

SPIELEKARTEI "Musik und Bewegung"

Walter Sons: Erwachen

Die Spieler teilen sich in eine Bewegungs- und eine Musikerguppe. Ruhig atmend liegen die Tänzer in Schlafstellung am Boden, während die Musiker eine zarte Musik spielen. Ganz allmählich werden in die Musik kleine Bewegungsmuster eingestreut, wodurch die "Schlafenden" aufwachen. Aufrichten, Dehnen und Strecken der Glieder, zuerst langsame dann immer schneller werdende Geh-, Lauf- und Hüpfbewegungen bis hin zum ausgelassenen Tanz korrespondieren während des weiteren Verlaufs mit der immer bewegter werdenden Musik. Nach einer Ruhepause können die Gruppen wechseln.

Variante: Die "Erwachenden" begleiten ihre Bewegungen mit der Stimme: Atemgeräusche, stimmhafte und stimmlose Konsonanten, lange und kurze Vokalklänge, flüstern, murmeln, summen, sprechen, singen ("Phantasiesprache").

Hinweis: Man verzichte auf naturalistische Laute wie lautes Gähnen. Dadurch könnte aus der Spielidee ein Jux werden. "Erwachen" meint nicht nur "aufwachen".

Walter Sons: Bewegungs-Vokalspiele

Mit Hilfe einer "Phantasiesprache" (Benutzung aller Laute und ihrer Ausdrucksqualitäten) können allerlei vokale Bewegungsspiele durchgeführt werden, z.B. Diskussionen, Darstellung bestimmter Typen wie Demagoge, Schauspieler u.a., "Unruhe - Ruhe" (Entwicklung von Unruhe zu Ruhe und/oder umgekehrt).

Reichhaltige Möglichkeiten bieten Lautgedichte und Konkrete Poesie, z.B. Ernst Jandl "Der künstliche Baum" und "Laut und Luise" (Luchterhand) und Eugen Gomringer "Konkrete Poesie" (Anthologie) und "Konstellationen -Ideogramme - Stundenbuch" (Reclam). Beispiele: Hugo Ball "Seepferdchen und Flugfische" (Dada Gedichte, Arche Bücherei), Christian Morgenstern "Das große Lalula" ("Galgenlieder")

Hinweis: Bedeutung von Lauten und Artikulationsarten im Zusammenspiel von Bewegung, Gestik und Mimik!

Viel Spaß macht das "Ja-Nein-Spiel", wenn man den vielfältigen Bedeutungsmöglichkeiten der beiden Worte stimmlich und bewegungsmäßig nachspürt.

Walter Sons: Metrum-Paare

Ein Spieler und ein Tänzer bilden jeweils ein Paar, das einem gemeinsamen Metrum verpflichtet ist. Die Paare setzen nacheinander immer mit einem anderen Metrum ein, wobei sich sowohl der Tänzer nach dem Spieler als auch der Spieler nach dem Tänzer richten kann.

Gerd Lirken: **Vokal-Tanz:**

Erster Durchgang

- Schließe die Augen und atme dreimal tief auf "f" 'aus.
- Singe dann einen Vokal am besten "o" oder "n" - auf einem Ton deiner Wahl. Laß ihn solange strömen, wie der Atem es zuläßt.
- Verändere die Tonhöhe nicht!
- Wiederhole den Ton, sooft du magst, immer nur einen Ton während der ganzen Länge deines Atems.
- Wähle dann einen neuen Ton - höher oder tiefer - und einen neuen Vokal.
- Singe auch ihn in derselben Weise wie den ersten und sooft du magst.
- Wähle dann wieder einen neuen Ton und Vokal - usw., usw.
- Höre allmählich auf das, was die Anderen singen und laß dich dadurch anregen.
- Das Stück endet von selbst oder durch einen Gongschlag.

Zweiter Durchgang

Begleite nun Dein Singen mit Körperbewegungen, die der Länge des jeweiligen Tones entsprechen, aber auch seinem Charakter! Beginne mit kleinen Bewegungen des Kopfes, der Hände im Stand und gehe dann zu größeren, ganzkörperlichen Bewegungen über. Eine Art "klingendes Tai-Chi" entsteht. Nimm Kontakt auf, kommt ins Bewegungsspiel miteinander.

Dritter Durchgang

Sucht Mischungen: Vokal, Vokal + Tanz, Tanz

Gerd Lirken: **Signale im Raum**

Erster Durchgang :

1. Jeder Teilnehmer denkt sich ein Signal aus, ein musikalisches Erkennungszeichen, das er oder sie mit der Stimme darstellen kann. Übe das Signal so lange, bis es "sitzt" und bei Wiederholungen erkennbar bleibt.
2. Singt euch eure "Erkennungssignale" gegenseitig vor, am besten so lange, bis ihr euch an das Signal jedes Teilnehmers und jeder Teilnehmerin erinnern könnt.
3. Geht nun freie Wege durch den Raum (bitte nicht alle herdenmäßig im Kreis!) und singt in bestimmten Abständen eure Musikzeichen. Wichtig ist, sich über den bestimmten Abstand, d.h. über Pausen zwischen den jeweiligen Zitat des Signals klar zu werden. Sinn des Spiels ist ja, nicht nur sich selbst zu hören, sondern vor allem auch die Signale der Anderen in immer wieder anderer, zufälliger Zusammenstellung. Daher sollte die Pause viel länger als das Signal sein, sich nach der Größe der Gruppe richten und möglichst unverändert bleiben. Hierzu kann man sich eine feste Pausen-Schrittzahl vornehmen.
4. Überlegt einen Schluß des Spiels! Z.B. kann man festlegen: Wer genug hat, geht zum Rand

des Raumes und setzt sich.

5. Reaktion aufeinander soll im 1. Durchgang nicht erfolgen. Es geht allein um Wahrnehmung des immer wieder anderen Zusammenklangs der Signale, um die Wahrnehmung der Personen, des Raumes.
6. Um das Ganze mit geschlossenen Augen machen zu können, empfiehlt es sich, an den Ecken des Raumes Klangpfosten aufzustellen (mit Becken, Triangel u.ä.), die bei Anstoßgefahr (an den Wänden) leise spielen.

Zweiter Durchgang

1. Ablauf, Organisation wie beim 1. Durchgang. Ob ihr die Signale des 1. Durchgangs nehmt oder euch neue einfallen laßt?
2. Nehmt nun musikalisch Kontakt auf, d.h. reagiert kurzfristig aufeinander, quasi im Vorübergehen einen Augenblick verweilen, zu zweit, zu dritt. Gebt dabei möglichst eure Signale nicht ganz auf, sondern verändert sie leicht im "Gespräch" und geht dann weiter: mit einem Originalsignal oder dem veränderten?
3. Denkt daran, einen Schluß vorher abzusprechen!

Thomas Niese: **Bewegung komponiert Musik**

Gebraucht werden 1 TänzerIn und 4 Musiker. Jeweils einem der Arme/Beine des Tänzers wird ein Musiker zugeordnet. Die Musiker sollen versuchen, mit ihrem Instrument jeweils nur "ihrem" Körperteil zu folgen, die Bewegung mit den Möglichkeiten ihres Instrumentes in Klang zu übersetzen. Vorsichtig fängt der Tänzer an, sich zu bewegen, hört auf die Folgen der Bewegung nur eines Beines oder eines Armes. So wächst langsam die gegenseitige Sicherheit, die Musiker finden spezifische Bewegungsmuster wieder, der Tänzer spürt, wie er von der Musik getragen wird und kann seine Bewegungen intuitiver und impulsiver werden lassen. Je konsequenter die Musiker "ihrem" Körperteil folgen, umso dichter wird auch das musikalische Geschehen, da der Zusammenklang der Stimmen das Zusammenwirken der Bewegungen *eines* menschlichen Körpers ist.

Gibt es allgemeingültige abstrakte Regeln für die Übersetzbarkeit von Bewegungen in Musik und umgekehrt? - Ich glaube nicht. Nach meiner Erfahrung wird es immer um Intuition und Experiment gehen, aber wir werden auf diese Weise rasch dazu kommen, spezifische Energien und Qualitäten von Musik und Bewegung zu erkennen und zu benennen.

Dies kann der Ausgangspunkt für neue Experimente sein, z.B.: Wie beeinflusst die Wahl der Instrumente die Art und Qualität der Bewegungen? Es können die Musiker anfangen, die Impulse zu geben, und der Tänzer folgt. Es kann ein zweiter Tänzer auftreten, der von vier anderen Musikern, auf einer anders klingenden Instrumentengruppe, getragen wird und der zum ersten Tänzer Kontakt aufnimmt...

Die Anregung für diese Versuchsanordnung habe ich von einem Freund, dem bretonischen Musiker Melaine Favennec, erhalten. Für Rückmeldungen, Erfahrungsberichte und Weiterentwicklungen bin ich sehr dankbar.

Walter Sons: **Bewegungsarten**

Unterschiedliche Bewegungsarten (hüpfen, hinken, kriechen, trippeln, schlurfen, rennen, sich mühsam schleppen usw.) werden bewegungsmäßig und musikalisch dargestellt. Dazu gehört auch - insbesondere für Kinder - Imitation von Bewegungsarten der Tiere. Übrigens: Elefanten trampeln nicht. Sie haben einen federnden, tänzerischen Gang.

Lilli Friedemann: **Wind und Blatt**

Skizze eines Spiels für Kinder

"Von euren beiden Händen verwandelt sich *eine* in ein Herbstblatt, das der Baum fallen ließ und das der Wind lange in der Luft herumjagt, ehe es zur Erde fällt. - Aus welcher Hand ist jetzt bei euch ein Blatt geworden? Und wie machen wir den Wind?" (Man kann ihn mit dem Atem und der Stimme darstellen, das ist aber anstrengend; oder wir lassen ihn aus einer großen Handtrommel oder aus einem großen Cymbal -mit Besen- herauskommen.)

Wie die Rollen verteilen? - "Ein Wind jagt mehrere Blätter zugleich" - oder: "Jedes Blatt hat seinen eigenen Wind"? (Letzteres braucht eine große Gruppe und einen großen Raum, damit die Paare akustisch etwas abgesondert agieren können.)

Blatt und Wind spielen nun zusammen. Die Windgeräusche bringen das Blatt in wechselnde Bewegung, und das "Blatt-Kind" läuft hinter seinem Blatt her; es wird mit diesem - je nach Windstärke - aufsteigen, davonjagen, schwanken, sinken, vielleicht wieder aufsteigen - man weiß nichts voraus! Zum Schluß aber liegen Kind und Blatt am Boden. Ob dem Wind immer etwas Neues einfällt? Und ob das Blatt immer alles mitmacht, was dem Wind einfällt? (*aus: Ringgespräch XLIII, Juni 1985*)

Matthias Schwabe: **Aus der Bewegung**

für 1 Spieler (Version für Klavier und andere Saiteninstrumente)

Bewege deine Finger, Hände, Arme *über* die Tasten (Saiten), ohne diese anzuschlagen. Versuche, ganz der Logik deiner Bewegungen zu folgen, denke nicht an Musik. Wenn du dich mit deinen Bewegungen wohlfühlst, nähere dich so weit den Tasten (Saiten), daß Klänge entstehen. Höre dir nun gut zu, bleibe mit deiner Aufmerksamkeit aber auch bei deinen Bewegungen. Entwickle einen Ablauf der sich "gut anfühlt" (Hört er sich auch gut an?). Variante für Bläser: Konzentriere dich statt auf Finger-/Hand-/Armbewegungen vor allem auf deine Atem- und Mundbewegungen.

Matthias Schwabe: **Ganz anders**

(für kleine Gruppen ab 2 Spielern, möglichst alle mit ähnlichen Instrumenten)

Ein Spieler erfindet eine Bewegungsart auf seinem Instrument und behält diese für einige Zeit bei. Daraufhin folgt der nächste Spieler mit einer Bewegungsart, die "ganz anders" ist, dann kommt der dritte (oder wieder erste) Spieler u.s.w. Jeder läßt sich vom vorhergehenden dazu inspirieren, etwas

"ganz anderes" zu tun.

Sinn: Ideen sammeln, z.B. im Anfangsstadium des Improvisationsunterrichts.

Variante für viele Spieler: Die Spieler teilen sich in Gruppen auf. Die erste Gruppe findet eine einheitliche Art der Körperbewegung und spielt damit auf verschiedenen Klangerzeugern.

Währenddessen hat sich bereits die zweite Gruppe auf eine "ganz andere" Bewegungsart geeinigt und löst die erste ab, u.s.w.

Gabriele Stenger-Stein: **Dialogpartner**

Die Musiker stellen ihre Instrumente solistisch kurz vor. Die Tänzer hören die verschiedenen Instrumente und musikalischen Äußerungen. Die Musikgruppe setzt in freiem Spiel ein; die Tänzer reagieren auf jeweils ein Instrument ihrer Wahl und treten in Kontakt zu diesem Musiker durch ihr Reagieren und ihre Bewegung. Möglichkeiten: Darstellung von Abbildern der einzelnen Instrumente und ihrer Musik; Reagieren auf Details; Schaffen von Kontrasten zur Musik; Wechsel von Folgen/Führen zwischen den einzelnen Musikern und Tänzern; Wechsel der Bezugspersonen nach Inspiration der Musiker oder Tänzer. Variante: Die Tanzgruppe beginnt mit freier Tanzimprovisation, die Musiker wählen einzelne Tänzer als Dialogpartner.

Gabriele Stenger-Stein: **Stichworte**

Ein Solo-Tänzer erfüllt ein bestimmtes "Stichwort" (z.B. Charakter einer Figur, Stimmungsbild, Tanzform). Ohne weitere Absprache reagieren ein oder mehrere Musiker darauf mit Begleitung, Unterstützung, Kontrast oder mit bewußt eigenständiger unabhängiger musikalischer Gegenüberstellung solange, bis der Tänzer sein Motiv (Stichwort) wechselt. Zum neuen Thema bildet sich eine neue Musikgruppe oder Solospiel. (Auch Umkehrung der Aufgabe möglich)

Gabriele Stenger-Stein: **Mosaik**

Jeder Musiker wählt ein kurzes musikalisches Motiv, das er permanent wiederholt (interpretatorische Varianten möglich). Die Tänzer suchen sich ein Motiv eines Musikers, auf das sie sich in ihrer Bewegung beziehen. Die Tänzer können durch den Ausdruck ihrer Bewegungen die Interpretation der Musiker mitbeeinflussen und somit in Dialog mit diesen treten.

Gabriele Stenger-Stein: **Ruhe - Bewegung - ?**

Aus völliger Stille und Ruhe als Beginn der "Aktion" entsteht ein gemeinsames Projekt, dessen Ergebnis nicht vorhersehbar ist.

Herwig von Kieseritzky: **Szenenwechsel oder Movements**

für ca. 2 Tänzer und mehrere Musiker mit gemischtem Instrumentarium

Es handelt sich um eine relativ freie Spielregel, die bei geübten Spielern und mutigen Darstellern zu anspruchsvollen, reifen Ergebnissen führen kann. Die Spielidee basiert auf den "Reaktionsstücken" von Lilli Friedemann (beschrieben in "Einstiege in neue Klangbereiche", rote reihe 50, S. 54 f.).

Vorbereitung: Die Gruppe teilt sich in Tänzer und Musiker. Die Musiker plazieren sich an einer Seite des ausreichend großen Raumes, so daß sie sowohl untereinander Kontakt haben als auch die Tanzfläche überblicken können.

Spielregel: Eine der beiden Gruppen (Tänzer oder Musiker) beginnt mit der Improvisation eines nicht zu langen Abschnitts mit einem bestimmten, gemeinsam gefundenen (nicht abgesprochenen) Charakter. Nachdem die erste Gruppe ihr Spiel beendet hat, reagiert die andere darauf mit einer spontan gefundenen Antwort, die in einer Entsprechung, Weiterführung oder auch einem Gegensatz bestehen kann. Danach ist wieder die erste Gruppe an der Reihe. Es entsteht also eine Folge abwechselnder Musik- und Tanzphasen, wobei die Gruppe, die gerade nicht an der Reihe ist, regungslos verharrt bzw. schweigt. Die einzelnen Abschnitte können sich in der Länge durchaus unterscheiden. Wichtig ist aber vor allem, daß jede Musik- und auch jede Tanzphase eine in sich gleichbleibende, möglichst klar ausgeprägte Atmosphäre erhält, die während derselben Phase nur wenig verändert wird.

Schluß: Die letzte Phase ist dadurch gekennzeichnet, daß die Gruppe, die gerade nicht an der Reihe ist, bereits während des Spiels der anderen mitzumachen beginnt. Nun kommt es nur noch darauf an, einen guten Schluß zu finden!

Bemerkungen:

1. Unter "Tanz" verstehe ich Bewegungsimprovisation im weitesten Sinne.
2. Im Extremfall funktioniert die Regel auch mit nur je einem Tänzer oder Musiker. Allerdings entfällt dann die zu Beginn jeder Phase erforderliche wortlose Einigung über den Charakter der folgenden Improvisation.
3. Nach einiger Erfahrung mit dieser Regel kann man - im Unterschied zu den originalen "Reaktionsstücken" - auch zulassen, daß während einer Phase eine Entwicklung stattfinden darf. Dadurch können sehr schöne und befriedigende Bogenformen entstehen.

Herwig von Kieseritzky: **Handschuhtanz /Fingertheater**

für mindestens 4 Spieler mit gemischtem Instrumentarium und Handschuhen

Vorbereitung: Die Gruppe teilt sich auf in 2-3 Fingertänzer und eine nicht zu große Anzahl von Musikern. Bei großen Gruppen darf es ruhig auch einige Zuhörer geben; umso mehr Abwechslung gibt es, wenn man dann bei weiteren Durchgängen die Rollen tauscht. Für jeden Fingertänzer benötigt man ein Paar weiße Handschuhe, wie man sie z. B. aus Baumwolle billig in Baumärkten bekommt. Außerdem braucht man einen Tisch, an welchem die Fingerspieler sich so plazieren, daß zu den Musikern eine Schauseite offen bleibt.

Grundspielregel: Die Fingertänzer improvisieren mit den behandschuhten Händen auf der Tischplatte "eine Szene" (Ansagevarianten: einen "stummen Dialog", einen "Tanz") mit einem bestimmten Charakter und erkennbarem Verlauf. Dabei kommt es keineswegs auf die Mimik oder gar Körperbewegung der Spieler an, sondern ganz allein nur auf die Bewegungen ihrer Hände, die gleichsam lebendige Marionetten sind. Die Musiker sehen zu und prägen sich das Gesehene gut ein. Für die Fortführung gibt es verschiedene Möglichkeiten:

Variante A: Nach Beendigung der Handschuhszene stellen die Musiker dieselbe auf musikalische Weise dar. Sie improvisieren ein Stück, in welchem sie versuchen, Charakter und Verlauf der erinnerten Bewegung als Musik wiederzugeben.

Variante B: Die Musiker setzen bereits während des Fingertheaters ein, sobald sie den Charakter verstanden haben, und improvisieren eine Begleitung. Dabei wird jeder Musiker (evtl. auch mehrere) einem Fingerspieler zugeordnet, dem er unterstützend folgt.

Variante C: Wie in Variante B begleiten die Musiker die laufende Szene, aber nicht imitierend, sondern kommentierend mit Einwüfen, Impulsen oder Gegenstimmen. Die Musiker bilden hier einen gemeinsamen Kontrapunkt zum Fingertheater, weshalb eine größere Abstimmung untereinander (und Sparsamkeit!) erforderlich ist.

Variante D: Statt der Fingertänzer beginnen diesmal die Musiker mit einer freien Charakterimprovisation, evtl. auch mit einer Entwicklung, und bringen diese zum Abschluß. Die Fingertänzer spielen die Musik nach. Vielleicht werden sie aber auch zu einer ganz anderen Szene animiert?

Variante E: Bei allen Varianten kann die zusätzliche Einschränkung sinnvoll sein, daß die Musiker nur ein begrenztes Instrumentarium benutzen dürfen (z. B. nur Trommeln, nur Xylophon und Claves, nur Blas- und Streichinstrumente oder eine ganz bestimmte verabredete Kombination). Daraus kann man auch eine abwechslungsreiche Abfolge gewinnen, indem auf jedes Fingertheater eine klanglich anders besetzte Musik folgt.

Matthias Schwabe: **Zweierbeziehungen**

Bei diesem Spiel geht es darum, von dem weitverbreiteten direkten "Übersetzen" von Musik und Tanz wegzukommen. Die Gruppe teilt sich in Duos zu je 1 Tänzer und 1 Musiker. Jedes Duo entscheidet sich für eine Art von möglicher "Zweierbeziehung": völlige Übereinstimmung (synchron); 1 führt, 1 unterstützt ("ermuntert"); gemeinsames "Thema" - individuelle Ausdeutung; Kontrapunkt; gegenseitiges Ergänzen; gegenseitiges Aufgreifen von Motiven, jedoch zeitversetzt; Streit; ... Dann Vorführung vor der ganzen Gruppe, evtl. als Ratespiel.

Matthias Schwabe: **In einer Person**

Spielidee: Einzeln oder als Gruppe ein Thema *zuerst* mit Bewegungen darstellen (also "am eigenen Leib erleben"), *dann* musikalisch auf Instrumenten.

Weitere Bewegungsspiele sind zu finden in:

Lilli Friedemann: Trommeln – Tanzen – Tönen (rote reihe 69, Wien 1983)

Abschnitt II „TANZEN“ S. 25 – 40 (Tanzerei mit kleinen Instrumenten, Lauferei um Bäume, Schritte klopfen, Paukenablösung/Kreative Disco, Ikebana tanzen, Partner finden, Musizieren zur Bewegung, Musikanten und Akteure, Ostinato-Runde mit Tanzen)

sowie: Bewegungsarten raten (S.59), Melodie-Erfinden im Gehen (S.60)

Matthias Schwabe: Musik spielend erfinden (Kassel 1992)

Rufe (S.19), Tafelmusik (S.29), Figuren raten (S.38), Unterbrochene Stille (S.42), Bewegte Bilder (S.47), Maskentanz (S.48), Aufwecken (S.52), Theater-Musik (S.58), Statuen (S.68), Body-Percussion (S.77), Maschine (S.78), Bewegte Ostinato-Runde (S.80), Alemannische Fasnacht (S.95)