

2020ff – Ein Klimawandelmusiktheater
2.2c) Spielanleitung: Biotop für Stimmen.

Bitte sparsam mit Kopien umgehen!

Diese Übung lässt sich in ca. 10-20 Minuten (mit etwas Übung möglicherweise auch schneller) anleiten und realisieren. Die Akteur*innen lernen, Klangphantasie zu entwickeln, spielerisch die eigene Stimme einzusetzen und Verantwortung für ein gemeinsames Gruppenergebnis zu übernehmen.

1) Vorbereitung

Die Akteure stehen oder sitzen im Kreis. Der oder die Spielleiter*in gibt ein langes Wort vor, das als Spielmaterial dient: „Tiefseeunterwasserweltkorallenriff“. Die Gruppe spricht das Wort mehrere Male im Chor, um es sich einzuprägen.

Der oder die Spielleiter*in fordert die Spieler*innen auf, sich einen kurzen Ausschnitt aus diesem Wort auszuwählen. Dies kann wahlweise ein einzelner Buchstabe oder eine Silbe sein, es kann aber auch ein Ausschnitt des Wortes sein, der nicht den Regeln der Silbentrennung entspricht – also zum Beispiel „orall“ oder „iefs“. Jede*r Spieler*in wählt seinen oder ihren Wortausschnitt individuell, ohne sich mit den anderen abzustimmen.

Der oder die Spielleiter*in bittet die Spieler*innen, auf ein Zeichen hin die eigene Silbe oder den eigenen Wortausschnitt laut zu sprechen und mehrfach zu wiederholen. Zwischen den Wiederholungen soll eine kleine Pause gehalten werden. Jede*r Spieler*in entscheidet für sich selber, wie lange diese Pause sein soll. Es gibt also keinen gemeinsamen Rhythmus.

2) Lautmalerei

Nun geht es darum, durch geeignete Klangfarben und Stimmfärbungen die Unterwasserwelt klanglich heraufzubeschwören.

Wie schon zuvor bleibt jede*r Spieler bei seinem oder ihrem Wortausschnitt, wiederholt ihn und lässt zwischen den Wiederholungen eine kleine Pause. Anders als vorher bekommt dieser Wortausschnitt nun aber eine besondere Klangfarbe. Die Vokale und Konsonanten werden so gestaltet, dass sie z.B. nach Fischen, Unterwasserpflanzen oder Blubberblasen klingen.

Der/die Spielleitung zeigt an, wann die Unterwasserwelt startet und endet. Innerhalb eines Durchgangs sollen die Wiederholungen der einzelnen Spieler*innen nicht von mal zu mal klanglich variiert werden, sondern jedesmal ähnlich klingen.

Nach dem Ende eines Durchgangs kann gemeinsam überlegt werden, ob und wie der Klang noch verbessert werden. War der Gesamtklang zu dicht und chaotisch? Dann können die Pausen zwischen den Wiederholungen verlängert werden. Waren einzelne Spieler*innen zu laut und haben die anderen verdeckt? Dann können sie beim nächsten Mal leiser sein – oder die Pausen zwischen ihren Wiederholungen stark verlängern.

3) Sich sortieren

Die Gruppe spricht zur Erinnerung noch einmal das ursprüngliche Wort: „Tiefseeunterwasserweltkorallenriff“.

Der oder die Spielleiter*in bittet die Spieler*innen, sich auf ein Zeichen hin kreuz und quer durch den Raum zu bewegen. Dabei spricht jede*r die eigene Silbe oder den eigenen Wortausschnitt vor sich hin. Die Pausen zwischen den Wiederholungen nutzt man, um auf die Silben derer zu hören, die einem unterwegs begegnen. Sobald man unterwegs einem Wortausschnitt begegnet, der dem eigenen entspricht oder unmittelbar daran angrenzt, bleiben die beiden Spieler*innen zusammen. Gemeinsam suchen sie nach weiteren überlappenden oder angrenzenden Wortausschnitten. Nach und nach sortieren sich alle Spieler*innen in der Reihenfolge des ursprünglichen Wortes. Dabei darf nicht gesprochen werden. Das einzige, was erlaubt ist, sind stumme Gesten und das fortgesetzte Wiederholen der Wortausschnitte.

Wenn die Gruppe das Gefühl hat, sich richtig sortiert zu haben, wird die Reihenfolge noch einmal überprüft und ggf. korrigiert, indem alle nacheinander ihre Ausschnitte sprechen. Wahrscheinlich werden sich manche Wortausschnitte doppelnd oder überlappen, andere nicht: „Ti“ - „Tiefs“ - „Fseeu“ - „u“ - „u“ - „unt“ „ter“ „erwa“ (usw.). Falls ein Buchstabe oder eine Silbe komplett fehlt, darf „gemogelt“ werden, indem jemand den fehlenden Teil übernimmt.

4) Zusammenspiel

Sobald die Reihenfolge restlos geklärt ist, bildet die Gesamtgruppe einen Kreis und versucht, das Wort zu rekonstruieren, indem einander überlappende Buchstaben gleichzeitig gesprochen werden. Der oder die erste Spieler*in macht den Anfang, die anderen schließen sich an. (Anfangs wird dies möglicherweise nur langsam und „zäh“ funktionieren, doch wenn man es mehrfach wiederholt, funktioniert es von mal zu mal flüssiger. Ziel ist es, das Wort so fließend und organisch wie möglich zu sprechen.

5) Ein neues Biotop?

Falls der Gruppe das Spiel gefallen hat und die Zeit es zulässt, kann es wiederholt werden. Diesmal denken die Spieler*innen sich selber ein langes Wort aus, das für ein neues Biotop steht.

Die Spielregeln sind die gleichen wie zuvor. Während die erste Spielrunde mehrfach durch Ansagen des/der Spielleiter*in unterbrochen werden musste, kann nun eine Version „für Fortgeschrittene“ versucht werden: Die Stationen 2), 3) und 4) (also: Lautmalerei, Sortieren und Zusammenspiel) sollen fließend aufeinanderfolgen, ohne dass dafür verbale Absprachen, Zeichen oder Ansagen von außen nötig sind. Im Idealfall gelingt dies durch kollektive Aufmerksamkeit und ohne dass ein Einzelner das Kommando hat.