

# Klang und Spiel \*

## Training

### Sensibilisierungsübungen

#### ● Klopfen I

Alle Mitspielenden verteilen sich im Raum und legen sich auf den Rücken. Arme und Beine liegen dabei parallel zum Körper.

Entspannen! In den Raum hinein-hören, auf die Geräusche achten. Der Spieler/die Spielerin, der/die die Atmosphäre im Raum durchbrechen möchte, beginnt mit den Fingern auf den Boden zu klopfen. Die anderen fallen langsam ein. Das Klopfen kann sich steigern und soll dann wieder abklingen, auch Dialoge sind möglich. Dabei greift die Spielleitung nicht in den Vorgang ein. Wichtig ist, daß die Mitspielenden aufeinander hören und eine Klangfolge entstehen lassen.

#### ● Klopfen II

Alle stehen verteilt im Raum, klopfen mit den Händen vom Kopf an einzelne Körperteile ab (Stirn, Wange, Hals, Brustkorb usw.) und erzeugen damit Geräusche. Die Gruppe wird geteilt. Dadurch entsteht ein Dialog zwischen den beiden Gruppen.

#### ● Tonfinden

Alle verteilen sich an den Wänden des Raumes und stehen mit dem Gesicht zur Wand. Sie versuchen aus der Körpermitte heraus, einen Ton zu finden und zu summen. Sie drehen sich um und gehen mit dem Ton in die Raummitte, steigern ihn und lassen ihn langsam ausklingen.

### Musik und Bewegung

#### ● Wind

Es bilden sich zwei Gruppen. Eine Gruppe erzeugt Windgeräusche und bläst die zweite an; diese reagiert durch Bewegungen entsprechend der Windstärke (Säuseln - Sturm).

#### ● Rakete

Die Gruppe hockt im Unterschenkel-sitz, die Hände liegen auf dem Boden. Die Spielleitung trommelt mit den Fingern auf den Boden, die anderen folgen ihm. Das Trommeln steigert sich und geht über in ein Trommeln mit der flachen Hand, dann mit der flachen Hand auf den Oberschenkel, danach auf den Brustkorb. Stille! In die Stille hinein erfolgt ein langgezogener Pfiff. Die Gruppe antwortet mit einem begeisterten „Ahh!“

#### ● Klatschschlange

Alle gehen im Raum, jeweils im eigenen Tempo. Auf ein Signal hin bleiben sie stehen. Ein/e Spieler/in beginnt zu gehen, während die anderen ihn/sie klatschend begleiten. Er/Sie tippt eine/n zweite/n Spieler/in an, der/die sich ihm/ihr anschließt. Dieser Vorgang wiederholt sich so lange, bis sich eine Schlange gebildet hat.

#### ● Viererklatsch

Alle gehen jeweils vier Schritte im Raum, bleiben stehen, drehen sich um 90° und gehen wieder vier Schritte. Jeder Schritt wird durch Klatschen unterstützt.

\* unter Mitarbeit von Helmut H. Weil

#### ● Gehen mit Klang

Alle gehen, jede/r für sich - straff, müde, gelangweilt, geschmeidig usw. - durch den Raum und summen dabei eine der Gangart entsprechende Klangfolge. Nach einer geraumen Zeit tauschen die Mitspielenden, die sich begegnen, Gangart und Klang.

#### ● Bewegung nach Musik

Nach einer Musikcollage, die die Spielleitung zusammenstellen müßte, bewegen sich alle Mitspielenden, der Musik entsprechend (d. h. nicht nur gehen).

Für die Collage eignet sich z. B. *Rimski-Korsakow*: „Bilder einer Ausstellung: Promenade, Gnom, Das große Tor, Ochsenkarren, Küchlein“.

Bei der Collage ist es wichtig, daß Musikstücke zusammengeschnitten werden, die sich ähneln, und Musikstücke, die kontrastreich nebeneinanderstehen.

## Klang und Spiel

Wenn auf einer Bühne gespielt wird, entstehen immer Klänge. Manchmal stören sie, manchmal werden sie einfach überhört und manchmal im Spiel genutzt. Das Zerreißen eines Briefes, der Gang einer Frau mit hochhackigen Schuhen, das Tropfen eines Wasserhahns oder das Klirren der Gläser, gefolgt von dem Geheul der Feuermeldesirene (in der Schlußszene von „Biedermann und die Brandstifter“) - all das ist schon Musik. Unter Musik wollen wir alles, was klingt, verstanden wissen. Dieser erweiterte Musikbegriff bezieht auch den Klang eines Geräusches mit ein. Viele haben Probleme, Musik so radikal rudimentär zu sehen, wie es uns sinnvoll erscheint. Musik intensiviert seit den Anfängen des Theaters das Spiel. Die

Vorstellungen über Klang, Rhythmus, Melodie und Harmonie sind viel verfeinerter als die Vorstellung davon, auf welche Art und Weise sich die Spielenden auf der Bühne zu bewegen haben.

Die Erweiterung des Begriffes ermöglicht auch den in Musik nicht ausgebildeten Spielenden, Musik zu machen. Die drei entscheidenden Fragen lauten: Wie erzeuge ich Musik? - Wie wirkt sie auf mich? - Wie verwende ich sie?

### Versuch: Geräusch, Klang, Metrum, Dynamik

Die Spielleitung hält eine Fülle von geräusch- und klangerzeugenden Gegenständen und Instrumenten bereit: Sandpapier, Zeitungspapier, Plastiktüten, Flaschen, Erbsen im Marmeladenglas, Kugeln in Plastikemern, Steine im Eimer, Zweige, Schlamm, Luftballons, Kindertrompete, Triangel, Klanghölzer, Glocken, Trommeln, Flöte, das Innere eines Klaviers usw.

Alle Mitspielenden suchen sich einen Gegenstand oder ein Instrument aus und setzen sich in den Kreis. Zunächst stellen sie den eigenen Klangerzeuger und dessen Möglichkeiten vor, z. B.: Was läßt sich mit Schlamm machen, damit etwas akustisch Wahrnehmbares entsteht? Nun produzieren alle gemeinsam, auf den Klang der anderen achtend, einen Klangteppich. Dieser wird mal laut, mal leise. Auf diese Weise erfahren sie, was dynamische Veränderung bewirkt.

Danach führen zwei Instrumente einen Dialog, die anderen schweigen. Denn wichtig ist, auf das, was das andere „sagt“, ernsthaft zu achten. Weitere Instrumente gesellen sich dazu. Ein Instrument gibt ein Motiv vor, die anderen fallen ein. Dabei wird sich fast von selbst ein metrisches Geschehen

ergeben. Gut ist es, den Prozeß auf Tonband aufzunehmen und danach gemeinsam sorgfältig anzuhören.

In diesem Versuch werden die Spielenden die Vielfalt von Klängen wahrnehmen und gleichzeitig auch gestaltend mit klangerzeugenden Objekten umgehen. Sie erleben den einzelnen Klang, die Dynamik und die rhythmische Beziehung der Klänge zueinander. So wie das Kostüm von Form, Farbe und Material bestimmt wird, arbeitet die Musik mit Rhythmus, Klang und Instrument.

Diese Vorstellung der Musikobjekte schließt natürlich nicht aus, daß auf den traditionellen Musikinstrumenten wie Geige, Flöte, Gitarre, Klavier, Trommel, Pauke und selbstgebauten Instrumenten weitere Klangerfahrungen gesammelt werden können. Dabei ist immer zu fragen, was der Klang eines Instrumentes an Emotionen und Assoziationen beim Publikum auslöst. Der Klangcharakter eines Instrumentes kann für eine Szene wichtig werden, sei es, daß er eine Atmosphäre aufbaut oder etwa den Charakter einer Figur interpretiert.

#### **Vorstellung: Stimmverhältnis**

Alle können versuchen, sich zu bemühen, genau das Gleiche zu spielen oder zu singen (Einstimmigkeit). Alle machen das Gleiche, aber nehmen kleine Abweichungen billigend in Kauf (Heterophonie). Einer macht etwas Vorrangiges, die anderen unterstützen ihn dabei (Homophonie). Alle machen etwas, was gleich wichtig ist (Polyphonie).

Die Spielleitung gibt eine ganz einfache, möglichst kurze, vor allem unbekannt Melodie vor und läßt sie von allen nachsingen. Kommentarlos läßt sie sie dann nur von den Mädchen, danach nur von den Jungen singen. Es

wird für die Schüler verblüffend sein zu erleben, daß dabei durch den Oktavunterschied schon ein deutlicher Klangunterschied und damit auch ein Unterschied der Wirkung entsteht. Durch das gemeinsame Singen steht die Melodie schon in einem Klangraum. Darunter verstehen wir die Spanne zwischen hoch und tief. Das ist der erste Schritt zur Heterophonie.

Schön wären einige „Brummer“ in der Gruppe, die die Töne nicht richtig treffen. Die Spielleitung muß diese Tatsache von der Gruppe auf die Wirkung hin überprüfen lassen. Was traditionell als zu vermeidendes Hindernis angesehen wird, wird hier als Chance genutzt. Damit wird klar, was Heterophonie eigentlich ist.

Jetzt könnte eine Solosonate vorgespielt werden, um Homophonie zu erleben. Das Soloinstrument spielt das „Eigentliche“, das andere Instrument begleitet nur. Ist nur die begleitende Stimme zu hören, wird der Eindruck erweckt, daß etwas fehlt. Bei der Solostimme alleine läßt sich die Begleitung mühelos hinzudenken. Falls dieses Strukturverhältnis nicht nur mit Geräuschklingen hergestellt werden soll, ist für Homophonie sehr viel musikalisches Hintergrundwissen erforderlich. Es mit Geräuschen zu versuchen, lohnt sich.

Obwohl es im ersten Moment schwieriger erscheint, ist es eigentlich leichter, polyphon zu arbeiten. Die Spielenden führen verschiedene Melodien gleichzeitig aus, ohne Rücksicht auf die Folgen für den Zusammenklang. Hier ist es wichtig, daß die Spielleitung beim Abhören der Ergebnisse darauf drängt, nur die Wirkung zu benennen und nicht nach traditionellen Klangvorstellungen zu werten. Polyphonie bedeutet tatsächlich, daß der Zusammenklang sekundär ist.

#### **Erprobung: Musik und Bühne**

Es spielen drei Gruppen. Die erste erhält die Aufgabe, eine Klangfläche mit unterschiedlichsten Instrumenten zu erzeugen. In der zweiten sollten sich diejenigen zusammenfinden, die für sich in Anspruch nehmen, keine Ahnung von Musik zu haben, also weder ein Instrument spielen noch sichere Notenkenntnisse besitzen. Sie erfinden eine Melodie, die auf einem Klavier gespielt wird. Als Partitur kann eine Zahlennotation dienen, die mit Filzstift auf die Klaviertasten geschrieben wird. Die Dauer der Töne ergibt sich aus der Länge der Zeichen. Der Vortrag erfolgt einhändig, wobei sich mehrere aus der Gruppe abwechseln können. Die dritte Gruppe setzt sich aus den „Musikexperten“ zusammen und erhält die Aufgabe, nur Geräusche zu produzieren.

Die Zuordnung der Aufgaben zu den Gruppen erfolgt aus der Überlegung: Erfahrungen, Einstellungen, Voreingenommenheiten und Kenntnisse aufzubrechen, um neue Wege zu gehen. Die Tonsequenzen sollen eine Minute bis zweieinhalb Minuten dauern. Beim Erfinden der Musik muß den Gruppen Zeit gelassen werden, da über das Erfinden hinaus das Einüben Zeit braucht, um – selbst in Ansätzen – überzeugend und wirkungsvoll dargeboten werden zu können.

Im zweiten Teil werden die drei Arbeitsergebnisse zu einer voll ausgeleuchteten leeren Bühne gespielt. Die Spielleitung gibt nun die Konserve einer lauten Pop-Musik ein und den Kammerorchesterklang eines concerto grosso aus dem Barock o. ä. Dabei interessiert die Frage, was mit dem Publikum passiert, wenn es bei immer gleichbleibend kahler Bühne verschiedene Musiksignale empfängt? Bei

allen Versuchen verändert sich der leere Raum der Bühne und bekommt, indem er mit Musik bespielt wird, Atmosphäre. Je nach Musikkulisse oder Geräuschbild ist die Atmosphäre für das Publikum anders, wobei es bezeichnend für Musik ist, daß die Assoziationen nicht identisch sind. Wichtig ist, daß bei aller möglichen Breite der Assoziationen das musikalische Signal sehr exakt ausgeführt wird, damit diese nicht diffus werden. Häufig erreicht die Konserve nicht die Intensität wie die Live-Musik. Im Schultheater sollte, wenn möglich, auf die Konserve verzichtet werden. Abgesehen von der Wirkung ist diese Art des Vorgehens dem Schultheater gemäßer, auch wenn dies sicher zunächst nicht immer auf die Zustimmung der Mitspielenden stoßen wird.

#### **Erprobung: Musik, Bewegung und Raum**

Aus Angst vor einem Ungeheuer im Wald leben die Bewohner und Bewohnerinnen zurückgezogen in ihrer Stadt. Von vorbeiziehenden Fremden werden sie dazu gebracht, sich das Ungeheuer anzusehen. Dabei stellt sich heraus, daß es sehr groß, freßbegierig, ungestüm, aber gutmütig ist. Es soll nun die Begegnung der Städter mit dem Ungeheuer inszeniert werden. Das Ungeheuer wird rein akustisch dargestellt. Zu sehen ist nur, wie die Spielenden auf das Ungeheuer reagieren.

In dieser Aufgabe geht es um einen musikalischen und einen Bewegungsvorgang auf der Bühne. Hierfür ist es sinnvoll, die Musik nicht aus traditionellen Musikinstrumenten entstehen zu lassen, sondern geräuscherzeugende Objekte zu verwenden, wie Ofenrohre, Ketten, Plastiktüten usw. Dabei

ist es für die Orientierung wichtig, wenn die Musik nur aus einer Richtung kommt.

Die Musik wird hier zu einem Teil der Bühnenhandlung und ersetzt eine Figur. Jede optische Vergegenwärtigung würde zu einer Konkretisierung des fabelhaften Ungeheuers führen. Nur akustisch dargeboten, sind der Phantasie der Mitspielenden und des Publikums keine Grenzen gesetzt. Dadurch, daß wesentliche Handlungsträger nur akustisch auftreten, wird auch mehr Spannung und Dynamik in eine Szene gebracht. Der Marschtritt einer Soldatenkompanie kann z. B. wirkungsvoller sein als ihr tatsächlicher Auftritt.

#### **Erprobung: Musik als Bedeutungsträger**

Die Kleingruppen erhalten die Aufgabe, nach „Märzriedhof“, eine Grafik von *Käthe Kollwitz*, ein Tableau aufzubauen. Zu jedem dieser Tableaus gibt die Spielleitung bei der Präsentation ein anderes Musikstück vom Band in

Die Abbildung wurde aus urheberrechtlichen Gründen gelöscht. Hier ein Link zu einer Abbildung auf der Website des Käthe-Kollwitz-Museums:

<https://www.kollwitz.de/maerzfriedhof>

„Märzriedhof“ von *Käthe Kollwitz*

der Länge von etwa eineinhalb Minuten ein. Bewährt haben sich: Internationale, Requiem (*Mozart*), Blues, Tango, Volkslied, Cello-Soli, Pop-Song. Die jeweils eingespielte Musik wird dem Bild eine andere Stimmung geben und damit eine andere Geschichte erzählen und ihm eine andere Bedeutung zukommen lassen. Bei der „Internationale“ wird die Szene zur Trauer über einen Kämpfer des Kommunismus (wie es von *Käthe Kollwitz* wohl gedacht war), beim Requiem dagegen ist es die Trauer über ein Einzelschicksal. Beim Tango kann die Szene sogar einen makabren Charakter bekommen. Die Musik fungiert hier also als Bedeutungsträger.

Wie beim Requisite, wo der Gegenstand möglichst eindeutig vom Publikum erkannt und in seiner Assoziation eingeordnet werden muß, um in seiner Funktion als Verständnishilfe oder -lenkung wirken zu können, muß auch die Bedeutung des Musikstücks erkennbar sein. Für die Zuschauer, denen nur die Melodie, aber nicht der Textsinn und die Geschichte der „Internationale“ bekannt ist, wird die Wirkung der Szene unklar sein. Sie werden nur den Stimmungsgehalt der Melodie aufnehmen. Bei der Auswahl der Musik ist es deshalb wichtig, daß ihre Bedeutung dem Zuschauer bekannt ist.

Ein Beispiel aus einer Schultheateraufführung, die sich mit dem Thema „Tod“ auseinandersetzte, soll das verdeutlichen. Auf der Bühne sah das Publikum drei Tableaus: als erstes die *Kollwitz*-Grafik, als zweites „Das kranke Mädchen“ von *Edvard Munch*, als drittes ein modernes Krankenhausbett. Bei dem ersten Tableau summt eine Stimme die „Internationale“, wobei die Melodie immer wieder an verschiedenen Stellen abbrach. Das zwei-

Die Abbildung wurde aus urheberrechtlichen Gründen gelöscht. Hier ein Link zu einer Abbildung im Internet:

<https://www.freiepresse.de/kultur-wissen/kultur/leben-liebe-sehnsucht-tod-artikel10874000>

„Das kranke Mädchen“ von *Edvard Munch*

te wurde von einem russischen Wiegenlied begleitet, während zum dritten ein durchgehaltener, kalter Synthesizerton zu hören war.

Als Folge ergeben sich drei verschiedene Interpretationen zum Tod: bei der *Kollwitz*-Grafik wird er zum Zeichen für das Scheitern einer gesellschaftlichen Bewegung, bei *Munch* wird die Individualität der Trauer betont, und das Krankenhausbett wird zum Symbol für die generelle Vereinamung und Technisierung unserer Gesellschaft. Auch für diese Funktion der Musik bedarf es nicht unbedingt aufwendiger Musikkonserven. Erfah-

rungsgemäß wirken die einfachen Mittel durchaus intensiver. Die „Eindeutigkeit“ ist zumeist besser gewährleistet für das Publikum. Zudem entspricht diese Arbeitsweise mehr dem grundlegenden Ansatz, die Mitspielenden möglichst selber arbeiten zu lassen.

Musik ist die Kunst, die am stärksten das Gefühl unmittelbar anspricht. Das zeigt sich unter anderem daran, daß Gespräche über Musik immer sehr emotional geführt werden. Sobald wir aber mit Musik arbeiten, brauchen wir eine rationale Einstellung. Die ersten Übungen waren der Versuch, über den Weg der praktischen Arbeit

Gedanken zur Wirkung und Funktion der Musik im Darstellenden Spiel zu entwickeln. Im folgenden wird nun eine kurze Übersicht über die Aufgaben der Musik im Theater gegeben:

● Musik in der Pause

Bei einer Aufführung sind Pausen fast immer unvermeidbar. Sie mit Musik zu überbrücken, bietet sich an. Oft aber wird mit der Musik nach dem Motto „Pink Floyd paßt immer“ umgegangen. Das ist im Sinne der Theaterarbeit wenig sinnvoll. Die Aufführung enthält damit ein inhaltlich völlig funktionsloses Element. Wenn das Publikum sich in den Pausen daran gewöhnt, Musik als bloße Überbrückung zu hören, wird es diese auch in den Szenen ähnlich aufnehmen. Bedacht werden sollte ebenso, daß das Publikum versuchen wird, einen Sinn im Dargebotenen zu finden und dann vergeblich danach sucht. Gerade im Schultheater ist es riskant, den Mitspielenden einen derart unverantwortlichen Umgang mit einem Element zu gestatten.

Sinnvoller erscheint es, Musik zu spielen, die entweder die vergangene Szene ausklingen läßt, die nächstfolgende einleitet oder sogar beides. Die Musik übernimmt damit dramaturgische Funktion.

● Musik zur Szene

○ als Teil der Bühnenhandlung

Musik, wenn sie sinnvoll eingesetzt wird, übernimmt immer dramaturgische Funktion. Das wird besonders deutlich, wenn als Teil der Handlung Musik erforderlich ist. Der Rattenfänger von Hameln muß eben auch auf der Bühne Flöte spielen.

○ als Atmosphäre

Musik gibt der Szene Atmosphäre, wenn z. B. zu einer Barszene ein ein-

zelner Klavierspieler spielt oder ein kleines Jazz-Ensemble. Musik wird dann so verwendet, daß sie die Szene atmosphärisch kommentiert, indem sie unterstützt, ironisiert, verfremdet.

○ als inhaltlicher Kommentar

Wir stellen uns vor, auf der Bühne sitzen drei Personen aus dem Management und lesen in der Wirtschaftszeitung. Erklängt dazu Beethovens Fünfte Symphonie, so wird der Eindruck von Macht kommentierend unterstützt. Er tönt das Kinderlied: „Wer will fleißige Handwerker sehen?“, wird die Szene ironisiert. Das Geräusch einer Baumsäge würde die Szene verfremden.

○ zur Charakterisierung von Figuren  
Als Kommentar zum Charakter von Figuren eingesetzt, kann Musik diese charakterisieren oder die innere Befindlichkeit der Figur deutlich machen. Die Verfassung eines kraftvoll, sicher auftretenden Mannes kann durch eine kräftige, marschähnliche Musik deutlicher werden. Durch eine melancholische Musik wird dem Publikum ein Hinweis auf den inneren Zustand gegeben.

Solche musikalischen Charakterisierungen können auch als Leitmotiv der Figur durch das gesamte Stück gezogen werden.

● Musik als Szene

○ als Bühnenbild

Wieweit eine Musik als Bühnenbild fungieren kann, haben wir schon in unserer ersten Erforschungsübung „Musik und Bühne“ vorgestellt. Eine Collage aus Waldgeräuschen reicht aus, um aus einem leeren Bühnenraum einen Wald entstehen zu lassen.

○ als Figur

Bei dem Ungeheuer, das nur akustisch in Erscheinung tritt (vgl. Erprobung „Musik, Bewegung und Raum“), wird die Musik zur Figur.

● Musik als Strukturierung

○ eines Bewegungsablaufs

○ eines ganzen Stückes

○ eines szenischen Verlaufs

Musik, Bewegung und Szene sind verbunden durch ihren zeitlichen Verlauf. In der Musik sind Zeitverläufe in der Mehrzahl der Fälle exakter festgelegt. Übertragen wir nun diese Zeitstruktur auf eine Handlung, so gewinnt sie eine andere Wirkung.

Bei einer Aufführung zu dem Märchen „Von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen“ wurde folgende Szene gespielt: zu beiden Seiten des in der Mitte sitzenden Vaters saßen seine beiden Söhne und äußerten abwechselnd jeweils eine Meinung, die der Vater zustimmend oder ablehnend kommentierte. Nach jedem Kommentar rückte der Vater von dem faulen Sohn weg zum fleißigen hin. Das tat er sehr regelmäßig, was als zeitliche Strukturierung gewollt war. Der Einsatz eines Metronoms erzwang dann eine Genauigkeit dieser Regelmäßigkeit, die vorher nicht vorhanden, sogar nicht einmal gewollt war. Dadurch bekam der Vorgang eine Zwanghaftigkeit, die als durchaus sinnvolle Interpretation dieser Handlung gesehen wurde.

In ähnlicher Weise kann Musik durch ihren zeitlichen Ablauf auch einer ganzen Szene eine straffere Struktur geben. Die Strukturierung eines ganzen Stückes durch Musik sei am Beispiel einer Collage zum Thema „Tod“ erläutert:

Von der Musikgruppe kam das Bedürfnis, die einzelnen Szenenblöcke mit der gleichen Anzahl von Szenen zu füllen. Am Anfang jedes Szenenblocks stand ein reines Musikstück, so daß die Einschnitte deutlich waren. Der gesamte Verlauf der Collage erhielt dadurch eine Struktur, die nach

musikalischen Prinzipien gestaltet war. Diese Prinzipien zielen nicht notwendig auf die obengenannte Gleichheit. Sie sind im wesentlichen rein formale Prinzipien. Das unterscheidet sie häufig von den theatralen Gestaltungsprinzipien. Diese Art, einer gesamten Aufführung eine solche musikalische Struktur zu unterlegen, erfordert erheblichen musikalischen Sachverstand.

Zum Abschluß eine umfangreichere Aufgabe dazu:

**Erprobung: Fließband**

Die Gruppe entwickelt eine Szene, die die Arbeit an einem Fließband zeigt. Der Bewegungsablauf sollte nicht zu kompliziert sein. Während eine Teilgruppe diesen Bewegungsablauf möglichst genau einübt (z. B. die Bewegungsabläufe durch einen Vierer-Rhythmus strukturiert), entwickeln die anderen Gruppen dazu Musikstücke mit verschiedenen Zielrichtungen: Die Musik soll den Bewegungsablauf der Arbeit unterstützen. Musik kommentiert den Charakter der Arbeit, indem sie eine Atmosphäre widerspiegelt und die innere Haltung der Arbeitenden deutlich macht oder den Charakter der Arbeit als Ausbeutung entlarvt.

Bei der Erarbeitung und Vorführung der ersten Variante ist wichtig, die Musik klanglich und zeitlich sehr genau auf die Bewegungen der Spielenden abzustimmen. Nur so ist eine Strukturierung zu erreichen, die das Mechanische des Bewegungsablaufes deutlich werden läßt. Die Musik schafft bzw. verstärkt so den Eindruck eines industriellen Fertigungsprozesses.

Der atmosphärische Einsatz der Musik muß sich nicht zwangsläufig auf die Bewegungen beziehen, sondern kann unabhängig davon eine Klang-

fläche formen, z. B. das Reiben von Metall auf Metall, Lautmalereien oder einen Flötenton.

Die Darstellung der inneren Haltung der Figuren durch Musik läßt mehrere Möglichkeiten zu, vom Alpträumhaften bis zum Sehnsuchtsvollen. Die Musik kann diese Stimmung durch charakteristische Instrumente (z. B. eine unablässige Folge lauter Schläge auf nachklingendes Metall oder eine Mundharmonika) oder auch durch Lieder verdeutlichen. Dabei genügt oft eine typische Zeile, um die bestimmte Stimmung heraufzubeschwören („Master and Servants“ von Depeche Mode oder „La Montanara“). Bei Liedern mit dem Bekanntheitsgrad z. B. von „La Montanara“ ist es sogar möglich, den Text wegzulassen. Dadurch wird die Wirkung noch intensiver. Auch die Art des Vortrags läßt eine Menge von Differenzierungen zu. Denkbar wäre auch eine Collage aus verschiedenen Liedern.

Als weitere Variante kann ein Lied ausgewählt werden, das eine positive Haltung zur Arbeit ausdrückt (z. B. „Wer nur den lieben langen Tag“). Dieses Lied wird dann langsam immer mühsamer, zerrissener, rauher gesungen, verliert zunehmend seinen Schwung, wird von Begleitinstrumenten dynamisch überlagert, die Gruppe singt in zeitlicher Verzögerung. Das Publikum erlebt mit, wie die positive Haltung zusammenbricht und sich als aufgezwungen erweist.

Der Einsatz von Musik verleitet leicht dazu, sie sehr ausgiebig zu verwenden. Ein sparsamer Gebrauch ist meistens am wirkungsvollsten.

Bei unseren Überlegungen zur Umsetzung sind wir von der Idealvorstellung ausgegangen, daß es sich um *eine* Gruppe handelt, die Szene und Musik gemeinsam erarbeitet. Dabei werden dann einzelne zeitweise zu Musikern, ohne aber aus der Spielgruppe herauszutreten. Sie beschäftigen sich dann nur intensiver mit ihr. Da die musikalische Arbeit aber im engen Kontakt zur Theaterarbeit bleibt, ist dies kein Verlust.

Meistens wird es so sein, daß Musiker zusätzlich geworben werden müssen. Diese sollten ein echtes Interesse daran haben, Musik zu Theater zu machen und sich nicht nur als reine Musiker verstehen.

Die Musizierenden sollten nur dann sichtbar plaziert werden, wenn es eine Funktion für das Stück hat. Musikmachen erzeugt immer Bewegungsabläufe, die auch oft ihre eigene Faszination besitzen und deshalb einen Teil der Aufmerksamkeit des Publikums auf sich ziehen. Unerläßlich für die angestrebte Verzahnung der beiden Bereiche ist die Zusammenarbeit von Beginn an. Das heißt nicht, daß die Musikgruppe an jeder Probe teilnehmen muß. Viel sinnvoller ist es oft, parallel zu arbeiten und von Fall zu Fall die Ergebnisse aufeinander abzustimmen. Das ergibt sich häufig schon als Notwendigkeit dadurch, daß die Erarbeitung eines Musikstückes und die Erarbeitung einer Szene zwei sehr unterschiedliche Vorgänge sind. Dabei können auch die Musizierenden mit ihrer Arbeit zu neuen szenischen Lösungen anregen.