

2020ff – Ein Klimawandelmusiktheater

2.2d) Improvisationsanleitung: „Klangplanetenreise“.

Bitte sparsam mit Kopien umgehen!

Diese Improvisationsübung dient einer ersten Annäherung an ein gemeinsames, sehr freies musikalisches Improvisieren, das sich nicht an einem durchgehenden Rhythmus oder an einer vorgegebenen Harmoniefolge orientiert, sondern an Klangfarben, Haltetönen und Geräuschen. Die Übung soll helfen, die Klangphantasie anzuregen und sensibel aufeinander zu hören. Zur Realisierung werden 20-40 Minuten Zeit benötigt.

1) Voraussetzungen

Die Spieler*innen sitzen während der Improvisation in einem Stuhlkreis. Ihnen soll ein Materialpool an möglichst unterschiedlichen Instrumenten und Klangerzeugern zur Verfügung stehen, der sich aus vor Ort vorhandenen und von zu Hause mitgebrachten Instrumenten und Klangmaterialien zusammensetzen kann. In den Materialpool sollten für diese Übung nur solche Instrumente eingebracht werden, die jeder und jede spielen darf. Eine wertvolle Klarinette, Geige o.ä., die nur entsprechend ausgebildete Spieler*innen verwenden dürften, sollte hier noch nicht zum Einsatz kommen.

2) Besetzung und Auswahl der Instrumente

Anders als bei der späteren Komposition sollen hier zunächst noch keine Musikinstrumente zum Einsatz kommen, bei denen einzelne Spieler*innen über einen großen Erfahrungs- und Könnensvorsprung verfügen. Wer also schon seit mehreren Jahren Unterricht auf einem bestimmten Instrument hat, sollte bei dieser Übung nicht auf diesem Instrument spielen, sondern sich ein anderes Instrument oder einen anderen Klangerzeuger suchen.

3) Grundidee

Die Spieler*innen sitzen im Kreis, jede*r hat sich ein Instrument ausgesucht. Der/die Spielleiter*in stellt die Grundidee der Improvisationsübung vor: Die Gruppe soll mit musikalischen Mitteln eine „Reise durchs Weltall“ verklanglichen. Das Weltall ist vor allen Dingen ein unendlich großer, völlig stiller Raum, in dem überhaupt nichts passiert. Aber von Zeit zu Zeit taucht in der Ferne ein Himmelskörper auf, kommt langsam näher und verschwindet dann wieder.

4) Weltall-Klang

Um den großen, leeren Raum darzustellen, summt jede*r Spieler*in einen leisen Ton. Die Tonhöhe wird nicht festgelegt, so dass eine vielstimmige Klangfläche entsteht. Das Summen kann leise zwischen verschiedenen Vokalen und klingenden Konsonanten variieren (a – o – u – m – n – ng). Die Tonhöhe kann sich sehr langsam verändern.

5) Zwischenschritt: Das eigene Instrument erforschen

Die Gruppe erhält 2-3 Minuten „Experimentierzeit“, in der jede*r für sich die klangliche Vielfalt des gewählten Instrumentes erforscht: Welche Klänge und Geräusche lassen sich damit erzeugen? Durch das simultane Ausprobieren wird ein gewisser Lärmpegel entstehen. Wer sich ein sehr lautes Instrument ausgewählt hat, sollte sich etwas abseits setzen, damit die anderen die Möglichkeit haben, ihr eigenes Instrument zu erforschen.

6) Klangplaneten: Instrumente solo

Die Spieler*innen stellt sich in einer ersten Runde reihum ihre „Klangplaneten“ vor. Zu diesem Zweck spielt jede*r ein kurzes Solo auf dem eigenen Instrument, das sehr leise beginnt, sich steigert und dann wieder verschwindet. Zwischen den Soli soll möglichst nicht gesprochen oder auf andere Art kommentiert werden.

7) Klangplaneten: Instrumente chorisch

Die Spieler*innen lassen erneut reihum ihre „Klangplaneten“ erklingen. Diesmal können die anderen Spieler*innen in das jeweilige Solo einstimmen und es klanglich unterstützen. Der oder die jeweilige Solist*in wird damit also gleichzeitig zum Dirigenten und zur klanglichen „Anstifterin“ der restlichen Gruppe. Deren Aufgabe besteht darin, von Mal zu Mal zu entscheiden, ob sie mit den eigenen Instrumenten einen Klang erzeugen können, der zum jeweiligen Solo passt.

Erfahrungsgemäß tendieren die meisten Gruppen dazu, dass zunächst alle bei jedem Durchgang mitspielen. An dieser Stelle sollte der/die Spielleiter*in ausdrücklich intervenieren und auf die Bedeutung der richtigen Dosierung und Mischung hinweisen: Auch in einem Orchester spielen nicht immer alle mit. Entscheidend ist, dass die verschiedenen Planeten sich klanglich möglichst stark voneinander unterscheiden sollen und in sich möglichst stimmig sein sollen. Der Entscheidung „spiele ich diesmal mit oder nicht?“ kommt deshalb eine große Bedeutung zu.

8) Klangplaneten: Mit der Stimme (optional)

Eine weitere Variante besteht darin, die Planeten mit der Stimme gestaltet. Dabei soll die Ton-/ Geräuscherzeugung auf ein bestimmtes Artikulationsorgan reduziert werden. Es soll sich also um geräuschhafte Klänge handeln, die sich vom normalen Singen unterscheiden und nur mit der Zunge, nur mit den Lippen, dem Kehlkopf, der Atmung etc. erzeugt werden können.

Als Zwischenschritt können die Spieler*innen, wie bei Abschnitt 5), zunächst simultan die entsprechenden stimmlichen Möglichkeiten erforschen.

Anschließend werden die Klangplaneten gemeinsam zum Klingen gebracht. Diesmal können alle in jeder Runde mitmachen: Eine*r stimmt an, wiederholt den eigenen Klang, die anderen steigen nach und nach mit ein und blenden sich dann wieder aus. Dann wird gewechselt und ein neuer Planet kommt zum Klingen.

Der/die Spielleiter*in sollte je nach Altersstufe und Gruppenklima entscheiden, ob er sich auf das Abenteuer dieser vokalen Variante einlassen möchte. Sie kann erfahrungsgemäß große Unsicherheit, Heiterkeit oder Albernheit hervorrufen, weil die stimmlichen Geräusche (schmatzen, stöhnen, furzen...) Assoziationen wecken, die im schulischen Kontext normalerweise tabuisiert sind.

Falls damit gerechnet werden muss, dass die Gruppe nicht aus dem „Albernheits-Modus“ herausfindet, sollte auf diese Variante lieber verzichtet werden. Falls der/die Spielleiter*in sich selber und der Gruppe zutraut, diese Unsicherheit zu überwinden und zu einer konstruktiven Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Klangqualitäten zu gelangen, kann sie sehr bereichernd sein.

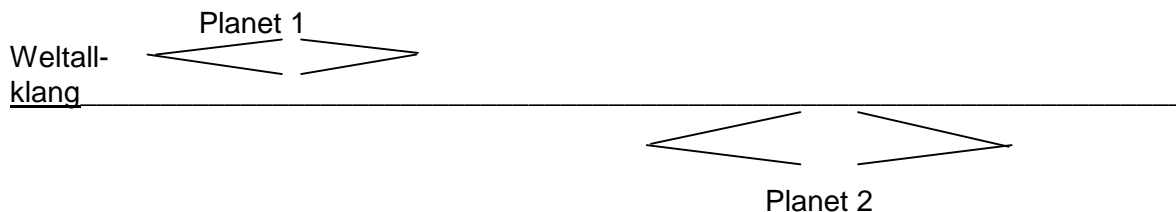
9) Abschließende „Aufführung“: Reise durchs Weltall

Zu guter Letzt werden die verschiedenen Elemente miteinander kombiniert.

Gemeinsam gestaltet die Gruppe eine „Reise durchs „Weltall“.

Alle gemeinsam stimmen den gesummt „Weltall-Klang“ an. In diesen Klang hinein tauchen nun die einzelnen „Klangplaneten“ auf und verschwinden wieder. Falls auch die vokale Variante ausprobiert wurde, kann jede*r Spieler*in entscheiden, ob er oder sie ein stimmliches oder ein instrumentales Solo beisteuert. Aufgabe der anderen ist es, darauf zu reagieren.

Zwischen den einzelnen Planeten darf nicht gesprochen oder kommentiert werden, sondern alle kehren wieder zum Weltall-Klang zurück. Insgesamt ergibt sich eine leise Klangfläche, in der unterschiedliche Planeten auftauchen und wieder verschwinden:



10) Feedback

Damit nicht das Gefühl von Beliebigkeit entsteht, sollte der/die Spielleiter*in die Spieler*innen dazu einladen, sich anschließend gegenseitig Feedback zu geben: Ist es gelungen, die Spannung zu halten? Waren die Planeten unterschiedlich genug? Haben alle gut aufeinander gehört? Was hätte man besser machen können?