

EXPEDITION ZUR ERDE

INTERGALAKTISCHES MUSIKTHEATER

von Bernhard König

Spielanregungen aus dem Anhang der Partitur von Bernhard König

Science-Fiction-Spiele	S.2
1) Unheimliche Begegnungen der x-ten Art	S.3
2) Interplanetarische Sprachkurse	S.4
3) Dr. Frankensteins Marsmenschen-Manufaktur	S.7
4) Erkundungsreise zur Erde (I)	S.8
5) (II)	S.9
6) (III)	S.13
7) Lyresisches Sphärenorchester S.14	
8) Institut für Schwerelosigkeit	S.16

ANKNÜPFUNGSPUNKTE ZUR VORBEREITUNG ODER WEITERARBEIT

SCIENCE-FICTION-SPIELE FÜR DIE SCHULE

Mit den aufgeführten Beispielen möchten wir Anregungen geben, wie - auch ohne Teilnahme an den Lehrer-Workshops - das Thema EXPEDITION ZUR ERDE im Schulunterricht behandelt werden könnte. Durch Vor- oder Nachbereitung in den Schulen hoffen wir dabei auf eine tiefere, nachhaltigere Wirkung unserer Theateraufführung. Anstöße zu eigener Kreativität und Vertiefung der von den Schülern erlebten Eindrücke sind am sinnvollsten in einer kleinen, individuell betreuten Gruppe - eben in der Schulklasse - zu leisten.

Neben dem direkten Bezug auf die Aufführung gibt es zahlreiche Möglichkeiten, das Thema 'Außerirdische und Musik' aufzugreifen.

Wir möchten hier einige mögliche Spiele und Aufgabenstellungen vorstellen. Alle diese Spiele können zugleich Anknüpfungspunkte für die Erstellung einer eigenen Musiktheateraufführung, einer eigenen EXPEDITION ZUR ERDE sein.

Ziel der Spiele ist immer eine von den Schülern selbst kreierte, inszenierte und durchgeführte 'Performance außerirdischer Musik', in der nach Möglichkeit vorangegangene Reflexionen über das Wesen der Musik ihren Ausdruck finden: "Was ist Musik? - Wie kann Musik wirken? - Wie könnte eine Musik von einem anderen Planeten klingen oder wirken? - Wie könnte unsere (menschliche) Musik auf Wesen von einem anderen Planeten wirken oder für sie klingen?"

1) UNHEIMLICHE BEGEGNUNGEN DER X-TEN ART

(für das 'x' kann z.B. der Name der jeweiligen Schulklasse eingesetzt werden)

Die Schüler sitzen im Kreis. Jeder stellt sich vor, er sei ein Wesen aus einer anderen Galaxie und überlegt sich seinen Namen. Dieser Name entstammt natürlich einer außerirdischen Sprache, - wahlweise einer Silben-, Geräusch- oder Gebärdensprache.

Alternativ besteht die Möglichkeit, daß es sich um eine Sprache handelt, die sich eines Musikinstrumentes oder eines sonstigen Klangerzeugers bedient.

Die einzige Auflage für die Erfindung des Namens: Er muß kurz, prägnant und jederzeit wiederholbar sein. (Im 'außerirdischen' Namen können Elemente - zum Beispiel einzelne Laute - des echten Namens (auch z.B. des Spitznamens) des Spielers versteckt sein.)

a) Vorstellungsrunde

- Der Reihe nach sagt (singt/spielt) jeder seinen Namen.

b) Gedächtnistraining

- Jeder versucht, den Namen seines Nachbarn zu sagen.

- Alle sprechen im Chor reihum alle Namen.

c) "Musikalisierung"/"Theatralisierung"

Die Abfolge von Klängen, Silben und Gesten wird als eine Art von Musikstück verstanden, das es nun zu "interpretieren" gilt.

- Welche Richtung soll der Kreis haben?

- Welche Elemente werden chorisch, welche solistisch ausgeführt?

- In welchem Tempo, welcher Dynamik folgen die einzelnen Elemente aufeinander? Gibt es Pausen, gibt es Überlagerungen einzelner Elemente?

Die möglichen Varianten sollten zunächst improvisatorisch ausprobiert werden, können später dann kritisch verglichen und gegebenenfalls zu einer Endfassung ausgearbeitet werden.

2) INTERPLANETARISCHE SPRACHKURSE

1. TEIL: KOSMISCH FÜR ANFÄNGER

In dem interplanetarischen Sprachkurs "Kosmisch für Anfänger" entwickeln zwei Gruppen getrennt voneinander eine kulturelle Phantasieidentität, indem sie sich vorstellen, jeweils ein Volk von Außerirdischen zu verkörpern und sich die für dieses Volk geltenden Eigenarten, Konventionen, Verhaltensweisen und Normen auszudenken.

Das Sammeln dieser charakteristischen Eigenschaften kann anhand des folgenden Fragenkatalogs geschehen.

a) Charakterisierung

- Wie sehen wir (d.h. die von uns erfundenen und verkörperten Außerirdischen) aus?

- Auf was für einem Planeten leben wir?

- Was für ein Klima, welche Oberfläche hat er?

- Wie bewegen wir uns?

- Wovon ernähren wir uns?

- Wie sehen unsere Wohnungen aus?

- Welche Eigenschaften haben wir? (z.B. schläfrig, mutig, albern, hektisch, gemein, roboterhaft, ängstlich - oder vielleicht auch ganz andere Eigenschaften, die es bei Menschen überhaupt nicht gibt (z.B. glopfolutisch))

- Was ist unsere Lieblingsbeschäftigung?

- Wie sieht ein typischer Tagesablauf bei uns aus?

- Gibt es bei uns Familien? Schulen? Arbeit und Freizeit?

b) Sprache

- Wie verständigen wir uns untereinander?

Auf der Suche nach einer geeigneten Form der Verständigung kann zunächst überlegt werden, in welchen Zusammenhängen innerhalb der erfundenen Kultur eine Verständigung überhaupt notwendig ist:

vielleicht genügt es, wenn die gesuchte Sprache nur aus einigen wenigen Zeichen besteht, vielleicht ist das entworfene Gesellschaftssystem auch so komplex, daß es eine entsprechend komplexe Sprache benötigt.

Im ersten Fall können die benötigten Begriffe in Form von Phantasieworten, Geräuschen, Gesten und Gebärden, Zahlen, gezeichneten Symbolen oder ähnlichem festgelegt werden.

Im zweiten Fall empfiehlt sich eine Spielregel, nach der die zu erfindende Kunstsprache von der eigenen "echten" Sprache abgeleitet werden kann, wie zum Beispiel das Vertauschen oder Ersetzen eigener Laute, die Verdopplung von Silben, das Einfügen von Silben oder Klängen usw..

c) Situationen und Rituale

In kleinen Szenen wird nun die eigene Sprache und Kultur eingeübt. Der Inhalt dieser Szenen kann aus "Alltagsritualen" bestehen (Begrüßung, Abschied, Kennenlernen, Austausch von Gütern, Informationen oder Nahrung, Höflichkeitsgesten, Streit, Versöhnung etc.), sofern derartige Situationen innerhalb der entworfenen Kultur überhaupt eine Rolle

spielen. Ist dies nicht der Fall, so können die Übungsszenen speziell auf das erfundene Volk zugeschnitten und von seinen Eigenarten abgeleitet werden.

2. TEIL: KOSMISCH FÜR FORTGESCHRITTENE

Der zweite Teil der interplanetarischen Sprachkurse beginnt, sobald beide Gruppen die Spielregeln ihrer jeweiligen Kultur beherrschen. Zunächst sollte innerhalb der Gruppen noch die Frage geklärt werden, aus welchem Grund und mit welcher Motivation ein Angehöriger der erfundenen Kultur wohl auf die Idee kommen könnte, einen anderen Planeten aufzusuchen: Um Urlaub zu machen? Um Handel zu treiben? Aus Neugierde oder Forscherdrang? Um den dortigen Bewohnern etwas zu schenken oder wegzunehmen? Um sie einfach nur kennenzulernen?

Ist auch diese Frage bei beiden Gruppen beantwortet, so beginnt ein Austausch in Form von wechselseitigen Besuchen bei der jeweils anderen Kultur. Dabei gelten folgende SPIELREGELN:

- a) Jedes Mitglied einer Kultur bleibt in erster Linie auf dem eigenen Planeten. Die "Gäste" sollen gegenüber den "Gastgebern" immer in der Minderheit sein.
- b) Abgesehen von den wechselseitigen Besuchen geht das Leben auf dem jeweils eigenen Planeten weiter wie bisher, mit "typischen" Situationen, wie sie im ersten Teil festgelegt und eingeübt wurden.
- c) Die Besuche bei der fremden Kultur können einzeln oder in kleinen "Delegationen" erfolgen.
- d) Bei ausreichenden Gruppengrößen können die Besuche parallel stattfinden.
- e) Alle Spieler halten sich streng an die im ersten Teil konstruierten Spielregeln der eigenen Kultur. Vor allem jede "klärende" Kommunikation zwischen Gästen und Gastgebern in "normaler", menschlicher Sprache ist tabu. Jeder Spieler beherrscht zunächst nur die Sprache und die Konventionen seines Planeten.

f) Ob die einzelnen Spieler im Verlauf der interplanetarischen Begegnungen lernfähig sind, sprich, ob sie als Gäste oder Gastgeber Verhaltensweisen und sprachliche Regeln erlernen und übernehmen können, kann von zweierlei Faktoren abhängen: Zum einen von der Offenheit, Phantasie, dem Anpassungsbedürfnis oder Selbstbewußtsein der einzelnen Spieler, zum anderen aber auch von der verkörperten Rolle, die unter Umständen bereits ein bestimmtes Verhalten gegenüber Gästen bzw. Gastgebern nahelegt.

g) Die Entscheidung über diese Möglichkeit der "Lernfähigkeit" sollte grundsätzlich den einzelnen Spielern überlassen werden und vom Lehrer weder beeinflusst noch bewertet werden.- Gleichwohl empfiehlt sich eine abschließende gemeinsame Gesprächsrunde mit einem Erfahrungsaustausch (in "normaler" Sprache) zwischen beiden Gruppen.

3) DR. FRANKENSTEINS MARSMENSCHEN-MANUFAKTUR

Die Schüler entwickeln Kostümentwürfe für "Wesen von einem anderen Stern". Für die Entwürfe gibt es vorbereitete Entwurfskarten, die jeweils lediglich die Anschlußstellen für einzelne Körperteile vorgeben. Diese Karten werden von verschiedenen Schülern unabhängig voneinander bearbeitet und können dann variabel und bunt durcheinander gemischt wieder aneinandergelegt werden. Es entstehen seltsame Fabelwesen. Diese Phantasieentwürfe können einer möglichen Musiktheater-Aufführung auch als Kostümentwürfe zugrunde liegen. Ergänzend können klanglich-musikalische Komponenten hinzukommen. (z.B. Erfinden einer "Sprache" für das jeweilige Wesen) Auch Verknüpfungen mit den INTERGALAKTISCHEN SPRACHKURSEN (2.) sind denkbar.

Gruppen von vier bis fünf Schülern erhalten jeweils die Aufgabe, sich einem oder mehreren Musikinstrument(en) neugierig-staunend-forschend (wie "Wesen von einem anderen Stern") zu nähern und experimentierend diese Instrumente zu erforschen.

Diese 'Versuchsreihen' werden zunächst in der Gruppe improvisiert, dann festgelegt und den anderen vorgeführt.

5) ERKUNDUNGSREISE ZUR ERDE (II) - (ausführliche Version)

Dieses Spiel knüpft unmittelbar an DR. FRANKENSTEINS MARSMENSCHEN-MANUFAKTUR (3.) an. Die dort entstandenen "Monster-Entwürfe" fungieren hier als Rollenkarten, die die Schüler animieren sollen, in eine bestimmte spielerische Haltung zu schlüpfen, in der dann experimentell Musik gemacht werden kann: in die Haltung eines fremden Wesens mit außerirdischer Wahrnehmung.

I. Hinführung

Die Schüler setzen sich langsam und völlig lautlos in Bewegung und gehen, sich ganz auf das Zuhören konzentrierend, durch den Raum: Wie 'Wesen von einem anderen Stern', die zum ersten Mal die Erde betreten und nicht wissen, ob der Boden sie trägt, ob die Luft sich atmen läßt usw.. Sie versuchen, alle im Klassenzimmer hörbaren Geräusche genau wahrzunehmen.

-... ebenso die Geräusche, die von außen hereindringen.

-... und jene Geräusche, die ihnen am nächsten sind; der eigene Atem, das Ticken der Armbanduhr, die Geräusche der eigenen Kleider, wenn sie sich bewegen.

Nachdem eine Weile konzentriert gelauscht wurde, werden die Schüler vielleicht festgestellt haben, daß es unterscheidbare "Schichten" von Geräuschen gibt: Manche sind fortwährend im Raum, andere erklingen nur vereinzelt, manche regelmäßig und manche völlig unregelmäßig. Die Schüler sollen versuchen, sich auf eine einzige Geräuschschicht zu konzentrieren und alle anderen innerlich "auszublenden".

Während sie weiter lautlos durch den Raum wandern, erzeugt jeder von Zeit zu Zeit - immer in der forschenden, "außerirdischen" Haltung -

4) ERKUNDUNGSREISE ZUR ERDE (I) - (Kurzversion)

vereinzelte Geräusche und Klänge, sei es auf verfügbaren Musikinstrumenten oder durch Klopfen, Kratzen und ähnliches auf Tische, Wand und verschiedene Gegenstände. Diese Klangaktionen sollen äußerst sparsam bleiben und immer wieder durch längere Phasen des Zuhörens unterbrochen werden.

Nach einer längeren Phase des Experimentierens mit diesem Wechselspiel entscheidet sich jeder für eine feste Abfolge von fünf Klängen und dazwischenliegenden Gängen. Es entsteht so eine Art Choreographie zwischen den einzelnen Klangstationen, die einige Male wiederholt wird.

II. Theatralische (Gestische) Gestaltung

(Der Lehrer hat inzwischen die "Rollenkarten" gut sichtbar ausgebreitet - möglichst an einem Ort, an dem sie die Choreographien nicht stören.)

- Jeder Schüler erweitert seine Choreographie um eine sechste Station, die darin besteht, an den Rollenkarten vorbeizugehen und sie zu betrachten. Die restlichen Klangstationen werden wie zuvor wiederholt.
- Nach mehreren solcher Durchgänge sucht sich jeder eine Karte aus, die ihn besonders anspricht und nimmt die Karte vom Tisch. Die Choreographie wird fortgesetzt, aber jeder versucht, sich in die auf der Karte dargestellte Karikatur hineinzuversetzen und eine dieser Rolle entsprechende Körperhaltung und Gangart anzunehmen.
- Die Stationen der Klangerzeugung bleiben erhalten wie bisher, aber die Art der Klangerzeugung wird der angenommenen Rolle angepaßt.
- Die Spieler versuchen, sich auch innerlich in die dargestellte Figur hineinzuversetzen. Was könnte dieses Wesen beschäftigen? Was könnte ihm im Kopf herumgehen?
- Jeder beginnt, während er den Weg zwischen den fünf Stationen fortsetzt, leise vor sich hin zu monologisieren.
- Die strenge Choreographie der fünf Klangstationen wird allmählich aufgegeben: Alle bewegen sich (in ihren Rollen) wieder frei durch den Raum und beginnen erneut, gezielt nach Klängen und Musikinstrumenten zu suchen, - diesmal mit dem konkreten Auswahlmechanismus, solche Klänge zu suchen, die zu der angenommenen Rolle passen.

- Nach einer Weile legt sich jeder auf eine von ihm selbst bestimmte Anzahl von Klangaktionen fest, die, gemeinsam mit den verbindenden Raumwegen und dem Monolog eine kleine musiktheatralische Szene ergeben.

III. Präsentation

Während alle bisherigen Aktionen simultan stattfanden und nur durch die Zwischenanweisungen der Lehrer unterbrochen wurden, werden die Szenen nun solistisch aufgeführt. Zu diesem Zweck verteilen sich alle am Rand des Raumes und nehmen wieder die Haltung des "Zuhörens" ein. Der Lehrer gibt bekannt, daß möglichst jeder Schüler eine der beiden entstandenen Choreographien darbieten soll. Entweder die Übung der "fünf Klangstationen" oder die Umsetzung der Rollenkarte. Es wird jedoch keine Reihenfolge festgelegt, sondern jeder soll selbst entscheiden, ob und wann er mit der Präsentation beginnt.

Die Spieler verfügen nun über ein Repertoire an gestischen und klanglichen Aktionen. In einem zweiten Schritt sollen diese vokalen/instrumentalen *Pattern* nun aus der theatralischen Rolle herausgelöst und als musikalisches Material für eine gemeinsame Komposition verwendet werden.

Hat jeder Schüler seinen Monolog auf ein charakteristisches *Pattern* verkürzt, wird die Übung beendet.

Die Arbeitsgruppen teilen sich auf verschiedene Räume auf und erhalten jeweils die gleiche Aufgabe.

- Welche Wirkung hat es, wenn man einzelne *Pattern* rhythmisiert wiederholt?
- Gibt es Figuren, die als "Begleitung" und solche, die für "Soli" geeignet sind, oder sind alle Figuren gleichberechtigt?
- Wie lassen sich die Figuren in Dynamik, Rhythmus, Klangfarbe variieren?
- Gibt es zwei oder mehrere *Pattern*, die besonders gut für ein "Zwiegespräch" geeignet sind?
- Soll jeder Spieler bei seinem eigenen Material bleiben oder sollen zwischen den Spielern Imitationen ablaufen? Wenn ja, nach welchen Spielregeln soll dies geschehen?

- Ergibt sich aus all diesen Experimenten ein möglicher formaler Aufbau oder eine übergeordnete Spielregel, nach der die Komposition funktionieren kann?

Die Ergebnisse werden der gesamten Gruppe vorgetragen. Im Anschluß sollten sie gründlich diskutiert und weiter ausgearbeitet oder überarbeitet werden.

6) ERKUNDUNGSREISE ZUR ERDE (III)

(anspruchsvolle Version - für ältere Jahrgangsstufen)

1) In Gruppen von jeweils vier bis fünf Personen vereinbaren die Schüler jeweils eine gemeinsame "außerirdische Wahrnehmungshaltung". Wichtigster Aspekt ist dabei die akustische Wahrnehmung, die sich bei den jeweiligen außerirdischen Wesen deutlich von derjenigen von uns Menschen unterscheiden soll.

Beispielsweise kann vereinbart werden, daß die jeweilige Gattung nur Rhythmen, nur sehr leise oder sehr laute akustische Reize, oder nur bestimmte Frequenzen hören kann; daß für sie nur extrem schnelle oder langsame Prozesse wahrnehmbar sind oder daß sie über Wahrnehmungsdimensionen und Sinnesorgane verfügen, die uns Menschen völlig unbekannt sind.

2) Jede Gruppe geht selbständig der Frage nach: 'Was ist Musik?'.

Je nach zur Verfügung stehender Zeit können Radiosender und CDs abgehört oder in kleinen Exkursionen Orte aufgesucht werden, an denen (vermeintlich oder tatsächlich) Musik zu finden ist. Dabei wird versucht, alle Eindrücke durch die zuvor festgelegten Wahrnehmungshaltungen zu 'filtern'.

3) Jede Gruppe erarbeitet eine Präsentation, in der das gesammelte Material in die jeweils eigene Wahrnehmung "übersetzt" wird.

4) Die Gruppen führen ihre Präsentationen wechselseitig vor. In einem anschließenden Quiz müssen sowohl der Forschungsgegenstand als auch die zugrundeliegende Wahrnehmungs-Spielregel von den anderen erraten werden.

7) LYRESISCHES SPHÄRENORCHESTER

Das Lyresische Sphärenorchester ist eine Musik- und Theaterwerkstatt, in der die Schüler "außerirdische Räume" zunächst optisch gestalten (eventuell in Zusammenarbeit mit dem Kunstunterricht) um sie anschließend in eine KLANGREISE umzusetzen.

Für die optische Gestaltung sind verschiedene Varianten denkbar:

- Die einfachste Version besteht in der Gestaltung schwarzer Zeichenkartons durch aufgeklebte "Himmelskörper" und feine unregelmäßige Perforation durch Nadelstiche. Diese Kartons können später in einen Rahmen gespannt und von hinten durchleuchtet, als 'graphische Partitur' für einzelne Klangbilder dienen.

- Bewegte Bilder können erzeugt werden, indem weitere Himmelskörper in einer Art 'Puppenspiel' vor diesem Hintergrund bewegt werden oder indem ein längeres Stück 'Sternenhimmel' über zwei Rollen geführt wird und so an den Betrachtern vorbeizieht.

- Eine weitere, recht aufwendige Möglichkeit besteht in der Gestaltung eines regelrechten dreidimensionalen Raumes mit plastischen Himmelskörpern und Mondlandschaften, durch den sich die Musizierenden bewegen können.

- Es besteht auch die Möglichkeit, die eigene optische Gestaltung wegzulassen. Dann kann der Klangreise gedrucktes Material aus Astronomie und "UFO-Forschung" zugrundegelegt werden.

Bei der klanglichen Umsetzung ist die Aufgabenstellung die musikalische Illustration einer Reise durch die bildlich dargestellten Räume.

Die Schüler improvisieren auf einfachen traditionellen Instrumenten (Orff-Instrumentarium u.a.); es sollte auch ein umfangreicher Fundus an "Science-Fiction-Klangerzeugern" zur Verfügung stehen (z.B. Staubsaugerschläuche, unterschiedlich gespannte Saiten und Gummis, ein verstärktes Telefon, Computerspiele, die auf ihre akustischen Funktionen reduziert sind, sowie alle möglichen Arten von Dosen, Gläsern, Pfeifen, Stöpseln, Pfropfen, Metallblechen, Rasseln etc.).

Im Stadium der Materialsammlung könnten dabei beispielsweise folgende Fragen eine Rolle spielen:

- Wie "klingt" ein großer, leerer, schwarzer Raum?
- Wie "klingen" einzelne Sterne oder ganze Sternennebel?
- Aus welchem Material bestehen die einzelnen dargestellten Himmelskörper, welchen "Charakter" haben sie, wie "klingen" die unterschiedlichen Materialien?
- Wie klingen erdige, feurige, schlammige, statische, stürmisch bewegte, wässrige Planeten oder Sterne?
- Sind die Himmelskörper belebt oder unbelebt? Falls sie belebt sind, welche Geräusche, Klänge oder Signale geben ihre Bewohner von sich?

In einem fortgeschrittenen Stadium kann das gefundene Klang-Material nach folgenden Kriterien geordnet, "komponiert" werden:

- In welcher Reihenfolge werden die einzelnen Stationen durchreist?
- In welcher Geschwindigkeit erfolgt die Reise? Wie verändern sich mit wechselnder Geschwindigkeit die Klänge und ihre Abfolge?
- Wie klingt es, wenn ein Himmelskörper "auftaucht" und wieder "verschwindet"?- Wie klingt es, wenn man nur einen Stern sieht? Wie klingt es, wenn man mehrere Sterne gleichzeitig sieht und klingend beschreiben will?
- Wie klingen verschiedene Himmelskörper, die gleichzeitig aus unterschiedlicher Entfernung zu hören sind?

Mit Hilfe eines Tonbandes werden die Schüler in einem geeigneten Raum zu Bewegungsimprovisationen nach Musik animiert. Den Rahmen bietet dabei wiederum eine "Reise durchs Weltall", bei der einzelne Stationen, die jeweils spezifische Bewegungsformen assoziieren lassen (z.B. Geröllmond, Sumpfplanet, Kosmischer Wirbelsturm) von den Schülern "begangen" oder "getanzt" werden. Verknüpft werden können die einzelnen Stationen durch den refrainartig wiederkehrenden Zustand der Schwerelosigkeit.

Auf musikalischer Ebene sind verschiedene Möglichkeiten denkbar:

- Tonbandeinspielung von passenden Improvisationen zu den einzelnen Sternen, die die Schüler selbst erstellt haben. (LYRESISCHES SPHÄRENORCHESTER (7.))
- Nach einer eröffnenden reinen Bewegungsphase bekommen die Schüler die Aufgabe gestellt, die einzelnen Stationen stimmlich (ohne Bewegung) umzusetzen. Diese Vokalimprovisationen können auf Tonband aufgenommen werden und zu einem daran anschließenden erneuten Bewegungsdurchgang eingespielt werden.
- Eine Kombination der Spiele "Lyresisches Sphärenorchester" und "Institut für Schwerelosigkeit" ist denkbar.

8) INSTITUT FÜR SCHWERELOSIGKEIT