutzt. Den Schluss kann eine Skulptur oder ein gemeinsames Lied bilden.

Wichtig: Das Solo der SPI, das über die drei unterschiedlichen Bühnenpositionen erfolgt, sollte nicht zu lang sein. Es ist in seinem Ablauf – entsprechend der Bedeutung der Essenz – fließend oder gestückelt, hektisch oder stolz, besinnlich oder übersprühend; gesprochen werden sollte immer nur beim Innehalten – wenn die Musik schweigt –, beim Stehenbleiben auf einer Position.

Musik strukturiert den Ablauf: Sie beginnt; sie hält vor jedem Solo kurz inne und markiert damit den Wechsel; sie schweigt, wenn SPI während der Soli ihren Essenz-Satz sprechen. Die Musik begleitet behutsam die letzte Phase des Freien Spiels und setzt abschließend den Schlusspunkt.

BühnenleiterIn: Form ist vielfältig nutzbar; kann aber auch bevorzugt als hilfreiche Form gewählt werden bei Erzählungen, die zerrissen erscheinen, oberflächlich oder ohne Tiefe sind.

FÜNF MUSEN

Fünf Musen ist eine **freie Spielform**, bei der alle SPI – jeweils mit nur einem Satz – und der/die MU gleichzeitig das Bühnengeschehen bestimmen. **Alle SPI beginnen parallel 1.) mit einem Solo**, kommen dann zu 2.) **wechselseitigen Begegnungen** und schließen den Auftritt mit 3.) der **Bildung einer gemeinsamen Skulptur** ab. MU ist die gesamte Zeit musizierend auf der Bühne. (Entspricht in etwa der Form *Freies Spiel mit Resonanzsatz* (s.u.), nur dass hier der Musiker zusätzlich auf der Bühne ist.)

Ablauf: Nach Nennung der Spielform steht MU auf und beginnt zu spielen, die SPI stehen in neutraler Haltung und ermitteln für sich im Stillen die Essenz der Geschichte in einer Äußerung/Satz. Dann betritt MU musizierend die Bühne. Das ist das Zeichen für den Spielbeginn der SPI, die parallel ihre Soli mit der Essenz-Äußerung starten. Noch wird kein Kontakt zu den MitspielerInnen aufgenommen. In der zweiten Phase finden Begegnungen untereinander statt, auch mit MU. In der dritten Phase tritt MU an die Bühnenseite, die SPI beziehen sich nun alle, wie in einem Freien Spiel, aufeinander – von der Musik begleitet. Gemeinsam wird ein passendes Ende (beispielsweise eine Skulptur und/oder ein Lied) gestaltet. Die Musik setzt ein deutliches Schlussignal.

Wichtig: Die besondere Ausdrucksstärke der *Fünf Musen* zeigt sich nicht nur in einer expressiven Bewegungsgestaltung und Nutzung des Bühnenraumes, sondern auch in der sprachlichen Variabilität: Hierzu gilt es, mit den Wörtern und der Bedeutung des Satzes zu spielen! Und dabei die Begegnungen spannend zu gestalten! Die Länge der drei Phasen sollte sich in etwa entsprechen und die Gesamtdauer kompakt bleiben.

Musik ist hier deutlicher als sonst **der 5. Spieler!** Sie beginnt, führt durch die gesamte Bühnenhandlung und gestaltet immer wieder aufs Neue das Geschehen: MU **bewegt sich musizierend über die Bühne**, fordert im Spiel die SPI heraus, treibt sie, beschwichtigt sie, lässt sie tanzen, lässt sie singen. Ist Teufelchen und Engelein zugleich.

BühnenleiterIn: Form lässt sich für Erzählungen nutzen, bei denen es um eine Fokussierung auf den/die ERZ geht und die Stärkung von Lebenskraft und Zuversicht anstehen.

ROMAN

Auflockerung für den **Anfang einer Playbackaufführung, wenn Mitteilungen zögerlich** oder wortkarg **erfolgen. Unterhaltsamer Einstieg bei schleppender Atmosphäre.** Für zwei SPI geeignet, die von ERZ ausgewählt werden: einen Romanautor und seine Hauptfigur.

Ablauf: Lässt sich ein Zuschauer nur sehr schwer auf die Fragen/Impulse des/der BL ein, bedankt sich dieseR für die Äußerung. Er lässt den/die ERZ zwei SPI auszuwählen, den Romanautor und die Hauptfigur. Beide treten vor, Autor links, Hauptfigur rechts, beide frieren ein. Die beiden anderen SPI treten ab. BL bittet nun den Titel des Buches/das Motto des Romans sowie den ersten Satz zu nennen, mit dem der Roman wörtlich anfängt. Nun spielt die Musik ein paar einleitende Takte und verstummt. Der Autor öffnet pantomimisch einen Roman, liest den ersten Satz (wie vorgegeben), wiederholt ihn noch einmal laut und fährt fort den (spontan ausgedachten) Text in Gegenwartsform (!) zu präsentieren. Er lässt beim

Sprechen Raum für die Äußerungen der Hauptfigur, die nun ihrerseits nur (!) Titel bzw. Motto deklariert. Dabei sollte die Hauptfigur die gesamte Bühne für sein expressives Spiel nutzen, während der Autor ruhig auf seinem Platz stehen bleibt. Das Sprechen beider Redner überlappt sich, verschachtelt sich, hebt sich dann wieder klar voneinander ab (Variation der Lautstärke). Ab und zu erklingt Musik aus dem Hintergrund mit leisen Klängen oder Geräuschen.

Wichtig: Beide Figuren sprechen zum Publikum – nicht zueinander! Der Autor bleibt die gesamte Zeit an seinem Platz; die Hauptfigur bespielt sehr ausdrucksstark die Bühne. Beide Sprechstränge sind weitestgehend für das Publikum identifizierbar.

Musik leitet ein und setzt Schlusspunkt; unterstützt mit leisen Klängen oder Geräuschen aus dem Hintergrund.

BühnenleiterIn: Form lässt sich **für alle kurzen Mitteilungen aus dem Publikum** nutzen; ebenfalls um einer schleppenden Atmosphäre entgegen zu wirken. BL kann nach der knappen Äußerung des Zuschauers eine Metapher verwenden: Menschen ähneln manchmal Büchern, die geschlossen sind, bei denen man auf den ersten Blick nur ein paar Worte auf dem Umschlag entziffern kann. Erst wenn sich der Buchdeckel öffnet, zeigen sich die Schätze eines spannenden Romans. BL kann den Abschluss signalisieren: „Ja, danke!“ hineinrufen.

JEKYLL AND HYDE

Für **Geschichten mit Beziehungslinch**, bei denen die **wahren Gefühle** des Ärgers, der Wut, der Enttäuschung etc. **zurückgehalten werden**. Durch die Besetzung von Alter-Egos werden im Spiel die unterdrückten Gefühle und Gedanken sichtbar und hörbar gemacht. Neue Sichtweisen auf den Gegenspieler können entstehen.

Ablauf: Bühnenleiter lässt die ErzählerIn-Rolle (A) und die GegenspielerIn-Rolle (B) besetzen. Musik beginnt. Beide SPI stellen sich im Vordergrund der Bühne auf und frieren dann ein. C, D stellen sich so dicht wie möglich direkt hinter A und B und umschlingen sie als Alter-Egos. Musik stoppt. A und B treten in Beziehung, nutzen die ganze Bühne, die Dopplung (Klammeraffe am Rücken klebend) bleibt dabei über die ganze Spieldauer (so gut wie möglich) bestehen: Vorne = freundlich-angepasstes Verhalten, gesellschaftlich konformer Umgangston. Hinten = unangepasste, abgrenzende Kommentare, auch bissige, abwertende, aggressive Bemerkungen (Gedanken, die wir haben, aber zurückhalten). Wenn es passend erscheint, kann MU auf der Bühne mitspielen und die Interaktionen musikalisch „anstacheln“, „beruhigen“, „kommentieren“.

Wichtig: Die beiden Alter-Egos können sich mit ihren Äußerungen und Kommentaren sowohl an ihr Doppel-Gegenüber wenden, als auch an das Publikum. Die Abfolge der Verbalisierungen von A und B muss gut strukturiert erfolgen, von deutlichen Pausen getrennt, damit ein ausreichender Zeitabstand bleibt für die Kommentare von C und D. Freche, „ungehörige“ Äußerungen der Alter-Egos sind hier ausdrücklich erwünscht.

Musik leitet ein, begleitet mit leisen Klängen oder Geräuschen aus dem Hintergrund, kann aber auch direkt auf der Bühne Akzente setzen. Signalisiert deutlich den Spielabschluss.

BühnenleiterIn: Diese Spielform thematisiert die Frage der eigenen Authentizität; regt an die Abhängigkeit unseres Sozialverhaltens von sozialen Normen zu reflektieren; sie ist dabei witzig und unterhaltsam; sie greift die Wünsche des/der ERZ auf, sich mutiger in Alltagssituationen zu behaupten.

FREIES SPIEL MIT RESONANZSATZ

Freie Spielform, mit der alle ergiebigen Geschichten gespielt werden können. Diese Form ist in seiner Struktur identisch mit dem *Freies Spiel als Traum*, nur dass hier die SPI selber einen passenden Satz (aus ihrer Resonanz zum Erzählten) finden. Das *Freie Spiel mit Resonanzsatz* entspricht der Form *Fünf Musen* (s.o.), nur dass hier der Musiker nicht auf der Bühne mitwirkt.

Ablauf: ErzählerIn sitzt auf dem Erzählerstuhl auf der Bühne. BL lässt alle Rollen durch ErzählerIn besetzen. SPI finden, während Musik spielt, ihre Position auf der Bühne. Musik stoppt kurz. Dann beginnt das Spiel, Begegnungen werden kreiert, Raum für neue Impulse entsteht, Aktionen miteinander fin-

den im Wechsel statt. Um die Wirkung der Musik zu steigern, verstummt sie immer wieder (z.B. kurz vor einer sich anbahnenden Begegnung). Mit dem Einfrieren aller SPI setzt ein kurzes musikalisches Nachspiel ein.

Wichtig: Der Rhythmus in der Abfolge der Szenen sollte variabel sein (schnell – langsam, laut – leise, im Vordergrund – im Hintergrund der Bühne), Ruhe und Aufregung im Bühnengeschehen sollten sich abwechseln. Kleinen Szenen können als kurzes Lied oder als Pair gestaltet werden. Einfrieren beim Abschluss, ggf. als Skulptur.

Musik beginnt mit Ouvertüre, die das Grundgefühl der Geschichte ausdrückt; begleitet dann die Szenen, gibt Tempowechsel oder Ruhe vor, kürzt überlange Spielsequenzen (z.B. indem sie verstummt). MU sollte ständig im Blickkontakt mit dem Geschehen bleiben und Akzente setzen; dabei Klangräume und Geräusch schaffen, die die SPI veranlassen Kontakt zueinander herzustellen oder abubrechen.

Bühnenl.: ERZ-Rolle sollte besetzt werden, ein/zwei Rollen können als Jocker frei bleiben.

BEWEGTE PERSPEKTIVEN

Mit dieser Spielform können analog zu *Die vier Perspektiven* **komplexe Geschichten** gespielt werden, wobei **keine Rollenklärung oder -vergabe** erfolgt.

Ablauf: Er ist identisch wie bei *Die vier Perspektiven*, allerdings **stehen** die SPI die gesamte Zeit vorne am Bühnenrand mit Armlänge Abstand in einer Reihe. Sie können sich auf der Stelle drehen und haben ausreichend Raum, sich nach rechts und links zu neigen. Intensive Mimik und Gestik. Balancieren auf einem Bein, Hüpfen und Ähnliches werden möglich.

Wichtig: Körpersprache intensiv einsetzen. Haltungsänderungen sind erwünscht!

Musik: Sie startet mit dem Vorspiel, schweigt während der gesamten Verbalisierungsphase der SPI, gibt abschließend lautes (!) Endsignal.

BühnenleiterIn: Form bietet sich als Variation zur sitzenden Alternative an; erleichtert den SPI einen stärkeren Gefühlsausdruck durch die Möglichkeit, mehr Gestik und Bewegung einzusetzen.

GEDICHT

Für Erzählungen mit **berührenden Inhalten und offener Selbstreflexion** geeignet, die zukunftsorientiert sind und eine Entwicklungsperspektive beinhalten.

Ablauf: Nach Nennung der Spielform ertönt die Musik. BL weist SPI an, bereitliegende Stifte und Papier zu nehmen und ein kurzes Gedicht zur erzählten Geschichte zu schreiben. Nach etwa 1 Minute bittet er/sie ERZ, eineN der SCH auszuwählen, dessen/deren Gedicht vorgetragen werden soll. DieseR SPI stellt sich als *Poet* links in den Bühnenvordergrund, einE andereR ist *TänzerIn* und illustriert ohne Worte und Stimme die Inhalte des Gedichtes. Sein/Ihr Spiel wird von den beiden anderen SPI unterstützt (tänzerischer Zweier-Chor ohne Stimme). Die Musik untermalt das Bühnenspiel.

Wichtig: SPI komprimieren das Erzählte auf wenige Zeilen zu einem Gedicht, wobei sie – wenn möglich – Metaphern nutzen. Der Vortrag des Poeten verlangt eine große Ruhe und Klarheit: Erst durch Pausen und ggf. Textwiederholungen erhält TänzerIn ausreichend Zeit, die Poesie des Textes auszuspielen und dabei den gesamten Bühnenraum einzubeziehen.

Alternative: BL bittet (nach Ermittlung der Geschichte) ERZ, eineN der SPI zu wählen, der den/die Poeten/Poetin spielen soll. DieseR SPI formuliert aus dem Stand das Gedicht. Ansonsten Ablauf s.o.

Musik begleitet leise und behutsam den Vortrag des Poeten / der Poetin, tritt aber jeweils deutlicher und aktiver hervor, wenn PoetIn pausiert und nur der Tanz im Mittelpunkt steht. Musik setzt Schluss-Signal. BL übergibt abschließend das vorgetragene Gedicht an ERZ.

BühnenleiterIn instruiert poetisch, kreiert insgesamt einen geheimnisvollen Rahmen.

FOREIGN SONG

Geeignet für eine **heitere Erzählung**, die eine humorvolle **Umsetzung** ins Spiel gut vertragen kann. Sinnvoll auch bei Geschichten mit **unterschiedlichem kulturellen Hintergrund**.

Ablauf: Nachdem BL die Geschichte erfragt hat, bittet er/sie ERZ, eine nichteuropäische Sprache/Dialekt zu benennen, in der die Geschichte vorgetragen werden wird. Dann beginnt die MU. Zwei SPI nehmen als „SängerInnen“ seitlich links am Bühnenrand dicht nebeneinander Aufstellung, einE SPI tritt als „AkteuRin“ in die Bühnenmitte, eine andere als „Übersetzerin“ rechts vorne an den Bühnenrand. Alle frieren ein. Die MU stoppt. Kurze Pause. Dann beginnt ein Wechsel von Gromolo-Lied (SängerInnen singen in Kauderwelsch) und Wort (Liedübersetzung), zu dem AkteuRin tanzt. Die Musik begleitet. ÜbersetzerIn bezieht sich auf wesentliche Aspekte der erzählten Geschichte.

Wichtig: Die SängerInnen müssen ausreichend Raum für die Übersetzung lassen (ausreichend Pausen machen!). AkteurIn achtet darauf, dass sich die getanzte Performance sowohl auf den Gesang als auch auf die Aussagen des/der ÜbersetzerIn bezieht. ÜbersetzerIn lässt sich bei der Textfindung für die Übersetzung durch die tänzerischen Bühnenaktionen des/der Akteurs/Akteurin anregen.

Musik unterstützt zum einen die SängerInnen und vermittelt zum anderen die Stimmung der Übersetzung. Die Musik muss sich also dem ständigen Wechsel von Gesang und Wort anpassen.

BühnenleiterIn kommt fröhlich und leicht daher; macht den humorvollen Charakter der Spielform deutlich.