

... .. ISIM

Institut für Szenische Interpretation von Musiktheater

www.musiktheaterpaedagogik.de

Andreas Breitscheid/ Manfred Weiß

P.A.G.S.!

**Spielkonzept und Materialien zur
Uraufführung
Musik - Deutsch - Kunst**

von Christine Buchthal, Markus Kosuch, Anne-Kathrin Ostrop

Stand: Oktober 1999

Vorwort

Erstmals wird in der *Jungen Oper der Staatsoper Stuttgart* mit der Produktion *P.A.G.S.!* eine Uraufführung realisiert. Nach César A. Cuis *Der gestiefelte Kater*, Udo Zimmermanns *Weißer Rose*, Maurice Ravels *Das Kind und die Zauberdinge* und Violeta Dinescus *Der 35. Mai* ist dies die fünfte Produktion der *Jungen Oper*. Andreas Breitscheid, von dem schon die Kammermusikfassung zu Cuis *Der gestiefelte Kater* stammte, komponierte die Musik. Manfred Weiß schrieb den Text. Helmut Barz führt Regie und Ewa Marta gestaltet die Bühne und das Kostüm.

Auch diese Musiktheaterproduktion bringt erfahrene Theaterleute mit jungen Sängern und Schauspielern am Anfang ihrer Laufbahn und mit engagierten Jugendlichen zusammen.

Mit dem Posaunisten Mike Svoboda und Bryan Wolf am Keyboard und verantwortlich für die Live-Elektronik werden zwei herausragende Künstler der zeitgenössischen Musikszene die Komposition von Andreas Breitscheid interpretieren. Wir freuen uns, daß beide im Rahmen der Projekte der *Jungen Oper* jeweils drei Workshops anbieten und sich damit intensiv in die produktionsbegleitende Projektarbeit einbringen.

Die Jugendlichen kommen erstmals aus der Streetdance- und HipHop-Szene. Einige haben schon auf der Bühne gestanden, andere machen hier ihre erste Bühnenerfahrung. Wiederum wirken auch hinter den Kulissen Jugendliche als Praktikanten in den Bereichen Regie, Dramaturgie, Ausstattung und Jugendprojekt mit. Aus Realschulen der Region werden Schüler im Bereich Maske, Licht und Technik sich an der Produktion beteiligen.

Das verbindende Element dieser sehr unterschiedlichen Gruppen, die an dieser Produktion mitwirken, ist das gemeinsame Interesse, *P.A.G.S.!* zur Uraufführung zu bringen. In diesem gemeinsamen Interesse werden die unterschiedlichen Biographien und Erfahrungen der Beteiligten zur Quelle einer produktiven Auseinandersetzung und zur Qualität der Arbeit.

Wir hoffen, daß das vorliegende Spielkonzept Sie anregt, sich auf fremde und ungewöhnliche Sichtweisen einzulassen und sich mit Ihren Schülerinnen und Schülern auf eine Entdeckungsreise zu begeben, auf der sich alle mit ihren Kompetenzen einbringen können.

Bedanken möchten wir uns ganz herzlich bei Andreas Breitscheid, Manfred Weiß, Helmut Barz und Bettina Milz für die Anregungen und Ideen zum Spielkonzept. Ein besonderer Dank gilt dabei Andreas Breitscheid, der uns Hörbeispiele zur Verfügung gestellt hat, noch bevor das Werk uraufgeführt wird.

An dem vorliegenden Spielkonzept haben neben den Autoren mitgearbeitet: Barbara Putzhammer und Manuela Morlok.

Markus Kosuch
Geschäftsführer und pädagogischer Leiter
Junge Oper der Staatsoper Stuttgart

Christine Buchthal
Musiktheaterpädagogin
Junge Oper der Staatsoper Stuttgart

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Matrix zu den Spieleinheiten	5
Informationen zum Stück	6
Inhalt P.A.G.S.!	6
Struktur des Stückes	7
Die Ebenen der Musik	7
Zur Musik der Uraufführung	8
Spielkonzept	10
Einführung	10
Aufbau	
10	
Themengebiete des Spielkonzepts	10
Zielsetzung der Projekte	11
Arbeitsweisen	12
Hinweise zur Musik	12
Spieleinheiten	13
A 1: Die Figuren und Funien (Die Figuren stellen sich vor)	
13	
A 2: Fortsetzung der Geschichte	14
A 3: Das Spiel mit unterschiedlichen Theaterformen	
15	
A 4: Die Szenen mit Musik	17
B: Der Gesang der Fische - oder was Schwätzer zu sagen hat	18
C: Gliggs baut einen Glixser (Musik- Kunst)	20
D: Experimente zur Musik von Andreas Breitscheid	
21	
E: Musikkongreß - Bewertung von Musik	23
F: Musik und Werbung	26
G: HipHop	29
H: Musik und Computer	30
Verzeichnis der Hörbeispiele	31
Materialien zum Spielkonzept	33
Informationen zu den beteiligten Künstlern	75
Literatur und Quellenangaben	83

Matrix

Informationen zu P.A.G.S.!

Inhalt P.A.G.S.!

„P.A.G.S.“ ist eine rasant schnelle, komische und poetische, fetzige und beunruhigende Geschichte. Sie spielt in dem kleinen Land Funien, südlich von Furuguay und westlich der Volksrepublik Prima, knapp also neben unserer Welt. Nur haben die Werbeagenturen und Eventmanager endgültig die Macht übernommen. Wettbewerb ist alles. Und doch kommt die kleine Welt ins Straucheln, weil kein Kraut gewachsen ist gegen Visionen, die Musik und - wie immer die Liebe.

Funien ist eine Land, das unserem recht ähnlich ist - es gibt Fernsehen, Hamburger und Musik. In dieser Welt leben Mr. One, der Chef der Werbeagentur Mr. One & One, seine rechte Hand Herr Huntz, seine Tochter Alisa, der junge engagierte Komponist Arnold Prunn, sowie Gliggs, der an seinem Glixser arbeitet und sein Bruder Schlabber, der ihm dabei hilft. Der Glixser ist eine Maschine, mit der der Großvater von Gliggs bereits versucht hat, die Klänge und Gesänge der Fische hörbar zu machen.

Im Mittelpunkt der Erzählung steht der Bau des Glixsers und der von den Funischen Automobilwerken ausgeschriebene Funiversal MegaSound-Musikpreis: Der Gewinner dieses FMS-Musikpreis erhält eine Fullion. Folgende Personen haben zunächst Interesse an diesem Musikpreis:

Initiiert wurde dieser Wettbewerb von Alisa, der Tochter von Mr. One, der die Werbeagentur leitet. Alisa hat Gesangsunterricht bei Arnold Prunn, einem Komponisten, in den sie zu Beginn der Geschichte verliebt ist. Prunn hat mit Mr. One einen Vertrag abgeschlossen, bei dem er übers Ohr gehauen wurde, weil er das Kleingedruckte nicht gelesen hat. So werden alle seine Kompositionen von Mr. One und seinem Mitarbeiter Huntz für Werbespots verwendet. Prunn, der sich als ein junger seriöser Komponist versteht, leidet unter diesem Vertrag entsetzlich. Alisa möchte Prunn gerne helfen. Deshalb hat sie ihren Vater dazu überredet, gemeinsam mit den Funischen Automobilwerken den FMS-Musikpreis auszutragen. Die Fullion, die dem Sieger als Gewinn zufällt, soll Prunn mit einer Komposition unter fremdem Namen gewinnen, um damit ein neues Leben beginnen zu können. Soweit zunächst der Plan von Alisa und Prunn.

Doch es gibt noch mehr Interessenten, die es auf den Preis abgesehen haben: Da ist Huntz, der Mitarbeiter in Mr. Ones Werbeagentur, der als Pagsman unzählige Werbespots dreht und davon träumt, sich mit der Fullion unabhängig zu machen und Schlabber, der Rockmusiker, der sich den Arm gebrochen hat und davon träumt mit Hilfe des Glixsers die Fullion zu gewinnen, da er derzeit nicht Gitarre spielen kann. Sein Bruder Gliggs baut seit langem am Glixser, der die Stimme des Goldfisches mit dem Namen Schwätzer hörbar machen will. Leider fehlt ihm das Geld, um den Glixser weiterzubauen. Der FMS-Musikpreis wäre die Chance für den Glixser ... Und zuletzt ist da noch Mr. One selbst: Als er erfährt, daß Huntz auch am Wettbewerb teilnehmen will – was seiner Ansicht nach gegen die Vorschriften ist – zielt sein ganzes Streben daraufhin ab, selbst die Fullion zu gewinnen.

Schließlich steht der noch nicht fertige Glixser im Brennpunkt fast aller Personen. Huntz möchte sich die Maschine unter den Nagel reißen, um mit ihm den Wettbewerb zu gewinnen. Mr. One hat von dem Siegerhit geträumt, die Melodie will aber nicht aus seinem Kopf heraus. Deshalb bittet Alisa Gliggs um Hilfe. Mit dem Glixser könnte die Melodie vielleicht hörbar gemacht werden. Nachdem Mr. One an den Glixser angeschlossen wurde, sich Huntz des Apparats bemächtigen will und Schlabber den falschen Schalter betätigt kommt es zur Katastrophe: Der Glixser macht sich selbständig ...

Struktur des Stückes

Die Protagonisten Alisa, Prunn, Schlabber und Gliggs erzählen die Geschichte (wie oben beschrieben) im Rückblick.

Während sie diese Geschichte im Rückblick erzählen, läuft sie quasi gleichzeitig auf der Bühne ab. Beim Bau des Glixers geht einiges schief, was unter anderem zur Folge hat, daß auch die Erzählebenen durcheinander geraten.

In die Geschichte hineinverwoben sind Inserts - die (Alp-)Träume von Alisa, Prunn, Gliggs und Schlabber. Die Handlung wird immer wieder durch die mediale Welt Funiens - durch Werbejingles und Musikbeiträge (Rap, Disco- und Jazz-Ballade) unterbrochen.

Das Musiktheaterstück P.A.G.S.! hat im wesentlichen drei zunächst klar von einander getrennte **Erzählebenen**:

1. Die Ebene der Handlung

Das Land Funien mit den sechs Protagonisten: Gliggs, Schlabber, Prunn, Alisa, Mr. One und Herr Huntz. Diese Handlungsebene teilt sich in zwei Bereiche auf: die „reale“ Welt Funien und die „mediale“ Welt des funischen Fernsehens.

Mr. One und Herr Huntz agieren nur auf dieser Ebene.

2. Innenwelten

Die Innenwelten der Protagonisten Prunn, Alisa, Gliggs, Schlabber werden in (Alp-) Traumsequenzen erzählt. Sie bilden im schnell geschnittenen Text einen Einschnitt.

3. Erzähl-/Theaterebene

Aus einem Punkt der Zukunft berichten die Figuren - Gliggs, Schlabber, Prunn, Alisa - über die Ereignisse in Funien. D.h. die oben genannten Protagonisten treten immer wieder aus den Szenen heraus und berichten über die Ereignisse, die gleichzeitig auf der Bühne passieren. Dies geschieht mit der Technik des Apartesprechens im Sinne der Commedia dell'arte; nicht im Sinne von Brecht - der Schauspieler, der aus seiner Rolle heraustritt. Diese Technik hat aber ebenfalls epische Züge, da die Protagonisten etwas bereits Geschehenes erzählen.

Gliggs, Schlabber, Prunn und Alisa erzählen ihre Geschichte in einem Theater (in unserem Fall „zufällig“ im Kammertheater) und kommentieren die Ereignisse, während sie quasi gleichzeitig gespielt werden.

Die Ebenen der Musik

Drei Ebenen

a) Live-Elektronik (computergenerierte Musik über Sequenzer, Sampler)

„Digitale“-Musik

b) Instrumentalist (Posaune, Tuba und andere Instrumente, auf denen man blasen kann)

„Analoge“-Musik

c) Umweltzitate (keine direkten, sondern Genrezitate):

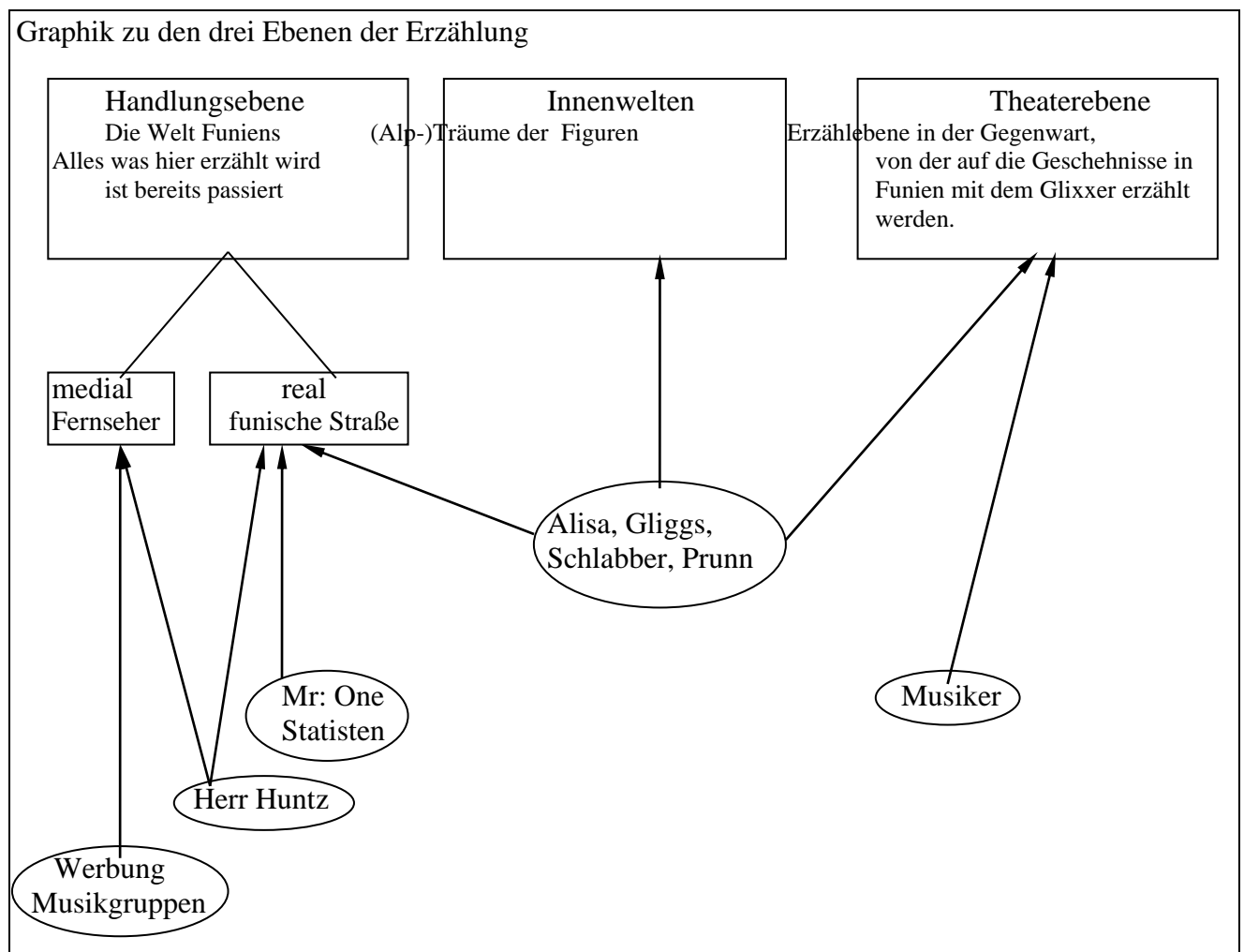
Musik, die man aus Werbespots kennt, einen Rap-Song, eine Disco-Ballade, eine Jazz-Ballade.

Auf der vorproduzierten musikalischen Ebene wurde mit Rhythmuspattern, Elementen wie Sample, Remake und Scratch gearbeitet.

Dazu kommt das Material des live gespielten Instruments Posaune. Hier geht es um die unterschiedlichsten Spiel-, Artikulations- und Tonbildungstechniken, die dann wieder auch live-elektronisch verarbeitet werden.

Dazu kommen die Stimmen der Schauspieler, der Gesang des Tenors sowie der Gesang der Jugendlichen in den Musikgenrezitaten aus der „Umwelt“ (Rap-Nummer, Werbesongs, Disco- und Jazz-Ballade).

Als zusätzliche Ebene oder Funktion gibt es den Glixser, die Maschine, die von Gliggs auf der Handlungsebene gebaut wird. Der Glixser aber hat Einfluß auf alle drei Ebenen und bringt diese Ebenen im szenisch dramatischen Sinne „durcheinander“.



Zur Musik der Uraufführung

Im Stück werden die zwei Bereiche computergenerierte „digitale“ und „handgemachte“ „analoge“ Musik miteinander in Beziehung gesetzt. Es geht nicht um ein Gegeneinander oder die Etablierung einer Wertigkeit, dieser unterschiedlich erzeugten Musik, sondern vielmehr um unterschiedliche Klangereignisse, die durch das Verschneiden und übereinanderlegen der unterschiedlichen Ebenen entsteht.

Andreas Breitscheid arbeitet in seiner Komposition nicht leitmotivisch, wemngleich jede Figur ihr eigenes Ton und Rhythmusmaterial besitzt.

So haben die Figuren beispielsweise zunächst ein eigenes Grundtempo, einen Grundbeat:

Alisa ca. 90 beats per minute (bpm)	Prunn ca. 100 bpm
Gliggs ca. 120 bpm	Schlabber ca. 160 bpm

Diese Tempi werden aber nicht sklavisch durchgehalten, sondern gehen ineinander über, laufen gegeneinander oder aneinander vorbei.

Herr Huntz beispielsweise ist durch einen Latin-groove charakterisiert.

Alisa wird in ihrem Lied mit dem Instrument der Gitarre assoziiert.

Die Figur Prunn hat ein Akkordmaterial, das immer wieder in unterschiedlichen Schichtungen auftaucht und auch in den Balladen Verwendung findet.

Die Figuren Prunn, Gliggs, Schlabber und Mr. One sind reine Sprechrollen.

Alisa ist ebenfalls eine Sprechrolle. Sie artikuliert sich aber auch sängerisch (Alisas Lied „Bleibe Liebe Triebe“).

Herr Huntz ist rezitativisch singender Tenor, mit vielen Sprechpassagen.

Das Stückes wird durch einen durchgehenden Beat strukturiert. Diese rhythmische Struktur ist aber sehr vielschichtig und an vielen Stellen „irritierend“, weil sie den aus der sogenannten Populärmusik gewohnten Ablauf immer wieder durchbricht.

Dazwischen geschnitten sind:

- (Alp-)Traumsequenzen, die in diesem durchgängigen Teil musikalische Ruhepole bilden, die aber inhaltlich beunruhigend sind.
- Werbejingles und ein Rap-Song, eine Disco- und eine Jazz-Ballade.

Zum Akkordmaterial, mit dem Andreas Breitscheid arbeitet, gibt es die Spieleinheit D mit dem dazugehörigen Material D.

Spielkonzept

Einführung

Der Prozeß, ein Spielkonzept zu einem Werk zu entwickeln, das gerade erst entsteht und in einem „work in progress“ sich während der Probenarbeit noch verändert, ist nicht einfach. Die Musik von *P.A.G.S.!* liegt nur in einer Rohfassung vor. Der Text wird während der Probenarbeit ergänzt und verändert. Diese Schwierigkeit haben wir im Spielkonzept in eine andere Qualität der Arbeit überführt, d.h. wir haben ausgehend von der Geschichte und den Figuren der Erzählung ein Konzept entwickelt, das zentral die Art und Weise, wie im Theater erzählt werden kann, thematisiert. Welche Mittel und Techniken werden benutzt? Welche Rolle spielt dabei Musik und Rhythmus? Welche Wirkungen werden erzielt? Welche Bedeutungen entstehen?

Das Spielkonzept bietet die Möglichkeiten sich mit diesen Fragen auf handlungsorientierte Weise auseinanderzusetzen.

Aufbau

Das Spielkonzept ist in einer Kreisform aufgebaut (vgl. Matrix S. 5). Ausgehend von den Figuren des Stückes steigen die TN in die Geschichte von *P.A.G.S.!* ein. Die Auseinandersetzung mit der Geschichte von *P.A.G.S.!* ist eng verknüpft mit den Strukturen des Werks. So geht es z.B. bei der Auseinandersetzung mit einzelnen Szenen nicht nur um die Figuren, sondern gleichzeitig auch um unterschiedliche Theaterformen, so z.B. Sprechweisen (Dialoge, Apartesprechen, Rückblick...). Daneben gibt es auch Themenbereiche, die in weiterem Zusammenhang mit dem Stück stehen (z.B. Werbung, Computer).

Einzelne Bausteine können je nach Interessenschwerpunkten der Projektteilnehmer ausgewählt und bearbeitet werden. Der Einstieg ins Projekt sollte dabei über die Figuren geschehen, damit eine inhaltliche Auseinandersetzung mit der Geschichte vorhanden ist (Spieleinheiten zu A).

Die einzelnen Themengebiete können auch als Referatsthemen oder im Rahmen von Freiarbeit bearbeitet werden.

Themengebiete des Spielkonzepts

Aus den unterschiedlichen Ebenen von *P.A.G.S.!* ergeben sich nun eine Fülle von spannenden Themengebieten, die für das Spielkonzept interessant sind:

Theaterformen

Sprechweisen

Computer und Musik (Hinweis auf Workshops und Literatur)

Werbung und Musik

Instrumentalspieltechniken

Instrumentenbau

Experimentelle Spielweisen auf Musikinstrumenten

Musikcollage

Bewertung von Musik

HipHop

Zielsetzung der Projekte

In *P.A.G.S.!* geht es um verschiedene Formen von Musikproduktion, Verwertung von Musik, Musiksozialisation (Biographien) und Wirkungsweisen von Musik.

Folgende Gedanken und Fragestellungen haben uns bei der Entwicklung des Spielkonzepts begleitet:

Musik entsteht heute zum einen im herkömmlichen Sinne, durch das Erlernen und Spielen eines Musikinstruments (Klavier, Posaune, Gitarre, etc.), zum anderen in der heute üblichen Form über Computer, Sampler etc. und die Verwendung vorhandener Musikeinspielungen bei der Musikproduktion.

Genauso gibt es eine Fülle von Möglichkeiten der Klangerzeugung, sei es auf selbst erfundenen Instrumenten oder durch experimentelle Spieltechniken auf traditionellen Instrumenten.

In welchen Verwertungszusammenhängen steht Musik heute? Klassische Musik beispielsweise wird sowohl in der Werbung, im Kaufhaus als auch in Techno-Songs (Arie der Königin der Nacht oder Gregorianische Gesänge) verwertet, d.h. die Musik wird ihrem ursprünglichen Kontext entrissen und in einen neuen Kontext gestellt. Diese Verwertung findet sowohl unter kommerziellen als auch interessanten ästhetischen Gesichtspunkten statt. Neue Bedeutungen können entstehen, alte in Frage gestellt werden. Es entstehen dabei auch neue soziale Kontexte und Bedeutungszusammenhänge.

Welche Wirkungen und Bedeutungen entstehen durch die Verwendung von Musik und Rhythmen?

Durch elektronischen Medien sind Möglichkeiten entstanden, sich musikalisch zu artikulieren, die es früher nicht gab. Jugendliche haben auch ohne den traditionellen Instrumentalunterricht einen Zugang, sich musikalisch kreativ zu artikulieren.

Welche Motive gibt es, Musik zu machen? Welche Bedeutung bekommt Musik?

Im Kontext der szenischen Interpretation geht es darum, sich handlungsorientiert mit diesen Themenkreisen zu beschäftigen und in der Reflexion sich der Verwertungszusammenhänge, der Produktionsweisen und der Wirkungsweisen bewußt zu werden.

Die szenische Interpretation bietet dabei einen Rahmen, in dem sich die TN selbst eine Bedeutung erarbeiten und sich dadurch mit ihren eigenen Hörgewohnheiten, ihrer musikalischen Sozialisation, den Produktionsweisen und Verwertungszusammenhängen von Musik auseinandersetzen können.

Durch die Arbeit an *P.A.G.S.!* findet diese Arbeit in fremden Rollen (die Protagonisten oder fremden Fan-Positionen) statt, die eine nötige emotionale Distanz ermöglicht, die gleichzeitig aber auch die Reflexion über emotionale Wirkungen von Musik zuläßt.

Es geht also nicht darum, die alte Trennungslinie zwischen U- und E-Musik zu ziehen. Es geht vielmehr darum, sich über Wirkungen und Bedeutungen der Musikproduktion und -verwertung in einem spielerischen und lustvollen Prozeß anzunähern. Dabei wird auf sehr unterschiedliche Arbeitsweisen zurückgegriffen.

Arbeitsweisen

Im Verlaufe der Spieleinheiten wird mit den Methoden der szenischen Interpretation gearbeitet.

Die TN

- entwickeln zu den einzelnen Figuren eine Verkleidung, eine Tätigkeit, einen Sprechgestus und ein Grundtempo.
- entwickeln Phantasien zu einem möglichen Fortgang der Geschichte und schreiben diesen auf.
- arbeiten mit Szenentexten und experimentieren dabei mit unterschiedlichen Theaterformen und unterschiedlichen Sprechweisen auf dem Theater.
- unterlegen die Szenen mit unterschiedlichen Filmmusik-Gesten und untersuchen deren Einfluß und Wirkung auf die Szenen.
- entwickeln experimentelle Spielweisen mit konventionellen Musikinstrumenten und suchen unterschiedliche Ausdrucksmöglichkeiten mit der Stimme.
- bauen unkonventionelle Musikinstrumente aus Sperrmüllresten (Musik-Skulpturen), auf denen sie mit Klängen experimentieren.
- arbeiten mit musikalischem Material zu *P.A.G.S.!*. Dabei experimentieren sie mit Akkorden und Akkordverbindungen und erstellen auf dieser Grundlage eigene Kompositionen.
- fühlen sich anhand von Rollenkarten in Fanpositionen unterschiedlicher Musikstile ein. Sie untersuchen den Musikstil mit Hilfe eines Fragebogens und erarbeiten ein Plädoyer für diesen Musikstil.
- nehmen an einem fiktiven Musikkongreß teil, auf welchem sie sich als TN und Beobachter mit Fragen zur Bewertung und Verwertung von Musik auseinandersetzen.
- erarbeiten eine Musikcollage aus Ausschnitten der Hörbeispiele der Fangruppen.
- erarbeiten in Kleingruppen kurze Werbespots zu Phantasieprodukten und arbeiten mit unterschiedlichen Mitteln der Werbung.
- experimentieren mit unterschiedlichen Filmmusik-Gesten zu ihren Werbespots und untersuchen die Wirkung von Musik.
- fügen den Bildern eines Fernsehwerbespots eine selbst erarbeitete Tonspur bei und beobachten die Wirkung von unterschiedlichem Text bzw. Musik zu einem Werbespot.
- erarbeiten HipHop-Choreographien und Texte zu einem HipHop-Groove.

Hinweise zur Musik

Da es sich um eine Uraufführung handelt und in dieser Musiktheaterproduktion die Arbeitsweise des „work in progress“ gewählt wurde, steht für dieses Spielkonzept nur Rohmaterial der Komposition zur Verfügung: Es ist die digital vorproduzierte Musik, die Ausschnittsweise als Computer-Roh-Mix vorliegt. Die Elemente der Live-Elektronik und der „analogen“ Ebene konnten nicht berücksichtigt werden.

Neben der Originalmusik zum Werk wird in diesem Spielkonzept mit Hörbeispielen gearbeitet, die im thematischen Zusammenhang zum Stück stehen (u.a. Filmmusik-Gesten). Diese Hörbeispiele sind im Anhang aufgelistet und mit Quellenangaben versehen (vgl. Verzeichnis der Hörbeispiele).

Diese Hörbeispiele können über Bibliotheken selber zusammengestellt werden. Für Projekte stellt die *Junge Oper* die Hörbeispiele auch leihweise zur Verfügung.

Legende

TN = TeilnehmerInnen

SL = SpielleiterIn

HB = Hörbeispiel

A 1: Die Figuren und Funien (Die Figuren stellen sich vor)

Themenschwerpunkt

Inhalt des Werkes

Sprache und Rhythmus

Inhalt

Im ersten Teil bekommt jeder TN eine Figur aus dem Stück. Anhand einer Rollenkarte entwickeln die TN eine **Tätigkeit**, eine **Sprechweise**, ein **rhythmisches Grundtempo** für die Figur.

Material

Rollenkarten (Material A1), Verkleidungen aller Art, HB 1-9 zu den Figuren, CD-Player

Aufwärmen

Rhythmusübungen, Sprechübungen in unterschiedlichen Tempi, zwei Gruppen bekommen zwei unterschiedliche Rhythmen und „kämpfen“ rhythmisch gegeneinander.

Ablauf

Die Figuren des Stückes werden kurz vorgestellt: Gliggs, Schlabber, Arnold Prunn, Mister One, Herr Huntz, Alisa. Jede Rolle wird mehrfach besetzt.

Jeder TN erhält eine Rollenkarte (Material A1) mit den wichtigsten Informationen zur Figur.

- Die TN verkleiden sich.
- Sie überlegen sich eine Tätigkeit, die zu ihrer Person paßt.
- Die Teilnehmer überlegen sich einen typischen Satz zu ihrer Figur.

Experimentieren mit den Figuren

Jeder TN geht seiner Tätigkeit nach. Der SL gibt unterschiedliche Tempi vor, in der die TN die Tätigkeit ausüben und ihren Satz sprechen. Sie überlegen sich einen Sprechgestus, der zu ihrer Rolle passen könnte. Hierfür können alle durch den Raum gehen. Immer wenn sich zwei begegnen, tauschen sie sich mit ihren Sätzen aus. Die TN wählen ein Tempo und einen Gestus aus.

Parallele Präsentation - eigenes Grundtempo zur/ gegen die Musik

Alle TN, die ein und die selbe Rolle spielen, bilden eine Gruppe.

Diese Gruppen präsentieren sich nacheinander.

Vorgehen am Beispiel Alisa:

- Die TN wählen eine Repräsentantin. Diese erzählt aus ihrer Rollenperspektive etwas über sich (im wesentlichen die Informationen aus der Rollenkarte).
- Alle Spielerinnen und Spieler der Alisa üben dann ihre Tätigkeit in dem gewählten Grundtempo aus.
- Alle „Alisas“ führen ihre Tätigkeit zum HB 1 und dann zum HB 2 aus.
- Die Beobachter notieren Unterschiede und Ähnlichkeiten in der Präsentation.

Gleiches vorgehen zu Gliggs HB 3; Schlabber HB 4; Mr. One HB 5; Huntz HB 6 Prunn HB 7, 8, 9.

Reflexion

Die TN tauschen sich über ihre Beobachtungen aus: Hat sich der Rhythmus der Figur verändert? Wie hat sich ihr Verhältnis zu ihrer Figur durch die Musik verändert? Welche Beobachtungen wurden von den Zuschauern gemacht?

A 2: Fortsetzung der Geschichte

Themenschwerpunkt

Freies Schreiben

Inhalt

Die TN erfinden eine Geschichte/ eine Fortsetzung der Geschichte auf der Basis des Rollenkarten- und Szenenmaterials

Hinweis: Diese Einheit ist sehr gut als Hausaufgabe geeignet! Auch im Anschluß an die Spieleinheit A3 oder A4.

Vorgehen

Die TN schreiben eine Fortsetzung der Geschichte unter den Fragestellungen:

Wer aus der funischen Bevölkerung bewirbt sich beim FMS-Musikpreis (Funiversalen MegaSound Musikpreis)?

Gelingt es Gliggs, seinen Glixser funktionsfähig zu machen?

Was kann der Glixser dann alles? Was passiert mit dem Glixser?

Was passiert mit den einzelnen Figuren? Kommen Alisa und Prunn zusammen?

Wie entwickelt sich das Verhältnis Mr. One - Huntz?

...

Wer gewinnt den Musikpreis?

Präsentation

Die entstandenen Geschichten können vorgelesen, ausgelegt oder an einer Pinwand aufgehängt werden, daß alle die unterschiedlichen Versionen lesen können.

A 3: Das Spiel mit unterschiedlichen Theaterformen

Die Figuren treffen aufeinander

Themenschwerpunkt

Unterschiedliche Theaterformen
Sprechweisen auf dem Theater
Wirkung von Musik auf Spielsituationen

Inhalt

Es bilden sich jeweils Paare: Alisa - Prunn, Schlabber - Gliggs, Mr. One - Huntz. Diese Paare erhalten einen Textausschnitt und erarbeiten diesen als Szene. Im Anschluß wird in Arbeitsgruppen an Verfremdungen und unterschiedlichen Theaterformen, mit den Szenen umzugehen, gearbeitet. Die Arbeitsergebnisse werden präsentiert.

Hinweis: Der SL sollte auf den Arbeitsblättern vorher ankreuzen, mit welchen Theaterformen die Gruppen sich jeweils beschäftigen sollen.

Material

Arbeitsblatt zu den Szenentexten, Szenentexte, Beobachtungsbogen, Texte zu den Theaterformen (Material A3)

Aufwärmen

Die TN gehen durch den Raum.

Der folgende Text wird gelernt: A: *Sag mal, hast du was?* B: *Nein, was soll ich denn haben?*

Immer wenn zwei TN sich begegnen, werden die Sätze ausgetauscht.

Es wird experimentiert mit: Gestus, Tempo, Haltungen, der Text wird gesungen. Es wird *Aparte* gesprochen. Auf die Frage: *Sag mal, hast du was*, wird mit einem Reim geantwortet. Der Text wird zersplittert, in dem die Reihenfolge der Worte verändert wird.

Die Frage und die Antwort wird in einer Kunstsprache formuliert.

Eine Szene erspielen

Die TN erhalten einen Ausschnitt aus dem Text (Material A3: Szenentexte Alisa - Prunn; Gliggs - Schlabber; Mr. One - Huntz)

Die Paare spielen die Szene zunächst naturalistisch. Dazu bauen sie sich mit Hilfe von Tischen und Stühlen den Ort auf, an dem die Szene spielt.

Die Szene wird von allen gleichzeitig gespielt.

Experimente zu verschiedenen Spielweisen

In den Gruppen werden nun verschiedene Spielweisen erprobt. Dazu erhalten die TN ein Arbeitsblatt (Material A3)

Hinweis: Auf dem Arbeitsblatt muß der SL ankreuzen, was die TN jeweils vorbereiten, damit es verschiedene Ergebnisse und Vergleichbares gibt.

Je nach Altersgruppe erhalten die Arbeitsgruppen auch die Texte zu den Theaterformen. Jede Gruppe erarbeitet ausgehend von der naturalistischen Spielweise eine oder zwei weitere Möglichkeiten, mit dem Text umzugehen:

A: **Naturalistisches Theater:** Originaltext wird „naturalistisch“ gespielt unter Berücksichtigung der vierten Wand. (Material A3-1 /Theaterlexikon *Vierte Wand* S.1087)

B: **Aparte:** Die Protagonisten sagen nach jedem Satz zur Seite ins Publikum, was sie über den anderen Protagonisten denken. (Material A3-2 /Theaterlexikon *Aparte*)

- C: **Rückblick:** Die Protagonisten erzählen die Szene aus einem Punkt der Zukunft: Die Protagonisten stehen vor Gericht; sie erzählen es der besten Freundin, dem besten Freund; sie erzählen die Geschichte in der Kneipe. (Material A3-5/ Ausschnitt aus einem Brechttext)
- D: **Verfremdung:** Spielen mit „falschem“ Gestus/ Affekt, d.h. einen anderen als den zuvor erarbeiteten; einen Gestus, der zum Inhalt des Textes im Widerspruch steht. (Material A3-3 / Theaterlexikon *Verfremdung, V-Effekt*)
- E: **Experimentaltheater:** Textzersplitterung - Der Text wird zerschnitten und neu zusammengestellt. (Material A3-4 / Theaterlexikon *Experimentaltheater*)
- F: **Opernfassung:** Der Text wird gesungen.
- G: **Reim-Fassung/ Goethe-Fassung:** Der Text wird in Reime gebracht und gesprochen. (Material A3 - 6)
- H: **Parallelmontage.** Zwei unterschiedliche Gruppen tun sich zusammen und spielen die Szenen parallel, wobei sie sich gegenseitig Platz lassen.
- I: **Kunstsprache:** Die Szene wird in einer Kunstsprache gesprochen. Es werden nur Laute oder Zahlen benutzt.

Präsentation

Nacheinander präsentieren die Gruppen ihre Arbeitsergebnisse. Die Zuschauer notieren sich ihre Beobachtungen und Anmerkungen zu der Wirkung der unterschiedlichen Präsentationen. Dazu erhalten sie einen Beobachtungsbogen (Material A3).

Reflexion und Auswertung

Im Gespräch werden die Beobachtungen und eigenen Erfahrungen zusammengetragen.
 Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede in der Wirkung sind auszumachen?
 Wie wirken die Textveränderungen? Was für Situationen entstehen?
 Welche Erzählweisen und Theaterformen kennen die TN noch?

Erweiterung: Improvisationen zu den Beziehungen

Alle Protagonisten bei Mr. One beim Abendessen. Gesprächsthema: Funiversal MegaSound Musikpreis.

Paare: Alisa trifft Gliggs in einem Museum, Schlabber hilft Gliggs beim Bau des Glixzers, Mr. One und Herr Huntz planen einen neuen Pagsman-Spot

Querverweis auf G: An dieser Stelle kann die Spieleinheit **G: Text zu HipHop-Groove** einbezogen werden. Anknüpfend an die Improvisationen zu den genannten Beziehungspaaren erfinden die TN Texte, die sie über einen HipHop-Groove legen:

A 4: Die Szenen mit Musik - Wirkung der Szenen mit unterschiedlichen Filmmusik-Gesten

Themengebiet

Einfluß von Musik (Filmmusik-Gesten) auf Szenen

Inhalt

Die TN nehmen nochmals die drei Szenen aus dem Material A 3 und erspielen diese „naturalistisch“. In einer Präsentation werden die Szenen mit der Musik unterlegt und auf ihre Wirkung hin untersucht.

Hinweis: Die Musik der Filmmusik-Gesten ist keine Musik aus der Musiktheaterproduktion P.A.G.S.! Darauf muß der SL ausdrücklich hinweisen, um hier keine falschen Erwartungen zu wecken.

Material

Filmmusik-Gesten HB 26-36, Szenentexte, Beobachtungsbogen Material A 3

Aufwärmen

Die TN gehen durch den Raum. Eine Filmmusikgeste (HB 26 -36) wird eingespielt und die TN passen ihre Art zu gehen an die Musik an.

Eine Szene erspielen

Die TN erhalten die Szenen Texte (Material A 3): Alisa - Prunn; Gliggs - Schlabber; Mr. One - Huntz)

Die Paare spielen die Szene zunächst naturalistisch. Dazu bauen sie sich mit Hilfe von Tischen und Stühlen den Ort auf, an dem die Szene spielt.

Die Szene wird von allen gleichzeitig gespielt.

Die Spieler jedes Paares notieren auf einem Zettel, den Grundgestus, den sie für die Figur wählen: z.B. *Alisa sehnsuchtsvoll - Prunn verwirrt, Alisa aggressiv - Prunn gehemmt ...*

Experimentieren zur Musik - Veränderung für die Spielenden

Alle TN spielen weiter ihre Szenen gleichzeitig, wobei sie ihren Grundgestus versuchen beizubehalten. Es werden jetzt aber unterschiedliche Filmmusikgesten und das HB 12 (Rhythmus der Szene Alisa Prunn von A. Breitscheid) vom SL eingespielt. Nach jedem Versuch notieren die Spielenden ihre (Selbst-)Beobachtung.

War es leichter, den eigenen Grundgestus zu spielen, wurde es schwerer, weil die Musik im Kontrast zum eigenen Gestus stand?

Reflexion - Feedback

In einer Feedback-Runde äußern die TN sich zu ihren Erlebnissen und Beobachtungen.

Experimentieren zur Musik - Veränderung für die Zuschauer - Szene Alisa-Prunn

Die TN der Gruppe Alisa-Prunn spielen ihre Szene zu ausgewählten Filmmusikgesten. Die anderen erhalten den Beobachtungsbogen (Material A 3).

Die Spielenden erhalten den Auftrag einmal ihren eigenen Spielgestus beizubehalten (auch gegen die Musik) und einmal mit der Musik mitzugehen.

Reflexion

Die TN tauschen sich über ihre Beobachtungen aus und untersuchen die Fragen: Was ist spannender und interessanter, wenn Musik und Text parallel oder gegeneinander laufen? Was passiert, wenn lediglich der Rhythmus der Szene unterlegt wird?

Musikpraktische Einheiten

Hinweis: Die folgenden Spieleinheiten B und C können jeweils mit der gesamten Gruppe erarbeitet werden. Sie können aber auch in Arbeitsgruppen, als Referat, als musikpraktische Präsentation oder im Rahmen von Freiarbeit entwickelt und dann präsentiert werden. Dabei können die TN je nach Interesse und Neigung einen Themenschwerpunkt erarbeiten.

B: Der Gesang der Fische - oder was Schwätzer zu sagen hat

Themenschwerpunkt

Experimentelle Spielweisen von Musikinstrumenten
Ausdrucksmöglichkeiten mit der Stimme

Inhalt

Von der Erzählung ausgehend, daß es Gliggs gelungen ist, den Glixer soweit zusammzusetzen, daß er die Stimmen und Klänge der Fische hörbar macht, werden eigene Klangexperimente in Arbeitsgruppen durchgeführt. Dabei werden Spielweisen von Instrumenten und Ausdrucksmöglichkeiten mit der Stimme erprobt.

Hinweis: Diese Einheit kann auch in Kombination mit der Instrumentenbaueinheit kombiniert werden. Alle Klangexperimente werden dann auf den hergestellten Instrumenten durchgeführt.

Material

HB 14-16 von „neuen“ Instrumenten, HB 17 experimentellen Spielweisen, Arbeitsblatt (Material B), Bild-, Textmaterial zu den Hörbeispielen (Material C), CD-Player

Aufwärmen

Klangexperimente mit dem Körper: Welche Klangmöglichkeiten hat der Körper? Die TN experimentieren im Hinblick auf die „Klänge“ der Fische.

Welche Geräusche entstehen beim Gehen?

Welche Geräusche könnten noch entstehen?

Welche Geräusche, Klänge und Töne lassen sich mit dem Körper und der Kleidung erzeugen. Instrumente und Gegenstände werden verteilt (auch mitgebrachte). Alles ist mit dem Instrument erlaubt, außer sie traditionell zu spielen, d.h. auf einer Geige darf man blasen und eine Trompete darf man mit einem Bogen streichen, aber nicht umgekehrt.

Klangexperimente mit der Stimme, im Hinblick auf die Stimme von Schwätzer:

Alle TN stehen dazu mit geschlossenen Augen im Kreis und experimentieren mit der Stimme und mit Geräuschen.

Hören „neuer“ Musikinstrumente

Als Anregung für weitere Klangexperimente werden die drei HB 14 - 16 vorgespielt und die Bilder zu den Instrumenten gezeigt. Außerdem kann hier auch ein Querverweis auf den Musiker Mike Svoboda gegeben werden und das HB 17 vorgespielt werden (experimentelle Spielweisen auf Blasinstrumenten).

Vorgehen

Die TN bilden Arbeitsgruppen. Jede Gruppe erhält ein Arbeitsblatt.

Die TN sollen davon ausgehen, daß die Klänge und die Stimme von Schwätzer hörbar gemacht werden können.

Experimentierphase, in der sich die TN untereinander die Klangmöglichkeiten ihres Instruments (ohne traditionelle Spielweise) vorführen.
Klangvorstellungen und Hörerwartungen der Bewegung und der Stimme von Schwätzer werden formuliert.

Welche Klänge der Instrumente passen zu der Klangvorstellung?

Improvisation I und Probe I: Die Bewegung von Schwätzer.

Improvisation II und Probe II: Die Stimme/ der Gesang von Schwätzer

Die TN sollen ihr Klangexperiment in eine Form bringen. Der Wechsel zwischen Bewegung und Stimme sollte deutlich hörbar sein.

Hier kann das Gedicht von Christian Morgenstern *Des Fisches Nachtgesang* eine Grundlage bieten.

Präsentation

Nacheinander präsentieren die TN ihre Arbeitsergebnisse.

Die Präsentationen werden möglichst aufgenommen.

Reflexion

Die TN tauschen sich über ihre Erfahrungen aus. Sie vergleichen ihre Ergebnisse unter den Fragestellungen:

Welche Klangformen wurden gewählt?

Was haben diese gemeinsam, was unterscheidet sie?

Zum Abschluß wird HB 17 (Mike Svoboda) vorgespielt.

Erweiterung

Nina Hagen: Ich will ein Fisch im Wasser sein (HB 18).

Erzählung von Roald Dahl (*Der Lautforscher* in: „...und noch ein Küßchen“. rororo)

C: Gliggs baut einen Glixer (Musik- Kunst)

Themenschwerpunkt:

Musikinstrumentenbau
Klangexperimente
Musik/Klang-Skulpturen

Inhalt

In dieser Spielsequenz steht der Bau von Musikinstrumenten und Klangerzeugern im Vordergrund. In Kleingruppen wird ein Glixer gebaut unter den Prämissen:

- Tonerzeugung: Auf oder mit dem Glixer müssen Töne und/ oder Klänge erzeugt werden können
- Skurrilität: Der Glixer ist über drei oder vier Generationen entstanden. Welche bildnerische Qualität hat das Instrument?

Hinweis: Diese Einheit sollte eine Woche Vorlauf haben, in der die TN Materialien sammeln können, aus denen sie einen Glixer bauen können.

Material

Material C (Bilder und Text) HB 14-16, Arbeitsblatt „Glixerbau“. CD-Player. Gegenstände (auch Sperrmüll), mit denen Klänge erzeugt werden können.

Vorgehen

Die TN bringen Gegenstände mit, auf denen man Klänge erzeugen kann.

Es werden Arbeitsgruppen gebildet, die einen Glixer gemeinsam herstellen.

Die TN schauen sich die Bilder von skurrilen, „neuen“ Instrumenten an (Material C).

Sie erhalten ein Arbeitsblatt: Glixerbau - Präsentation auf der „Messe für neue Musikinstrumente“.

Bauphase:

Die TN sollen eine Maschine unter den zwei Gesichtspunkten bauen:

- Klangerzeugung und Hörbarmachen der Bewegungen und Stimmen der Fische
- Skurrilität: Es soll eine Maschine entstehen, der man ansieht, daß sie über mehrere Generationen entstanden ist.

Präsentation:

Auf der „Messe für neue Musikinstrumente“ präsentieren die TN ihren Glixer.

Die TN

- notieren dazu in Stichworten, wie der Glixer funktioniert (technisch und musikalisch).
- präsentieren die Klangmöglichkeiten des Glixers in einer kurzen musikalischen Demo-Version. Diese kann auf Tonträger vorproduziert sein oder live zu Gehör gebracht werden.

Messe für neue Musikinstrumente: „Glixer - Ausstellung“

Die TN erstellen eine Ausstellung.

Erweiterung

Mit den Glixer-Instrumenten wird die Bewegung und die Stimmen der Fische hörbar gemacht (Spieleinheit B).

D: Experimente zur Musik von Andreas Breitscheid

Themenschwerpunkt

Musikalisches Material des Werkes *P.A.G.S.!*

Experimentieren mit Akkorden und Akkordverbindungen

Anforderungen und Voraussetzungen

Für diese Einheit sind Grundkenntnisse der Notenschrift erforderlich. Auch sollte es genügend Klavierspielerinnen und -spieler geben. Fortgeschrittene können in dieser Einheit aus dem Akkordmaterial ein eigenes Stück komponieren. Für die Arbeitsgruppen werden Keyboards oder Räume mit Klavier benötigt oder das Ganze wird als Freiarbeits- oder Referatsthema formuliert.

Inhalt

Die Musik von *P.A.G.S.!* ist im wesentlichen aus dem vorliegenden Akkordmaterial (Material D) entwickelt. Es ist zunächst auch in „Reinform“ das musikalische Material von Prunn. Die TN hören das Akkordmaterial mit dem Andreas Breitscheid in seiner Komposition arbeitet und verschiedene Variationen davon (rhythmisiert, auf verschiedene Instrumente gelegt etc.).

Im Anschluß daran experimentieren die TN mit dem Akkordmaterial, indem sie aus den Sechstongruppen alle möglichen Dreiklänge und Vierklänge zusammensetzen und diese unterschiedlich kombinieren.

Aus diesen Akkordfolgen und dem Tonmaterial können dann eigene Lieder komponiert werden.

Hinweis: Wenn die Einheit A 1 bearbeitet wurde, kann man diese Einheit auch an die Figur Arnold Prunn anknüpfen. Die TN kennen dann schon eines der Hörbeispiele.

Material

HB 10, 11, 7, 8, 9, CD-Player, Notenbeispiele zum Akkordmaterial (Material D), Notenpapier, Keyboards oder Klavier.

Akkordmaterial (das weitere Material befindet sich im Material D)

E: Musikkongreß - Bewertung von Musik

Themenschwerpunkte

Musikgeschichte

Bewertung von Musik unter bestimmten Gesichtspunkten

Musikcollage

Inhalt

In dieser Spieleinheit setzen sich die TN mit unterschiedlichen Musikstilen auseinander. Anhand einer Rollenkarte, einem Hörbeispiel und einem Fragebogen arbeiten die TN zu folgenden Komponisten bzw. Musikern: W.A. Mozart, Nicole, Arnold Schönberg, Mauricio Kagel, Rolling Stones, Coolio und Kraftwerk.

Die TN untersuchen die jeweilige Musik bzw. Hörbeispiel bezüglich ihrer musikalischen Aussage, ihres Textes, ihrer Hörerschaft und die Verwertungszusammenhänge in denen diese Musik steht ...

Anschließend stellen die TN auf einem Musikkongreß einen ausgewählten Ausschnitt von 10 - 15 Sekunden Länge aus dem vorgegebenen Hörbeispiel vor und halten ein Plädoyer für diesen Musikstil. Dazu haben sie 2 Minuten Zeit.

Dieser Spieleinheit kann die Aufgabe vorangestellt werden, zu der jeweiligen Musikrichtung anhand eines Arbeitsblattes zu recherchieren.

Am Ende der Spieleinheit wird aus den von den TN ausgewählten Musikausschnitten eine Musikcollage erstellt.

***Hinweis zur Gruppeneinteilung:** Die Besetzung der Arbeitsgruppen sollte der SL unter folgenden Kriterien selber zusammenstellen: Die TN sollen sich in fremde Fan-Positionen hineinreden, d.h. wer Hip-hop Fan ist sollte eher in der Mozartgruppe landen, wer eher Klassikfan ist, sollte in der Kraftwerkgruppe sein. Auf der anderen Seite sollten in diese Gruppen auch immer „Fachleute“ zwischengemischt sein, damit diese inhaltlich die Gruppenarbeit bereichern können.*

Material

Rollenkarten mit Informationen zu den Hörbeispielen, Fragebogen, Arbeitsblatt zur Recherche (Material C), HB 19-25, 7 Kassettenrekorder, CD-Player

Gruppenarbeit

Rollenkarten verteilen

- Der SL stellt die Fans unterschiedlicher Musikstile vor: Fan von W.A.Mozart, Nicole, Arnold Schönberg, Mauricio Kagel, Rolling Stones, Coolio, Kraftwerk.
- Die TN entscheiden sich für einen der Musikstile und erhalten die jeweilige Rollenkarte samt Fragebogen (Material C). Die Rollenkarten liegen je nach Gruppengröße in mehrfachen Kopien vor.
- Die TN finden sich in Gruppen zusammen, z.B. bilden alle Mozart-Fans eine Gruppe. Die Gruppen verteilen sich im Raum oder gehen in andere Räume.
- Jede Gruppe erhält das dazugehörige Musikbeispiel auf Kassette und einen Kassettenrekorder (HB 19-25).

Hinweis: Je nach Klassengröße oder Interessenschwerpunkt können auch einzelne Musikstile weggelassen werden.

Einnehmen einer Fan-Position

Die TN jeder Gruppe lesen ihre Rollenkarte durch und versuchen, sich darüber in eine Fanposition hineinzusetzen. Anschließend hören sie das Musikbeispiel an und tauschen sich über ihren Höreindruck aus.

Die TN bearbeiten in der Gruppe den Fragebogen. An dieser Stelle kann als Erweiterung eine Rechercharbeit gestellt werden (s.u.).

Erweiterung: Recherche

Hinweis: Die Recherche kann bereits im Vorfeld als Hausaufgabe bzw. im Rahmen von Freiarbeit gestellt werden und dient damit einer intensiven Vorbereitung. Sie kann aber auch als Vertiefung am Ende der Spieleinheit bearbeitet werden.

Die TN recherchieren zu ihrem jeweiligen Musiker/ Komponisten, z.B. Bibliothek, Internet. Sie erhalten dazu das Arbeitsblatt zur Recherche und den Fragebogen (Material C). Alles was recherchiert wird (Bilder, politische Hintergründe...) kann auf Plakaten festgehalten werden. Die TN können auch weitere Hörbeispiele zusammentragen und einen ausgewählten Querschnitt daraus auf eine Kassette überspielen. Die Auswahl der Hörbeispiele wird begründet.

Die Recherche kann als Gruppenarbeit ausgeführt werden oder als vertiefende Aufgabe für den einzelnen TN.

In einer Präsentation stellen die TN ihre Arbeitsergebnisse vor.

Plädoyer erarbeiten

Die TN erarbeiten in ihrer Gruppe ein Plädoyer, das sie auf dem anschließenden „Musikkongreß“ für ihren Musikstil halten werden.

- Dazu wählen sie einen Ausschnitt aus dem vorgegebenen Hörbeispiel aus, der nicht länger als 10 Sekunden dauern soll. Auswahlkriterium: die **spannendsten** 10 Sekunden aus dem Hörbeispiel. Die Kassette wird für den Musikkongreß an diese Stelle hingespult (Zählwerk einstellen).
- Anhand des ausgewählten Ausschnitts stellen sie Argumente zusammen, die das Besondere dieser Musik herausstellen.
- Ein TN - der Gruppensprecher - wird bestimmt, der später vor der Gesamtgruppe sprechen wird.
- Probedurchgang für den Sprecher in der Kleingruppe: Das Plädoyer beginnt und endet mit dem Musikausschnitt.

Die Beobachter der Kleingruppe geben dem Sprecher im Anschluß Rückmeldung.

Die TN des Musikkongreß treffen sich

Die Gruppensprecher treffen sich als TN des Musikkongreß auf der Spielfläche. Die anderen TN sind Beobachter. Sie notieren die Argumente/ Kriterien der Sprecher.

Nacheinander tragen die Gruppensprecher ihr Plädoyer vor.

Ablauf: Musikausschnitt - Plädoyer - Musikausschnitt

Reflexion

Welche Argumentationsebenen gab es?

Gab es Argumente, die von allen Vertretern der verschiedenen Musikstile formuliert wurden?

Welche Argumente wurden nur von Einzelnen genannt?

Welche Gesichtspunkte wurden angesprochen (z.B. Text, Rhythmus, Publikum,

Verwertungszusammenhänge von Musik ...)

Musikcollage

Die von den Gruppen ausgewählten Musikausschnitte (10 Sekunden) werden in einer Musikcollage verarbeitet - das funische Musikstück, mit dem beim FMS-Musikpreis der Funischen Automobilwerke teilgenommen wird.

Ablauf:

- 7 Kassettenrekorder werden im Raum positioniert und von 7 TN bedient. Die Musikausschnitte der einzelnen Gruppen werden an die ausgewählte Stelle hingespult.
- Improvisation mit Dirigent: Ein TN stellt sich in die Mitte des Raumes. Er gibt den 7 TN Einsätze, wann sie ihren Musikausschnitt einspielen. Alle anderen TN sind Beobachter/Zuhörer. Nach einem Einsatz wird die Kassette sofort wieder zurückgespult und kann auf Zeichen wieder eingespielt werden. Es können auch mehrere Musikausschnitte gleichzeitig eingespielt werden. Auch Pausen sind ein Gestaltungsmittel in der Musik.
- Die Zuhörer geben anschließend ihre Höreindrücke wieder. Was kann noch ausprobiert werden? Ein weiterer Durchlauf mit neuem Dirigenten folgt.
- Der Ablauf bzw. die Form des Stückes wird bei einem weiteren Durchgang im Vorfeld festgelegt werden. Dazu werden Karten hergestellt. Auf jeder Karte steht ein Musiker/Komponistename der jeweiligen Hörbeispiele. Die Karten werden in mehrfacher Ausführung hergestellt. Gemeinsam wird mit den Karten eine Partitur erstellt, die die Reihenfolge, die Wiederholungen, die Einsatzabstände, das gleichzeitige Erklängen der Musikausschnitte festlegt. Die TN diskutieren dabei Aspekte des Kontrastes oder der Übereinstimmung unterschiedlicher Musikstile.

Reflexion

In einem abschließenden Reflexionsgespräch tauschen sich die TN über ihre Hörerfahrungen mit der Collage aus.

F: Musik und Werbung

Themenschwerpunkte

Werbespots entwickeln
Werbespots szenisch interpretieren
Werbespots synchronisieren
Wirkung von Musik

1. Szenische Interpretation eines Werbetextes

Inhalt

In dieser Spieleinheit erarbeiten die TN in Gruppenarbeit einen Werbespot. Sie unterlegen ihre Arbeitsergebnisse mit unterschiedlicher Musik und untersuchen die damit entstehenden Veränderungen der Aussage.

Anschließend experimentieren die TN mit Texten aus der Fernseh- und Radiowerbung. Die TN legen einen Subtext unter die in der Werbung gesprochenen Sätze und experimentieren zusätzlich mit unterschiedlichem Sprachgestus.

Material

Werbetexte (Material F), Filmmusik-Gesten (HB 26-36), CD-Player

Aufwärmen

Die TN erarbeiten in Kleingruppen einen Werbespot. Der Spot darf maximal 45 Sekunden dauern und wird mit Musik unterlegt.

Mögliche Produkte, die beworben werden können:

- Abrißbirne
- eine Lampe, die Dunkelheit produziert („Lichtschlucker“)
- ein Lautsprecher, der Stille erzeugt („Schallschlucker“)

Bei der Präsentation erhalten die Beobachter folgende Beobachtungsparameter:

- Welche Werbemittel werden benutzt? z.B. Jugendlichkeit, Schönheit, Reichtum, Erotik/Sex
- Mit welchen Mitteln ist der Spot aufgebaut? z.B. Spannung, Komik, Kontraste
- Welche Personengruppen werden mit diesem Werbespot angesprochen?

Die TN tauschen sich über die präsentierten Arbeitsergebnisse aus.

Erweiterung: Werbespots verfremden

Die Werbespots werden mit unterschiedlicher Musik unterlegt, z.B. Filmmusikgesten HB 26-36 oder von den TN mitgebrachte Musik

- Welche Musik wird benutzt? Was transportiert die Musik, was erzeugt sie beim Zuschauer und Zuhörer? Verändert sich die Aussage des Werbespots?

Text

Die TN erhalten den Text eines Werbespots (Material F).

Gemeinsame Experimentierphase

Auf die Spielfläche werden so viele Stühle gestellt wie es Rollen im Werbespot gibt. Die Rollen werden verteilt, die TN setzen sich auf die Stühle. Hinter jeden Sprecher stellt sich ein weiterer TN, die „innere“ Stimme der jeweiligen Figur.

1. Durchgang:

Der Text wird von den auf den Stühlen sitzenden TN vorgelesen. Die einzelnen Sätze werden spontan in unterschiedlichem Gestus vorgelesen.

2. Durchgang:

Nach jedem Satz wird eine kurze Pause gemacht, in welcher der TN hinter dem Stuhl eine spontane kommentierende Anmerkung zu dem Gesagten macht, z.B.: „Liebling, wie wäre es mit einer kleinen Spritztour. – *Der blöden Gans wird dabei das Lachen bald vergehen.*“

Gruppenarbeit

Die TN gehen in Gruppen zusammen und experimentieren in der oben beschriebenen Weise mit dem Werbetext. Sie können dabei auch die Situation in eine andere Umgebung legen. Am Ende der Experimentierphase legen sich die TN auf einen Text fest, den sie auf dem Arbeitsblatt notieren. Auch der Gestus, in dem die Sätze gesprochen werden, wird fixiert.

Präsentation

Die einzelnen Gruppen stellen nacheinander ihre Arbeitsergebnisse auf der Spielfläche vor.

Reflexion

Welche unterschiedlichen Aussagen hatte derselbe Werbetext?

Vergleich mit dem Original: Welche Mittel werden eingesetzt, um eine bestimmte Botschaft zu transportieren?

Erweiterung

Ein Fernsehwerbespot wird auf Video aufgenommen. Zwischen den Sätzen der Sprechenden wird das Video gestoppt und die Ergänzungen werden in die Pausen gesprochen.

2. Werbespot synchronisieren

Inhalt

Die TN synchronisieren einen Werbespot. Dem Werbespot wird die Originaltonspur genommen und eine neue hinzugefügt.

Arbeitsmittel

- Videorekorder, dessen Tonspur neu bespielt werden kann
- Fernsehgerät
- Mikrophon: Anschluß an Nachvertonungsbuchse des Videogerätes
- Stoppuhr
- Video mit Kopie des Werbespots

Alternative:

- Mischpult
- Mehrere Mikrofone
- Abhöranlage in einem Nebenraum

1. Der Text und die Musik werden synchronisiert

Die TN arbeiten in Gruppen.

Sie stellen anhand der Stoppuhr einen genauen Zeitplan auf. Ein "Dirigent" koordiniert den Ablauf zum Bild.

Die TN erarbeiten einen neuen Text und suchen für ihre Synchronisierung Musik aus.

2. Der Text bleibt erhalten, nur die Musik wird verändert

Ablauf wie oben beschrieben.

Die TN experimentieren mit unterschiedlicher Musik zum Originaltext (z.B. Filmmusik-Gesten HB 26-36) Dabei untersuchen sie die unterschiedliche Wirkung von Musik: z.B. Wie verändert eine spannungsgeladene Musik einen verträumten Werbespot?

Präsentation

Die Werbespots werden präsentiert und mit dem Original verglichen.

Reflexion

Wirkung und Veränderung von Bildern durch unterschiedliche Musik und anderen Text

Literaturhinweis:

Musik und Unterricht 29/1994 Musik und Werbung

Darin u.a.

Andreas Hoppe, Oliver Juergens: Neuvertonung von Werbespots

G: HipHop

Themenschwerpunkt

Text zu einem HipHop-Groove entwickeln
Choreographie entwickeln

Inhalt

Die TN erarbeiten in Gruppen eine Choreographie oder einen Text zu einem HipHop-Groove. Bei letzterem können sie Bezug zur Geschichte von P.A.G.S.! nehmen.

Material

CD-Player, HipHop-Groove (Schüler bitten solche Grooves mitzubringen)

Aufwärmen

Mouthpercussion: Die TN stehen im Kreis und schwingen vom linken Bein auf das rechte. Der Grundrhythmus ist ein Vierertakt, wobei die 1 und die 3 durch den Beinwechsel betont wird. Über dem Grundrhythmus setzen die TN nacheinander ein und entwickeln einen Groove, der nur durch Laute/ Geräusche zusammengesetzt wird, die mit dem Mund erzeugt werden können.

Choreographie

Die TN arbeiten in Gruppen an unterschiedlichen Choreographien zu einem HipHop-Titel, die anschließend der Gesamtgruppe präsentiert werden.

Text zu HipHop-Groove

Die TN können entweder ein Thema ihrer Wahl festlegen oder an die Spieleinheit A3 anknüpfen.

Am Ende der Sequenz A3 stehen Improvisationen zu den Beziehungen der Figuren: Alisa - Gliggs, Schlabber - Gliggs, Mr. One - Huntz. Zu einem dieser Beziehungspaare können die TN Texte erfinden, den sie auf einen HipHop-Groove legen.

Literaturhinweise:

Konkrete HipHop-Tanzschritte in:

Renate Müller: Rock- und Poptanz mit Kindern und Jugendlichen. Rocktanzspiele, Choreographien, Tanzprojekte. Regensburg 1992
vgl. auch Literaturliste im Anhang

HipHop-Groove in:

Friedrich Neumann, Jens-Uwe Welge: HipHop - Unterrichtsmaterialien für die Sekundarstufe. Mit CD. Institut für Didaktik populärer Musik. Oldershausen 1996

Weitere Literaturhinweise: siehe Literaturliste Stichwort HipHop

H: Musik und Computer

Themenschwerpunkt:

Computer und Musik
Kompositionstechniken am Computer
Arbeit mit Sequenzer-Programmen

Inhalt:

Da die meisten Schulen noch nicht ausreichend mit Computern ausgestattet sind und wenn sie es sind, aber meist noch keine ausreichende Musiksoftware vorhanden ist, bietet die *Junge Oper der Staatsoper Stuttgart* drei Workshops zu diesem Themenschwerpunkt an.

Der Komponist Andreas Breitscheid und der Musiker Bryan Wolf (Live-Elektronik) gestalten diesen Workshop inhaltlich. Es werden dabei demonstriert:

- unterschiedliche Musikprogramme
 - die Kompositionstechniken mit denen der Komponist am Computer gearbeitet hat.
- Experimente gemeinsam gestaltet, die die Arbeitstechniken veranschaulichen.

Workshoptermine

Bitte melden Sie sich schriftlich an bei:

Junge Oper der Staatsoper Stuttgart

Postfach 10 43 45

70038 Stuttgart

Tel.: 0711 - 20 32 478

Fax: 0711 - 20 32 472

Email: education@staatsoper-stuttgart.de

Internet: www.staatsoper-stuttgart.de