

# Standard-Spielformen aus dem Playbacktheater

Wolfgang Wendlandt, Berlin, [www.wolfgangwendlandt.de](http://www.wolfgangwendlandt.de)

**Vorwort:** Es gibt eine Vielzahl an Playbacktheater-Spielformen. Unterschiedliche Ensembles haben unterschiedliche Standard-Formen in ihrem Repertoire. Für die gleiche Spielform werden nicht selten verschiedene Namen verwendet. Und auch bei gleichem Namen werden der Ablauf und die Spielweise bei einer Form, je nach Gruppe, unterschiedlich gehandhabt.

Im Folgenden beschreibe ich 20 Spielformen, wie wir sie in den beiden Ensembles *Playbacktheater-Berlin* ([www.plaback-theater-berlin.de](http://www.plaback-theater-berlin.de)) und *Die Tumoristen* ([www.tumoristen.de](http://www.tumoristen.de)) nutzen und wie ich sie in meinen Trainingskursen vermittele. Es gibt Spielformen, bei denen keine Rollenfestlegung durch den/die BühnenleiterIn (BL) erfolgt und solche, bei denen BL den/die ErzählerIn (ERZ) bittet, einzelnen SpielerInnen (SPI) Rollen zuzuweisen. Die Spielformen können nach ihrer zeitlichen Dauer grob in drei Kategorien eingeteilt werden: Kurzformen, mittellange Formen und Langformen:

## Formen *ohne* Rollenvergabe

### *Kurzformen*

- Fluid
- Geräusche-/Klang-Gesangs-Fluid
- Wechsel-Fluid
- Chorus
- Spektrum
- Diashow
- Tableau-Geschichte

### *Mittellange Formen*

- Open Space
- Episode
- 3-Satz-Geschichte
- Pairs

### *Langformen*

- Move
- Mantra Chorus
- 4 Perspektiven

## Formen *mit* Rollenvergabe

### *Mittellange Form*

- Open Space mit Erzählerrolle
- Solo mit Chor

### *Langform:*

- Mosaik
- Overtüre
- Freies Spiel
- Freies Spiel als Traum

Bei der Beschreibung der 20 Spielformen wird zuerst eine kurze allgemeine Charakterisierung vorangestellt, dann der Ablauf der Bühnenaktionen beschrieben, gefolgt von den wichtigsten Merkmalen, die beim Spiel zu berücksichtigen sind. Zusätzlich werden Hinweise für den/die MusikerIn (MU) und den/die BL gegeben. Der schriftliche Versuch, kreative Prozesse und interaktive Abläufe festzuschreiben zu wollen, ist ein fragwürdiges Unterfangen. Deswegen sollen für die Umsetzung der folgenden Spielformen zwei Motti gelten:

*Regel sind dazu da, eingehalten zu werden!*

*Regeln sind Vorgaben, die getrost gebrochen werden können!*

## FLUID

Die **Gefühle/Befindlichkeiten** des/der **ErzählerIn** werden von den SpielerInnen (SPI) nacheinander in kurzen gleichbleibenden Impulsen stimmlich, sprachlich, mimisch und gestisch wiedergegeben - ohne Chronologie. Es entsteht eine dichte Skulptur aus Bewegung, Wort und Klang, von der Musik unterstützt.

**Ablauf:** A tritt nach vorne, wählt eine ausdrucksstarke gestisch/mimische Bewegung und wenige Worte, wiederholt dies ein-/zweimal; B kommt nach vorn (nicht zu lange abwarten!), „fädelt“ sich achtsam mit seinen eigenen Worten/ Gesten ein; C und D folgen dito; alle bilden eine Skulptur mit deutlichem Körperkontakt auf möglichst unterschiedlichen Ebenen (oben/mitte/unten); alle spielen

nach vorne, den Blick knapp über das Publikum gerichtet. Abschluss mit Signal vom MU; kurz einfrieren, in neutrale Position gehen, dann ERZ anschauen.

**Wichtig:** Fokus geben und Fokus nehmen: Wie ein 4-stimmiges Quartett, bei dem A leiser wird, wenn B einsetzt, aber weiterhin mit seiner Stimme, seinen Impulsen eindeutig und verständlich bleibt (nicht nachlässt!). Metaphern verwenden, nicht Worte von ERZ; Gefühle und Sinnbilder zw. den Zeilen benennen! Alle SPI beachten wechselseitig Rhythmus und Klang des Gesamtgebildes! Expressivität ist wichtig, da mit ausdrucksstarken Fluids gleich zu Beginn einer Aufführung das Publikum gewonnen werden kann.

**MusikerIn** setzt den Anfangs- und Schlussimpuls; unterstützt/begleitet/steuert durchgehend den Ausdruck der SPI (MU = 5. Spieler).

**BühnenleiterIn (BL):** Fluid fokussiert die Gefühle des/der ERZ; hilft bei chaotischen Geschichten/ERZ eine Eingrenzung auf das Wesentliche vorzunehmen (bietet sicheren Rahmen); Fluid sorgt auch für die Anwärmung des Publikums.

## GERÄUSCHE- / KLANG- / GESANGS-FLUID

Wie Fluid, aber **ohne Worte, nur Geräusche oder Stimme** bzw. kurze Gesangsmelodie oder rhythmische Figuren.

**Ablauf:** siehe Fluid

**Wichtig:** Der Impuls des/der ersten SPI sollte klar und eindeutig sein, er/sie gibt den Orientierungsrahmen für die anderen SPI vor, z.B. Rhythmus, Tonlage. Die einzelnen Geräusch- / Klang- / Gesangs-Muster bleiben i.d.R. durchgehend identisch.

**Musik** vor allem vorsichtig begleitend (nicht zu laut!); sie kann aber auch als rhythmisches Gerüst dienen, in das hinein die SPI stimmlich agieren.

**BühnenleiterIn:** s.o. Fluid; bietet Abwechslung für die anfängliche Auftrittsphase; wärmt die SPI bzgl. Stimmpräsenz an.

## WECHSEL-FLUID

Für Geschichten, bei denen sich die **Gefühlslage des/der ErzählerIn deutlich wandelt:** von positiv nach negativ oder von negativ nach positiv. Wenn die Skulptur für den ersten Teil des Fluids eingefroren ist, gibt die Musik das Signal zum Wechsel. Die SPI gestalten nun nacheinander eine neue Skulptur.

**Ablauf:** Der erste Teil des Wechsel-Fluids 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.

**Wichtig:** Klarer Wechsel: Einfrieren der ersten Skulptur – Musiksignal – geschmeidig auflösen und neue Position in neuer Skulptur finden – dann wieder klares Verbalisieren (gemeinsam beginnend oder nacheinander leicht versetzt) – gemeinsam gleichzeitig enden mit Musiksignal. Die Ausdrucksstärke dieser Form liegt darin, dass der Unterschied zwischen beiden Gefühlszuständen deutlich herausgearbeitet wird.

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

**BühnenleiterIn:** Wechsel-Fluid verlangt weniger Erzählinhalte als die Pairs und bietet sich daher eher für den Anfang (oder zum Abschluss) einer Aufführung an.

## CHORUS

**Alle Aspekte** der erfragten Geschichte **können wiedergegeben werden** (das muss nicht chronologisch sein). Es werden also nicht nur der/die ERZ, sondern auch **Dinge/Gefühle/Abstrakta/Geräusche** gespielt.

**Ablauf:** Aus der Ausgangsposition tritt A nach vorne, die anderen schließen sich an und bilden mit A an der Spitze eine körperlich dichte Skulptur. A gibt Bewegung mit Ton/Wort vor, die die anderen so genau wie möglich synchron imitieren; dies erfolgt mehrmals. Dann wechselt B an die Spitze der Skulptur mit neuer Geste und Aussage, die von den anderen im Chor übernommen werden. C und D dito; einE SPI kann mehrmals vortreten.

**Wichtig:** Obwohl alle SPI fest am Boden stehen, ist die Skulptur insgesamt beweglich, kann sich nach vorn/hinten und zur Seite neigen/wiegen; erforderlich sind nur wenige Worte gekoppelt mit klaren Bewegungen, die sich gut von den MitspielerInnen aufgreifen lassen. Skulptur bewegt sich bei Wechsel unauffällig rückwärts, sodass der/die neue „TonangeberIn“ vorn ausreichend Platz findet. Nicht zu schnell wechseln! Nicht zu lange mit dem Wechsel warten!

**Musik ist 5. Spieler**, nach klarem Anfangsimpuls kann neue Szene mit jeweils anderen musikalischen Mitteln / Instrumenten begleitet werden; MU gibt deutlich Impulse und setzt Schlusspunkt.

**BühnenleiterIn:** Chorus ist gut geeignet bei Erzählung mit unterschiedlichen Handlungen; auch bei längeren ausufernden Geschichten zur Bündelung der Erzählung.

## SPEKTRUM (einmal hin und her)

Geeignet für eine **kleine Erzählung, die eine Entwicklung** beschreibt bzw. in Phasen verläuft. Die wesentlichen Gesichtspunkte werden kurz und knapp durch Wort und Geste versinnbildlicht, bei 4 SPI in 7 Schritten.

**Ablauf:** SCH treten synchron zwei (drei/vier) Schritte vor, bleiben dort nebeneinander in einer Reihe stehen, ohne sich zu berühren. A startet mit max. einem Satz und dazu passender deutlicher Geste, friert dann ein. B übernimmt die Geste, verändert sie zu einer eigenen ausdrucksstarken Bewegung und spricht dabei, friert ein. C übernimmt, dann D. Anschließend wird die Geschichte in die Gegenrichtung weitererzählt: über die Stationen C, dann B und abschließend A.

**Wichtig** ist die zügige Übernahme der Gesten und deren weiche Überführung in die eigene Bewegung. Erst wenn die eigene Bewegung erfolgt, wird dazu begleitend gesprochen. Das Einfrieren sollte präzise sein. Neutrale Haltung erst einnehmen nach Ausklingen der abschließenden Musik.

**Musik** gibt Anfangs- und Endsignal, schweigt ansonsten.

**BühnenleiterIn** kann diese strukturierende Spielform als Hilfe für die Gestaltung langatmiger Erzählungen nutzen.

## DIA-SHOW

Für eine **Erzählung geeignet, die eine Entwicklung beschreibt** bzw. **in Phasen verläuft**. Die wesentlichen Gesichtspunkte werden von BL Satz für Satz vorgegeben und von den SPI in aufeinander folgenden Bildern (DIAs) kurz und knapp illustriert und zwar nonverbal nur durch Mimik und Gestik.

**Ablauf:** Mit dem Anfangsimpuls der Musik treten alle SPI zwei/drei Schritte vor und bleiben dort in der Reihe stehen, ohne sich zu berühren. Die BL steht auf der Bühne, seitlich links von der Reihe und spricht den ersten kurzen Satz. Danach erfolgt – wie von einem Blitzlicht eingefangen – die gleichzeitige kurze Bewegungsaktion der SPI mit anschließendem Freeze. Die BL formuliert ihren nächsten Satz, der von den SPI sofort – wieder nur durch Bewegung und Mimik – illustriert wird. Der Abschluss der Dia-Show wird durch BL angekündigt mit: „letzter Satz“.

**Wichtig:** Alle Aspekte der Geschichte können benannt und dargestellt werden. Klarheit und Wirkung der Bilder ergeben sich durch das Eingefroren-Bleiben der Standbilder auch wenn BL bereits den nächsten Satz spricht. BL versucht Sätze möglichst metaphorisch/märchenhaft zu formulieren, damit es bei den SPI zu einer Verschiedenartigkeit der Bewegungen kommen kann.

**Musik** gibt Anfangssignal; dann pro Bild einen Ton oder Akkord; abschließend erfolgt Schlusssignal.

**BühnenleiterIn** kann diese ausdrucksstarke und „fröhliche“ Form zur Auflockerung des Publikums nutzen; BL muss Sätze klar und knapp formulieren.

## TABLEAU-GESCHICHTE

Wie **Dia-Show**, Sätze werden von BL vorgegeben; SPI haben hierbei nur **etwas längere Spielsequenzen** (damit sind auch die Sequenzen für die Musik länger). Ein **Erlebnis mit verschiedenen Phasen** wird in der Reihe stehend von allen SPI gleichzeitig in **Bildszenen wiedergegeben, nur pantomimisch**.

**Wichtig:** Die SPI, die von hinten in den Bühnenmittelgrund getreten sind, bleiben in der Reihe stehen, halten dabei aber mehr Abstand zueinander (Bewegungsspielraum kann stärker genutzt werden) und haben mehr Zeit für das Ausspielen ihrer kurzen Szenen (etwa 3 - 4 Sec.).

**Ablauf / Musik / BühnenleiterIn:** siehe Dia-Show

## OPEN SPACE (mit und ohne Erzählerrolle)

**Für alle handlungsorientierten Geschichten geeignet**, die zu mehreren kurzen Spielszenen (etwa 3 bis 5) inspirieren. Aus der erfragten Geschichte werden **einzelne Aspekte** (Personen, Dinge, Gefühle, Begegnungen) von vier seitlich stehenden SPI (2 rechts, 2 links) in kurzen Sequenzen dargestellt, wobei in der Szenenabfolge keine chronologische Reihenfolge erforderlich ist. Szenen können Solo- oder Duo-Auftritte sein.

**Ablauf:** Zweieraufstellung rechts und links (größtmöglichen Bühnenraum frei lassen) während die Musik spielt; Blick für Musiker frei lassen; wenn A auftritt hört Musik auf, wenn er/sie abtritt beginnt sie wieder; Musik stoppt, wenn B auftritt, etc.; Materialien (Tücher, Stühle) bleiben nach Benutzung für nachfolgende SPI auf der Bühne; Schluss ergibt sich, indem ein Spieler a) einfriert oder b) in den Bühnenhintergrund abtritt (andere schließen sich dann an) oder wenn c) Musik Schlusssignal setzt.

**Wichtig:** Kurze Bilder/Szenen! Für jede Szene einen neuen Aspekt aus der Geschichte wählen (keine Dopplungen)! Auf Variation der Szenenabfolgen achten (z.B. bzgl. Geschwindigkeit / Lautstärke / Sprechaktivität / Raumnutzung). Ruhe/Zeit für Musik zwischen den Szenen lassen! Einzelauftritte reichen; wenn MitspielerIn als DialogpartnerIn nötig erscheint, schnell und mutig dazu gehen oder den Mitspieler holen. Pairs oder kleiner Chorus können im Open Space vorkommen. Lied erwünscht, vor allem als Abschluss sehr wirksam.

**Alternative:** BL kann anfangs Rolle für ERZ besetzen lassen (vom ERZ selbst; sie gilt dann über alle Szenen).

**Musik** beginnt, schweigt während der Szenen, kann aber auch Gesang oder Tanz initiieren bzw. unterstützen; setzt deutlich das Ende mit etwas längerer Tonfolge, rundet ab.

**BühnenleiterIn:** Wenn ausreichend viele Handlungsaspekte vorliegen ist *Open Space* eine sehr gut geeignete lebendige Kurzform für alle Geschichten, auch bei noch ungeübten SPI.

## EPISODE

Geeignet für lebendige/dramatische **Geschichten mit starker Handlungsorientierung** und **unterschiedlichen Ereignisfolgen**, auch bei gewaltvollen/traumatischen Begebenheiten. Ununterbrochener Szenenwechsel durch fortlaufende Auftritte (Einzel und Duos), bei denen die SPI ihren kurzen Auftritt nur auf wenige Bewegungen und Wörter/Laute zentrieren.

**Ablauf:** Musik startet, Aufstellung wie beim Open Space. Musik pausiert kurz, A tritt auf die Bühne. Kaum hat er/sie ein Statement (Wort/Geräusch/ Bewegung) abgegeben, tritt B mit seinem/ ihrem Statement auf. Dies ist für A das Zeichen den Bühnenraum zu verlassen; sofort tritt C auf. Sein/ihr Erscheinen „vertreibt“ B. So findet ein **ständiger fliegender Wechsel** statt, ohne dass die hinzukommenden SPI ihre MitspielerIn aktiv zum Abgang bewegen müssten. Alle SPI treten mehrmals/vielfach auf. Das Ende wird durch einen SPI deutlich signalisiert. Abschlusskulptur möglich.

**Wichtig:** Die Erzählung wird in Fragmenten dargestellt, ohne Beachtung der Chronologie. Hecktische und ruhige Phasen können sich abwechseln, Lied-Elemente ebenso wie nur pantomimische oder kurze verbale Szenen. Insgesamt wenig Sprache – der Körperausdruck ist zentral. **Gewaltakte** nur in modifizierter Form darstellen: z.B. mit variiertes Geschwindigkeit (Standbild, Zeitlupe, stopp & go) oder als Tanz. Achtung/Gefahr: Keine unrealistischen „Lösungen“ oder „happy end“ hinzufügen, stattdessen Stärken des Erzählers beleuchten. Neben den Gewaltereignissen, die oft mit Männer-/Täterrollen verknüpft sind, darauf achten, dass die Opferrollen nicht vernachlässigt werden und ausreichend Raum auf der Bühne bekommen!

**Alternative:** ERZ wird anfangs besetzt, bleibt über alle Fragmente hin konstant (ebenfalls i.d.R. nur kurze Auftritte!)

**Musik** gibt Einstimmung, stopp kurz und unterstützt dann immer wieder aufs Neue die wechselnden Szenenfolgen; treibt SPI voran, schafft Stille, aktiviert Gefühle, beruhigt.

**BühnenleiterIn:** Er/sie nutzt die hohe Dichte und Geschwindigkeit der Szenenfolge der Episode für ereignisintensive Erzählungen. Bei Gewaltthematik auf klaren Rahmen und unterstützende Wertschätzung achten!

## PAIRS

Für **Erzählungen mit Ambivalenzen** geeignet: das können **gegensätzliche Gefühle** sein („einerseits – andererseits“), aber auch unterschiedliche **Wünsche** oder **anstehende unterschiedliche Entscheidungsmöglichkeiten**. Bei 4 SPI werden zwei verschiedene Pairs gebildet.

**Ablauf:** Während die Musik spielt stellen sich zwei Pairs auf: links (vom Publikum) das Kampf-Pair oder das Kopf-Bauch-Pair, rechts das Dreh-Pair. Wenn die Musik aufhört, startet das linke Pair, die beiden SPI müssen spüren, ob sie ein Kampf-Pair oder Kopf-Bauch-Pair sind (s.u.). Wenn das linke Pair endet und eingefroren ist, erfolgt ein Signal durch den Musiker. Dies ist das Zeichen für das Dreh-Pair nun zu beginnen.

**Kampf-Pair:** A steht vor B (beide mit Blick und Spiel zum Publikum), beide sowohl körperlich heftig kämpfend als auch laut verbalisierend; A hält – B will weg. Heftigkeit und Leidenschaft riskieren!

**Kopf-Bauch-Pair:** A kniet/hockt vor B (beide mit Blick zum Publikum), A stellt extrem gefühlsvoll die eine Seite der Ambivalenz dar, nur durch Mimik, Gestik und Stimme. B verbalisiert die andere Seite, kühl, sachlich, scharf, ohne Mimik und Gestik.

**Dreh-Pair:** Beide stehen Rücken an Rücken, Arme hängend, seitlich zum Publikum; nach Signal der Musik beginnt sich C langsam in Richtung des Uhrzeigers zu drehen und gleichzeitig eine Seite der Ambivalenz zu verbalisieren, ohne Hand- und Armbewegungen. Wenn C in Seitenposition angelangt ist (Drehung um 180 °), schweigt er/sie; sofort startet D mit seiner Verbalisierung. Der Drehvorgang wird einmal wiederholt.

**Wichtig:** Die beginnende Person des linken Pairs muss durch Bewegung und Stimme deutliche machen, a) welche Pairform und b) welche Seite der Ambivalenz sie zu spielen gedenkt, damit MitspielerIn sofort die andere Seite der Medaille darstellen kann. Laute deutliche Sprache/Stimme erforderlich. Bei Verbalisierungen keine Verneinungen verwenden, die eigene Position pointiert herausarbeiten; ggf. Formulierungen von Mit-SPI so verwenden, dass deren Sinn sich umkehrt/verändert.

**Musik** spielt bis die Pairs ihre Position eingenommen haben. Signalisiert dann das Ende des ersten Pairs. Setzt Schlussakkord nach Ende des 2. Pairs.

**BühnenleiterIn:** Er/sie fasst die Gegensätze aus der Erzählung vor Bekanntgabe der Spielform für die SPI noch einmal deutlich zusammen.

## DREI-SATZ-GESCHICHTE

Die **Geschichte** wird von BL in **3 Sätzen zusammengefasst** und **von 3 SPI dargestellt**. Die Form ist gut geeignet bei einer fortlaufenden gut strukturierten Erzählung.

**Ablauf:** Nach Nennung der Form tritt einer der vier SPI ab. Nun fasst BL die erzählte Geschichte für das Publikum und für die SPI in drei Sätzen zusammen, wobei sie ihre drei Äußerungen jeweils mit „erster Satz“, „zweiter Satz“ und „dritter Satz“ einleitet. A (links in der Reihe) merkt sich den ersten Satz, B den zweiten, C den dritten. Musik beginnt, A tritt allein auf die Bühne und spielt zum ersten Satz (mimisch, gestisch, verbal), friert ein. Musik stoppt. B tritt auf und spielt, von der Musik begleitet, zum 2. Satz, kann dabei Bezug zu A herstellen (dieseR bleibt aber eingefroren), B friert ein, Musik stoppt. C spielt zum 3. Satz, rundet die Erzählung ab, nimmt dabei ggf. Bezug zu A und B; regt ggf. zu einer Abschluss-Skulptur an. Musik begleitet bis zum Ende.

**Wichtig:** Material/Tücher können verwendet und von den nachfolgenden SPI benutzt werden.

**Musik** startet erst, wenn A zu spielen beginnt. Musik begleitet jede Szene, nutzt dabei jeweils unterschiedliches musikalisches Material; pausiert zwischen den Szenen. Abschluss-Akkorde/Signal.

**BühnenleiterIn:** Klare Ansagen erforderlich, gute Strukturierung des Erzählten in drei Einheiten.

## SOLO MIT CHOR

**Geschichte mit deutlichem Handlungsstrang** wird von SpielerIn (A = Solo) stehend **solistisch, ohne Töne und Worte, nur mit Mimik + Gestik dargestellt**, wobei sich A von den Impulsen des **Chors** (B,C und D) inspirieren lässt. Chor arbeitet mit Geräuschen, einzelnen Wörtern bzw. kurzen Tonfolgen, ohne Bewegungen und kann von MU unterstützt werden.

**Ablauf:** BL erfragt Besetzung der Erzählerrolle. Die/der gewählte SPI spielt das Solo und geht in den vorderen Teil der Bühne, etwas nach links, die anderen stellen sich in eine leicht schräge Reihe mit engem Körperkontakt vor die Musik. Es beginnt ein gegenseitiges Geben und Nehmen zwischen Chor (akustisch) und Solist (pantomimisch), die Geschichte wird chronologisch mit vielen Gefühlen dargestellt.

**Wichtig:** Als Solist sich Zeit lassen, ins Gefühl gehen, sich vom Chor füttern lassen, dessen Angebote annehmen! In etwa auf der gleichen Bühnenposition bleiben, expressiv mit Gestik, Mimik und Veränderungen der Körperhaltung arbeiten! Der Chor ist dicht und klar mit seinen akustischen Impulsen, agiert mal gemeinsam unisono, mal deutlich verschieden. Er greift die mimischen und gestischen Bewegungen des Solos akustisch auf (stimmlich und durch Wörter) und verstärkt sie auf diese Weise! Der Chor zeigt keine Gestik und Bewegungen – den Fokus soll immer das Solo-SPI haben.

**Musiker** kann den Chor mit Instrument und Stimme unterstützen, ohne dominant zu werden.

**BühnenleiterIn:** Für alle Erzählungen mit linearer, besonders emotionaler Entwicklung geeignet; sehr hilfreiche Form bei Geschichten mit magischen Momenten.

## MOSAİK

Geeignet für **Geschichten, die durch unterschiedliche Personen und Dinge geprägt** sind: Neben der Erzählerrolle können Interaktionspartner, Gegenstände und Abstrakta besetzt werden. ERZ entscheidet, wer die von der/dem BL vorgeschlagenen Rollen erhält. Nach 4 Soli beendet die Erzählerrolle in einer abschließenden Solo-Szene das Bühnenspiel.

**Ablauf:** Während die Musik spielt suchen sich die Spieler nacheinander, ggf. mit Tuch, ihren Platz auf der Bühne und frieren ein. Die Musik stoppt, die Erzählerrolle A beginnt ihr Solo: im ersten Teil spricht sie begleitend zu ihren Bewegungen, im zweiten Teil agiert sie nur noch nonverbal. Dieser zweite Teil wird durch die wiederbeginnende Musik begleitet. Wenn die Musik endet ist das das Signal für B, mit dem Spiel zu beginnen (wieder verbaler, dann nur noch tänzerisch gestalteter Teil). Entsprechend Soli-Auftritte von C und D. Zum Abschluss rundet die Erzählerrolle in einem kurzen Solo mit Sprache die Geschichte ab und kann dabei kurz die MitspielerInnen (die eingefroren bleiben) anspielen. Wenn A einfriert beginnt die Musik mit einem kurzen Nachspiel.

**Wichtig:** In den verbalen Spielphasen der Soli können Mitspieler angespielt werden, diese bleiben aber eingefroren (reagieren ggf. nur mimisch). Die nonverbalen, bewegungsorientierten Spielphasen verdeutlichen die Stimmungslage und die Gefühle der Rollen und sind tänzerisch und sehr expressiv zu gestalten. Der ganze Bühnenraum ist dabei zu nutzen.

**Musik:** Sie spiegelt im Vorspiel wesentliche Stimmungen der Geschichte; sie schweigt, wenn die SPI im ersten Teil ihres Solos sprechen. Mit ihrem Einsetzen signalisiert die Musik dann jeweils den 2. Teil des Solos. Die Musik ändert ihre Qualität je nach Charakter der Rolle. MU beendet musikalische Begleitung im tänzerischen Teil der Soli, wenn SPI einfrieren. Zum Abschluss erfolgt ein kurzer musikalischer Ausklang.

**BühnenleiterIn:** Nicht jedem SPI muss eine Rolle zugewiesen werden. Es können ein/zwei SPI unbesetzt bleiben (diese wählen für sich eine geeignete Rolle / JOKER).

## OUVERTÜRE

**Längere Spielform, bei der unterschiedliche Befindlichkeiten des/der ErzählerIn** wie auch **andere wichtige Aspekte** aus der Geschichte gespielt werden. Die Rolle des/der ERZ wird besetzt, ggf. auch (alle) weiteren Rollen. Nach der Aufstellung erfolgt das Spiel in drei Teilen: 1.) Rollendefinition, 2.) Vier Soli (bei 4 SPI), 3.) Freie Szene.

**Ablauf:** Mit der Nennung der Spielform beginnt die Musik zu spielen, die SPI wählen ihren Platz auf der Bühne, ggf. mit Tüchern. A charakterisiert mit einem Satz (an seinem Platz stehend!) und einer (typischen) Bewegung seine Rolle und friert ein. Es folgen B bis D. Dann kurzes musikalisches Zwischenspiel. Dann spielen die SPI nacheinander (ohne Musik) ihre Rollen mit Bewegung und Sprache aus, vier Soli. Nun setzt die Musik mit ihrem zweiten kurzen Zwischenspiel ein. Sie stoppt kurz, wenn sie weiterspielt beginnt der freie Spielteil der Ouvertüre: Hier finden Begegnungen zwischen allen Rollen statt und die Essenz der Erzählung wird ausgespielt. Die Musik kann dabei unterstützen und setzt den Schlusspunkt.

**Wichtig:** Die Ouvertüre lebt von der Klarheit der anfänglichen Rollendefinition, von der Intensität der Soli und von den berührenden Momenten der Begegnungen im freien Spielteil! Achtung: Soli kurzhalten.

**Musik** lässt im Vorspiel, wie in einer Ouvertüre, die wesentlichen Stimmungen der Geschichte anklingen; sie schweigt im gesamten 2. Teil (während der 4 Soli). Vor dem dritten Teil kommt die Musik als kurzes Zwischenspiel wieder zum Zuge. Danach begleitet sie das freie Spiel und setzt den Schlusspunkt. Ein kurzes musikalisches Nachspiel ist möglich.

**BühnenleiterIn:** Nicht jedem SPI muss eine Rolle zugewiesen werden. Es können ein/zwei JOKER unbesetzt bleiben (diese wählen für sich eine geeignete Rolle).

## FREIES SPIEL

**Freie Spielform ohne festgelegte Struktur - für ergiebige Geschichten geeignet.** Erzählerrolle wird verteilt, ggf. weitere Rollen (abhängig von Spielerfahrung der SPI). ERZ sitzt in der Regel auf der Bühne auf dem Erzählerstuhl, BL neben ihm (zw. ERZ und Publikum).

**Ablauf:** Mit der Nennung der Spielform beginnt die Musik zu spielen, die SPI wählen ihren Platz auf der Bühne, ggf. mit Tüchern. Kurzes Innehalten der Musik, dann beginnen die SPI ihr Spiel und werden dabei musikalisch begleitet. Sie kreieren Begegnungen, lassen Raum für neue Impulse, greifen Ideen der MitspielerInnen auf, zentrieren die Aufmerksamkeit auf Handlungsabläufe, die das Herz der Geschichte darstellen. Musik verstummt öfter (um Wirkung zu steigern), z.B. kurz vor einem sich anbahnenden Höhepunkt. Mit dem Einfrieren aller SPI setzt ein kurzes musikalisches Nachspiel ein.

**Wichtig:** Die offene Spielform erfordert sensible Aufmerksamkeit bezüglich Fokus geben – Fokus nehmen. Die entstehenden kleinen Szenen können Monologe sein, ein kleines Lied, ein Pair das sich findet, eine Aktion für alle, eine Abschluss-Skulptur. Der Rhythmus in der Abfolge dieser kleinen Szenen sollte variabel sein (schnell – langsam / laut – leise / im Bühnenvordergrund – im Hintergrund), Ruhe und Aufgeregtheit im Bühnengeschehen sollten variieren, stets abgestimmt auf die Erzählung.

**Musik** beginnt mit Ouvertüre, die das Grundgefühl der Geschichte ausdrückt; begleitet die Szenen, gibt Tempowechsel oder Ruhe vor, kürzt überlange Spielsequenzen (z.B. indem sie verstummt). MU gestaltet durch plötzliches Einsetzen oder Wegbleiben den dramatischen Höhepunkt der Geschichte. MU steht ständig im Blickkontakt mit dem Geschehen, setzt Akzente und schafft Klangräume, die verbinden bzw. produziert Geräusche, die Interaktionen trennen.

**BühnenleiterIn:** Nicht jedem SPI muss eine Rolle zugewiesen werden. Der Erzähler sollte allerdings seine Rolle besetzen. Es können ein/zwei Rollen als JOKER unbesetzt bleiben (SPI wählen geeignete Rolle selbst).

## **FREIES SPIEL ALS TRAUM**

Geeignet für **Träume, Phantasien, Situationen, die unreal oder wie verzaubert** erscheinen. **Besetzung jeder Rolle**, zu der ERZ einen **charakteristischen Satz** sowie den **Titel** vorgibt.

**Ablauf** wie Freies Spiel oben. Jede Rolle darf nur den vorgegebenen Satz verwenden. Irreale Bewegungselemente ins Spiel einbauen, Zeitlupe, Stopp-and-go, wechselnde Standbilder.

**Wichtig:** Verfremdung einbauen, magische Momente schaffen! Durch den selbstgewählten Titel des/der ERZ können die SPI ggf. die Bedeutung des Traumes erschließen.

**Alternative:** „Traum“ mit Fluid beginnen lassen, bei dem jedeR SPI seinen Satz 1 x „verkündet“.

**Musik** wie oben; besonders surreale Klänge und Geräusche verwenden!

**BühnenleiterIn:** Titel von ERZ benennen lassen. Diese Form bereichert durch ihre Fremdartigkeit die Magie eines Playbackauftritts.

## **DIE VIER PERSPEKTIVEN**

Mit dieser Form können **komplexe Geschichten mit vielen Details** – ohne Rollenvorgabe und Rollenklärung – gleich in Spielhandlung umgesetzt werden. Dazu suchen sich die SPI selber ihre Rollen aus: Das können wichtige Elemente aus der Geschichte (Gegenstand, Person, Abstraktum) sein, immer muss aber die Erzählerrolle vorkommen. Es handelt sich um eine ungewöhnliche **Spielform im Sitzen** mit **ansteigender Dynamik** und **komischen Effekten**. Es wird nur gesprochen und gestikuliert.

**Ablauf:** Mit beginnender Musik nimmt sich Spieler A seinen Stuhl und setzt sich auf der Bühne nach vorne, dicht ans Publikum, friert sitzend in neutraler Haltung ein. B, C und D folgen nacheinander bis vorne die Vierer-Reihe komplett ist. Musik verstummt. Nun beginnt ein ständiger Perspektiv-Wechsel: JedeR SPI erzählt die Geschichte aus der Sicht der eigenen Rolle (z.B. die eines Fahrrades). Es darf immer nur einE SPI reden, sodass es zu einem ständigen Unterbrechen kommt. Der Unterbrochene muss in seiner Verbalisierung sofort stoppen (auch mitten im Wort) und in seiner Gestik einfrieren. Weitererzählt wird genau von da, wo die Unterbrechung stattfand. Anfangs sollten die Redebeiträge länger sein (um die Rolle zu etablieren, fürs Publikum erkennbar zu machen). Danach werden sie durch zunehmend häufigeres gegenseitiges Unterbrechen immer kürzer bis es zu einer Überschneidung des Redens aller kommt: die Rede-Lautstärke schwillt an und die SPI erheben sich

allmählich von ihrem Stuhl, zunehmend heftiger gestikulierend. Das endet in einem unverständlichen Rede-Chaos, wo jedeR jedeN zu übertönen versucht. Plötzliches, gemeinsames Ende durch Freeze, unterstützt von einem Signal des/der MU. Nach dem Klatschen des Publikums werden die Stühle einzeln u. nacheinander (in der Abfolge wie zu Spielbeginn) zurückgestellt – begleitet von Musik.

**Wichtig:** Jede Rolle verbalisiert in Ich-Form und in Gegenwarts-Form, so als finde die Geschichte gerade statt! Es kann immer nur eineR sprechen (bis auf die Schlussphase)! Die SPI beziehen sich immer aus ihrem Blickwinkel, auch wenn sie Dinge oder Abstrakta darstellen, auf ERZ. Das Fahrrad z.B. philosophiert nicht allgemein über schlechte Witterungsverhältnisse, sondern beschreibt konkret und vielleicht bewundernd (oder spöttisch), wie Klaus krampfhaft versucht, während er weiter in die Pedalen tritt, seinen Regenschirm aus dem Rucksack hervorzuziehen.

**Musik:** Sie startet mit dem Vorspiel; schweigt dann während der gesamten Verbalisierungsphase der SPI. Sie gibt ein lautes Endsignal. Und sie begleitet ggf. die Phase, in der die SPI ihre Stühle wieder in die Ausgangsposition zurückstellen.

**BühnenleiterIn:** Im Vergleich zu den anderen Formen bieten die *4 Perspektiven* Ungewöhnliches – und damit auch Unterhaltsames, wodurch die Stimmung im Publikum aufgehellt und die Erzählbereitschaft aktiviert werden kann.

## MOVE

Gedacht für **Geschichten voller Lebenskraft und Gefühlsintensität** – eine **tänzerisch-musikalische Form**, bei der es um Bewegung und Rhythmus geht, bei der die Szenen ineinander fließen, Begegnungen zu magischen Momenten führen und die Geschichte in symbolisierter Form auf der Bühne zum Leben erweckt wird. Hier bleiben die **SPI ohne Worte und Stimme**, nur der/die MU spielt und/oder singt die gesamte Zeit.

**Ablauf:** Es werden keine Rollen verteilt, aber BL ermittelt einen Titel für die Geschichte. Aufstellung der SPI (ggf. mit Tüchern) in neutraler Körperhaltung auf der Bühne, ohne Musik; wenn die Musik beginnt entwickelt sich langsam eine ausdrucksstarke Raum-Skulptur: die einzelnen Körper kommen in Bewegung, wachsen/schrumpfen, verändern sich. Obwohl sie getrennt stehen ergibt sich auf der Bühne eine Skulptur, die kurz einfriert, um sich dann in ein choreographisches Spiel aufzulösen: die Figuren nutzen dazu den gesamten Bühnenraum und bleiben bis zum Schluss wortlos und ohne Stimme. Der Ausdruck ist ganz auf die Sinnlichkeit des Körperlichen zentriert.

**Wichtig:** Die SPI definieren ihre eigene Rolle, spielen sie mit der Vielfalt ihres körpersprachlichen Ausdrucks und den großen Variationsmöglichkeiten ihrer Bewegungsabläufe frei aus. Als Spielgrundlage kann für jedeN SPI auch die entnommene Essenz des Erzählten dienen. Im Bühnenspiel kommt es zu wechselseitigen Begegnungen voller Leichtigkeit und Tiefe. Ein Zauber-haftes Unternehmen!

**Alternative:** Der/die MU kann selber auf der Bühne mit dem Instrument spielen, singen und tanzen und dabei in Begegnung zu den SPI treten.

**MusikerIn** singt, spielt und tönt die gesamte Zeit.

**BühnenleiterIn:** Exploriert die Geschichte und ermittelt einen Titel für das Spiel.

## MANTRA CHORUS

Für **komplexe Erzählung mit ausdifferenzierter Ich-Perspektive**, bei der das eigene Erleben und Handeln, nicht aber zentral andere Personen im Mittelpunkt stehen. Es wird von BL keine

Rollenbesetzung vorgenommen, nur ein Titel der Geschichte ermittelt. Nachdem alle SPI (nebeneinander stehend als Chorus) synchron eine verbale Äußerung mit einer einfachen Bewegung gekoppelt haben (Mantra) und fortlaufend ausführen, treten einzelne SPI nacheinander vor und spielen wichtige Aspekte der Erzählung aus der Ich-Perspektive des/der ERZ in einem Solo aus.

**Ablauf:** Musik beginnt, SPI stellen sich links im Bühnenhintergrund schräg in eine Reihe, eng beieinander; frieren ein; jedeR SPI überlegt für sich einen Halbsatz, zwei/drei Worte, die einen zentralen Aspekt, eine Essenz der gesamten Erzählung beinhalten; Musik stoppt; einE der SPI beginnt mit einer einfachen, klaren Bewegung, die aus den Augenwinkeln für die Mit-SPI erkennbar ist, und koppelt an diese Bewegung die verbale Äußerung (Mantra = Bewegung + Kurzäußerung); alle anderen bewegen sich synchron mit und sprechen wie aus einem Munde mit. Wenn sich das identische Wortgebilde und Bewegungsbild eingestellt hat, tritt einE SPI aus dem Chorus heraus und spielt begleitet von Musik, sein/ihr Solo zu einem der wesentlichen Aspekt der Geschichte. Im Hintergrund ist das Mantra ohne Unterbrechung weiter über die gesamte Zeit des Spiels zu hören/sehen. Stimmklang, Tempo und Lautstärke der Wörter können vom Chorus variiert werden, ebenfalls die Bewegungsintensität, um so die Spielinhalte des Sols zu verstärken oder zu kontrastieren. Wenn A Solo beendet, geht er/sie rückwärts zum Chorus, reiht sich dort ein und greift den Wort- und Bewegungsablauf des Mantras sofort auf. Kurz darauf tritt der/die nächste SPI aus der Chorus-Reihe und startet das nächste Solo. Entsprechend folgen die restlichen SPI mit ihrem Solo. Die Musik begleitet und unterstützt die Soli. Das Spiel-Ende ergibt sich, wenn der/die SPI des letzten Solos auf der Bühne einfriert (der Chorus stoppt synchron), oder wenn der/die SPI wieder in der Chorus-Reihe eingereiht steht und alle dann punktgenau ein Ende finden.

**Wichtig:** Über die gesamte Spielzeit bleibt es bei dem zuerst eingebrachten Mantra. Sein Bewegungsablauf muss sich leicht ausführen lassen, ohne den SPI allzu viel Kraftanstrengung abzuverlangen (Ermüdung). Chorus und Solo-Spieler achten aufeinander, lassen sich voneinander anregen, nehmen wechselseitig Impulse auf oder dämpfen sie. Jedes Solo greift, soweit möglich, unterschiedliche Aspekte der Erzählung auf, sodass es zu keinen unnötigen Dopplungen kommt.

**Musik** begleitet über die gesamte Spielzeit, immer wieder von Pausen unterbrochen. Anfangs, wenn sich das Mantra etabliert, nimmt sich MU zurück. Später, während der Soli, kann die Musik variantenreich begleiten. In den Phasen zwischen den Soli, wenn nur das Mantra erklingt, schweigt die Musik. Ein kurzes musikalisches Nachspiel rundet den Mantra-Chorus ab.

**BühnenleiterIn:** Erfragt die Geschichte und ermittelt einen Titel für das Spiel; synchroner Ablauf des Sprechens und der Bewegungsausführung sowie ihrer Variationen sind vorab intensiver zu trainieren.

### **Und zum Abschluss:**

Natürlich gäbe es noch so Vieles zu ergänzen: Dass nicht die Wörter den Zauber des Playbackspiels ausmachen, sondern die Expressivität der SpielerInnen...., dass Begegnungen im Bühnenraum, ihre Dynamik und ihre Ausgestaltung die Breite des menschlichen Daseins widerspiegeln...., dass Sprache tönen kann wie Musik und ihr Klang – leicht wie ein Vogel – Köpfe und Herzen der Besucher erreicht...., dass Metaphern berühren und über rationale Barrieren und kulturelle Grenzen hinweg die Zuschauer bewegen...., dass die Musik vorangeht und doch auch immer trägt und dient...., dass das Spiel voller Leidenschaft und Zartheit ist und Spaß und Lebensfreude ausdrückt...., dass die Geschichten der Zuschauer Schätze sind, die kunstvoll und mutig gehoben werden wollen ...., dass es darum geht die Essenz einer Geschichte zu erfassen und als ästhetisches Geschehen auf die Bühne zu bringen, sie verbindet Erzähler, Spieler und Publikum gleichermaßen, schafft Nähe und überwindet Grenzen.