

Schriftenreihe Szenische Interpretation von Musik und Theater
herausgegeben von Lars Oberhaus und Wolfgang Martin Stroh



Band 6. Szenische Interpretation Neuer Musik

In Zusammenarbeit mit



ISIM

Institut für Szenische Interpretation
von Musik + Theater

Kontaktadressen: lars.oberhaus@uni-oldenburg.de, wolfgang.stroh@uni-oldenburg.de

Inhalt

Editorial (Vorwort der Herausgeber)	5
Vorwort	6
Szenische Interpretation von Arnold Schönbergs 2. Streichquartett, 2. Satz	8
Szenische Interpretation von Charles Ives' Orchesterstück „The Unanswered Question“	21
Szenische Interpretation von George Enescus Oper „Œdipe“	25
Materialien zur Szenischen Interpretation von Bernd Alois Zimmermanns Oper „Die Soldaten“	55
Szenische Interpretation von Mauricio Kagels „Match“	65
Es muss nicht immer Freischütz sein. „Der 35. Mai“ von Violeta Dinescu – im Unterricht durch die Fantasiewelt der Schüler reisen	75
Alte Musik in Neuer Musik - Szenische Zugänge zur Oper „Die tödliche Blume“ von Salvatore Sciarrino	86
Eisenhans! Rollenvorbilder im Märchen. Szenische Interpretation von Ali N. Askins Oper für Kinder und Jugendliche	106
Pulsmessen in der Zeitgenössischen Musik mit Methoden der Szenischen Interpretation	128

Quellen:

Schönberg 1907/08: Wolfgang Martin Stroh (2007): EinFach Musik: Szenische Interpretation von Musik. Paderborn: Schoeningh-Verlag. (Vorlage: Arnold Schönberg und das Prinzip "Kunstmusik". In: Musik im 20. Jahrhundert. Über den Reiz des Populären - Schönberg, Bartok, Ives, hg. von Sabine Schutte und Johannes Hodek. Stuttgart 1984: Metzler, S. 9-52.)

Ives 1908: Rainer O. Brinkmann (2016): Szenische Interpretation von Musik. In: Krämer, Oliver & Malmberg, Isolde (Hg.): European Perspectives on Music Education 6. Open Ears - Open Minds. Listening and Understanding Music. Innsbruck/Esslingen: Helbling.

Enescu 1920: Wolfgang Martin Stroh (2018): Materialien zur Szenischen Interpretation von Enescus „Œdipe“. Online: <https://www.musik-for.uni-oldenburg.de/oedipe/index.html>. Originalbeitrag. Workshop im Komponisten-Colloquium Oldenburg 2018.

Zimmermann 1960: Tobias Daniel Reiser (2014): Materialien zur Szenischen Interpretation von Bernd A. Zimmermanns „Soldaten“. Originalbeitrag. Unterlagen von Workshops an der Komischen Oper Berlin.

Dinescu 1986: Gitta Ammer (2003): Es muss nicht immer Freischütz sein. „Der 35. Mai“ von Violeta Dinescu – im Unterricht durch die Fantasiewelt der Schüler reisen. Musik und Bildung 2/2003, S. 18-25.

Sciarrino 1998: Lars Oberhaus und Tim Steinke (2015): Alte Musik in Neuer Musik - Szenische Zugänge zur Oper „Die tödliche Blume“ von Salvatore Sciarrino. Musik und Bildung 1/2015, S. 20-27.

Askin 2008: Rainer O. Brinkmann und Henriette Teipel (2012): Eisenhans! Rollenvorbilder im Märchen. Szenische Interpretation von Ali N. Askins Oper für Kinder und Jugendliche. Musik und Bildung 1/2012, S. 18-26.

Pulsmessung 2019: Rainer O. Brinkmann (2019): Pulsmessen in der Zeitgenössischen Musik mit Methoden der Szenischen Interpretation. In: Barth, Dorothee/Nimczik, Ortwin/Oberschmidt, Jürgen/Pabst-Krueger, Michael (Hg.): Musikunterricht 4 - Am Puls der Zeit. Kassel/Mainz: Bärenreiter/Schott, S. 28 - 33.

Weitere Spielkonzepte und Materialien zur Musik des 20. Jahrhunderts sind kostenlos online:

- Maurice Ravel: Das Kind und die Zauberdinge (1925): [Spielkonzept](#) - [Materialien](#).
- Violeta Dinescu: Der 35. Mai (1986): [Spielkonzept](#) - [Materialien](#).
- König: Expedition zur Erde (1999): [Spielkonzept](#) - [Libretto](#)
- Breitscheidt/Weiß: PAGS (1999): [Spielkonzept](#) - [Materialien](#)
- Cui: Der gestiefelte Kater (2000): [Spielkonzept](#) - [Materialien](#)
- Alban Berg: Wozzeck (Band 11): <http://oops.uni-oldenburg.de/1687>
- Udo Zimmermann: Weiße Rose <https://oops.uni-oldenburg.de/4613/>
- Arnold Schönberg: Moses und Aron (Band 12): <https://oops.uni-oldenburg.de/4613/>
- Richard Strauss: Salome (Band 13): <https://oops.uni-oldenburg.de/4614/>
- Jonathan Larson: RENT (Band 14): <https://oops.uni-oldenburg.de/id/eprint/4737>

Editorial (zur Schriftenreihe)

Seit 1980 wird an der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg das von Ingo Scheller entwickelte Konzept der Szenischen Interpretation auch im Bereich der Musikpädagogik erprobt. Ausgehend von eher sozialpädagogischen Fragestellungen wie ‚Jugendkulturen‘, ‚Starkult‘ oder ‚Geschlechterbilder‘, bei denen Musik eine Rolle spielt, wurde bald auch explizit Musik thematisiert und versucht, Musikstücke szenisch zu interpretieren. Das Konzept entwickelte sich 1985 bis 1988 weiter zur szenischen Interpretation von Musiktheater. Die ersten Publikationen von Spielkonzepten entstanden und verbreiteten sich über Lehrerfortbildungen als einer pädagogischen Möglichkeit, das sperrige Thema Oper für den Musikunterricht an Allgemeinbildenden Schulen zu ‚retten‘. Mitte der 1990er Jahre wurden dann in Stuttgart und Berlin Stellen für Musiktheaterpädagogik geschaffen, deren Inhaber das Konzept auf das Terrain der Theaterpädagogik übertrugen. Zahlreiche ‚graue Materialien‘ entstanden und wurden mehr oder minder gut zugänglich gemacht. Ein ‚Methodenkatalog‘, der beim Lugert-Verlag erschien, versuchte, das inzwischen auf über hundert Einzelmethode angewachsene Konzept zu kodifizieren. Im Zuge der europaweiten Verbreitung des Konzepts wurde dieser Katalog auch ins Englische und Französische übersetzt. Zum Schutze der genuinen Anliegen des Konzepts wurde 2001 das Institut für Szenische Interpretation von Musik und Theater gegründet, das seither versucht, die Vielfalt von Publikationen zu bündeln und zu sichten.

Im Jahre 2012, dem Gründungsjahr der vorliegenden online-Schriftenreihe, sah die Situation folgendermaßen aus: Von drei Schulbuchverlagen werden einzelne Spielkonzepte vertrieben, einige sind bereits ausverkauft und werden nicht mehr aufgelegt, so dass die Rechte wieder bei den Autoren liegen. Von der Homepage des Instituts für Szenische Interpretation von Musik und Theater können verstreute, in Fachzeitschriften erschienene Artikel und Spielkonzepte heruntergeladen werden. Mit 1.400 ‚Zugriffen‘ pro Tag (Stand 2022) ist diese Seite vor allem von Lehramtsstudierenden stark nachgefragt. Zahlreiche Materialien jedoch befinden sich in den Archiven der Staatstheater, in deren musikpädagogischen Abteilungen die entsprechenden Materialien entstanden sind. Bundesweit ‚sprießen Abschlussarbeiten aus dem Boden‘. Das aktuelle Publikationsverzeichnis der zweiten Auflage des Methodenkatalogs führt 102 publizierte Spielkonzepte und über 30 theoretische Abhandlungen auf. Ein fast undurchdringbarer Papierschunzel! Die Folge ist, dass gerade Studierende und Interessierte sich oft an Nebenschauplätzen dieses Dschungels aufhalten und die für sie relevanten Publikationen gar nicht finden.

Die vorliegende Schriftenreihe soll ‚Licht in diesen Dschungel bringen‘. In thematisch gebündelter Form sollen verstreute Artikel, die oft schwer auffindbar sind, angeboten werden. Diese Texte werden neu formatiert und durch weitere (Farb-)Bilder ergänzt. Zudem sollen ausgearbeitete Spielkonzepte, die nicht (mehr) auf dem Markt sind, erstmals publiziert oder neu aufgelegt werden. Insgesamt soll die Reihe das in Oldenburg entstandene Konzept der Szenischen Interpretation von Musik und Theater zugänglicher, transparenter und abnehmerfreundlicher gestalten. Die bisherige Resonanz ist positiv: jährlich werden einzelne Bände bis zu 1.000 Mal herunter geladen und wahrscheinlich sogar teilweise gelesen.

Lars Oberhaus und Wolfgang Martin Stroh , Oldenburg April 2022

Vorwort

Die Szenische Interpretation ist bekannt dafür, dass sie Musikgenres, die mit anderen didaktischen Methoden schwer zu vermitteln sind, erfahrungsorientiert zugänglich macht. Dies betrifft vor allem das Genre „Oper“, aber auch alles, was unter „Neue Musik“ verstanden wird. Es ist daher kein Wunder, dass ein Schwerpunkt der Szenischen Interpretation auf der Vermittlung „Neuer Musik“, d.h. der Musik des 20. Jahrhunderts, lag. Im vorliegenden Band werden vier Spielkonzepte zu „absoluter Musik“ (ergänzend zu den „Klassikern“ aus Band 5) vorgestellt. Hinzu kommen noch fünf Spielkonzepte zu Musiktheaterstücken des 20. Jahrhunderts. Letztere ergänzen die 11 Publikationen, die in Band 11 bis 14 und als ISIM-Download zur Verfügung gestellt werden (siehe Verzeichnis auf Seite 4).

Noch immer scheint die Klangwelt der „Neuen Musik“ vielen an Populärmusik oder Mainstream-Klassik orientierten Ohren „unverständlich“ zu sein. Das betrifft Musiklehrer*innen genauso wie Schüler*innen. Die Szenische Interpretation bietet eine Möglichkeit, sich diesen „unverständlichen“ Klängen von einer anderen Seite als der der Klänge zu nähern. Sie fragt: Welche spezifischen Inhalte transportiert „Neue Musik“? Und was bedeutet das für die Schüler*innen? Es wird durch eine szenische Interpretation auf vielfältige Weise deutlich, dass und wie Musik komplizierte Begebenheiten, angespannte Konstellationen, gesellschaftliche und politische Konflikte, tief sitzende persönliche Probleme, ja philosophische Grundsatzfragen begleiten, zuspitzen und interpretieren kann, aber auch diskutierbar und, kurz mit der Terminologie der Szenischen Interpretation gesagt, erfahrbar machen kann.

Die Erfahrungen mit der Szenischen Interpretation „Neuer Musik“ haben die These bestätigt, dass nicht die (meist atonalen, fremden) Töne und Klänge die Schüler*innen abschrecken sondern die Haltung, die sie als Schüler*innen oder Publikum gegenüber „Neuer Musik“ in der Schule oder als Publikum im Konzert einnehmen sollen: zumeist nach einem analysierenden Vorlauf andächtig lauschend und auf Entschlüsselungen der Kompositionstechnik achtend. Alle vorliegenden Spielkonzepte gehen anders vor.

Bereits beim Spielkonzept zu Arnold Schönbergs 2. Streichquartett wird im Wesentlichen weniger die musikalische Struktur als vielmehr der historische Entstehungszusammenhang zur Interpretation hinzu gezogen. Eine fiktive, aber durchaus historisch nachvollziehbare Begegnung des Komponisten Arnold Schönberg mit seinem Gegenspieler Oscar Straus, der für seinen „Walzertraum“ bekannt ist, dient als Setting, mittels dessen der Unterschied zwischen E- und U-Musik diskutiert werden kann. Bei Mauricio Kagels „Match“ macht sich die Szenische Interpretation die Nähe Kagels zum „musikalischen Theater“ zunutze. Hier regt die psychoanalytisch zu deutende Konstellation des Komponisten dazu an, die „Qual“, die das Spielen avantgardistischer Musik Musiker*innen bereiten kann, sowie die latente oder offene Konkurrenz im Musikbetrieb nachzuempfinden. Als Hintergrundmusik jedoch eignet sich die Komposition sehr gut, so zeigte es sich bei der Durchführung dieses Konzepts, Phantasien zu Konflikten und Konfliktlösungen durchzuspielen. Im Beitrag zu „Pulsmessungen“ wiederum wird ein innermusikalisches Phänomen als Sonde an vier programmatische und explizit auf Inhalte bezogene Musikstücke angelegt. Die de-konstruierende Kompositionstechnik hat hier ihr Pendant im konstruktivistischen Ansatz der Szenischen Interpretation, bei dem De-Konstruktion und Konstruktion ineinander greifen. Bei Charles Ives „Unanswered Question“

vermeidet die Szenische Interpretation, um nicht oberflächlich zu bleiben, einen direkten Bezug auf das „Programm“ des Stücks und interpretiert innermusikalische „Schichten“ der Komposition, indem sich die Spielenden in Instrumente einfühlen und Klangebenen in Haltungen Ausdruck verleihen und diese zu Ives „Programm“ in Beziehung setzen.

Bei den fünf im vorliegenden Band vorgestellten Musiktheaterstücken ist der didaktische Zugriff dagegen eher standardisiert. Die Story des Theaterstücks ist zugleich die Leitschnur der Szenischen Interpretation. Jedes Spielkonzept fokussiert dabei allerdings *eine* tragende Kernidee, die im Hinblick auf die Lebensrealität der Schüler*innen gewählt wurde. Die antike Thematik in George Enescus „Oedipe“ wird auf die aktuelle Problematik korrupter Politiker*innen bezogen. Die Frage nach der „Wahrheit“ im politischen Diskurs wird angesichts von fake news und auf gezielten Lügen aufgebauten politischen Strategien radikal gestellt. Violeta Dinescus „35. Mai“ wiederum wird als Produzent von Fantasievorstellungen, Träumen, Wünschen und Ängsten von Kindern interpretiert und verwendet. Dinescus Musik ist so unendlich weit entfernt von jeglicher Kindertümelei, die Smartphones überschwemmen, dass die Kinder wenig medial geleitete Klischees hervorbringen können. Bernd Alois Zimmermanns „Soldaten“ werden auf ihren Kern als „Anti-Kriegs-Stück“ hin zurück geführt. Mit dem vorliegenden Konzept, das in der Theaterpädagogik der Komischen Oper Berlin erprobt worden ist, verschmilzt die Szenische Interpretation auch mit dem Stationenlernen. Im Baukastensystem erarbeiten sich Schüler*innen das vom Komponisten selbst als Mosaik angelegte System von Gewalt, Frauenverachtung, Zynismus und verlorener Liebe, das für Krieg und Militär steht. Das Spielkonzept zu Salvatore Sciarrinos „Die tödliche Blume“ stellt den zeitgenössischen Avantgarde-Komponisten dem hoch interessanten und sogar kriminellen Avantgardisten des 17. Jahrhunderts, Gesualdo, gegenüber. Dies geschieht nicht nur in der „Story“ der Oper, sondern auch musikalisch. Der zeitgenössische Komponist re-konstruiert ganz im Sinne des konstruktivistischen Ansatzes der Szenischen Interpretation die Renaissancemusik, nachdem er sie zuvor de-konstruiert hat. Ali N. Askins „Eisenhans“ ist eine für das Jugendtheater eigens komponierte Auseinandersetzung mit dem gleichnamigen Grimm'schen Märchen. Im vorliegenden Spielkonzept für die Junge Staatsoper in Berlin werden Geschlechterrollen im Spiegel der Märchenfiguren zur Disposition gestellt, vornehmlich um eine positive männliche coming-of-age-Geschichte für Jungen anzubieten.

Der Verwendungszusammenhang der hier vorgestellten Spielkonzepte im Musikunterricht ist vielfältig und fast immer interdisziplinär. Nur in Ausnahmefällen dürfte der Spielplan eines Opernhauses oder das Konzertprogramm vor Ort Anlass zu einer szenischen Interpretation eines Musik(theater)stücks geben. In der Regel wird eines der Musik(theater)stücke ausgewählt werden, weil die Kernidee in einen größeren Zusammenhang des Unterrichts passt. Oder auch umgekehrt: die vorliegende Publikation regt eventuell dazu an, ein Musik(theater)stück aufzugreifen und durch dessen szenische Interpretation einen größeren Zusammenhang zu schaffen.

Schlussbemerkung: Die Texte wurde weitgehend so übernommen, wie sie ursprünglich gedruckt worden sind. Dies betrifft vor allem das Gendern. So ist oft noch von „Schülern“ die Rede, oder die „Spielenden“ oder „Spieler*innen“ werden mit „TN“ (für „Teilnehmende“) abgekürzt. Im Zweifelsfall wird das Gender-Sternchen verwendet und die Spielleiter*in wird weiblich gehandhabt (Artikel „die“). Sie kann aber auch „Spielleitung“ genannt werden.

Szenische Interpretation von Arnold Schönbergs 2. Streichquartett, 2. Satz¹

Arnold Schönbergs 2. Streichquartett opus 10 wagt den Weg von der Tonalität fis-Moll hinaus in die freie Atonalität, die „Luft von anderem Planeten“, wie es im 4. Satz heißt. Nicht von ungefähr zitiert der Komponist im zweiten, noch weitgehend tonal gehaltenen Satz das Lied „Oh du lieber Augustin, alles ist hin!“ (Notenbeispiel: 2. Geige, Takt 165-169 und in Bruchstücken bis Takt 181).

Das Lied vom „lieben Augustin“ war im Wien des Jahres 1908 mehr als nur einer unter vielen Gassenhauern. Es war Ausdruck eines „Zeitgeistes“ des zu Ende gehenden Großösterreich, des Zurückbleibens Wiens gegenüber der neuen Metropole Berlin, des Zerfließens vieler Werte und Normen. Darunter befanden sich auch die Tonalität und das Harmonie-Prinzip der Kunstmusik. Darum hat Bürgermeister Dr. Lueger 1908 ein Denkmal des lieben Augustin feierlich eingeweiht.



Prinzipien des Spielkonzepts

Die Kernidee

Alle Kunst, die auch nur eine entfernte Chance auf Verständnis beim Publikum haben soll, muss irgendwie „dem Volk aufs Maul schauen“. Der triviale Gassenhauer und die schnulzige Operette taten das und waren erfolgreich. Kunstmusik im 20. Jahrhundert hat sich dieser Art Erfolg stets widersetzt - und dies ohne Erfolg! Daher sind Kunstmusik-Komponisten dem, was sie berufsbedingt verachten müssen, in einer Art Hassliebe verbunden. Arnold Schönberg ist ein besonders prägnantes Beispiel dieser Hassliebe. In seinem Unterbewusstsein schlummert dieselbe Wiener Milieumusik, die bereits Franz Schubert inspiriert hatte. Im 2. Streichquartett quält sich Schönberg damit, dass er die Tonalität verlassen muss, um „etwas ganz Neues sagen zu können“. Beim Ringen um das Neue kommen die Früchte jener Hassliebe gleich Symptomen eines verdrängten Traumas ans Tageslicht. Eine sozialhistorische Rekonstruktion der kulturellen Situation im Wien des Jahres 1908 kann mit

¹ Der originale Titel lautete „Die Biografie des Komponisten. Arnold Schönberg, Oscar Straus und der ‚liebe Augustin‘“.

diesem Problem vertraut machen und Verständnis für die widersprüchliche Situation von Kunstmusik schaffen.

Schülerrelevanz

Die Begegnung mit den Kompositionen Arnold Schönbergs ist mit Sicherheit nicht lebensrelevant. Man kommt gut aus, wenn man wie die Mehrzahl der Deutschen nie etwas von der musikhistorischen Bedeutung dieses Komponisten erfahren hat. Mit dem „Prinzip Kunstmusik“ haben es aber alle Schüler zu tun. Begriffe wie „deutsches Erbe“, „Leitkultur“, „Klassik“, „Bildung“ schwirren durch die Lehrpläne und kulturpolitischen Diskussionen. Die vorliegende Unterrichtseinheit thematisiert dies Phänomen an einem nicht allein musikalischen Fall.

Das musikalische Hauptziel



Die Schüler sollen bemerken, dass Kunstmusik nicht deshalb den meisten von ihnen relativ fremd ist, weil sie schwierig, anspruchsvoll oder alt ist, sondern weil sie eine ehrfurchtsvoll-andächtige Haltung gegenüber Musik erfordert, die im Musikunterricht noch auf unheilvolle Weise mit Notenlesen, Analyse und Biografiestudium verknüpft ist. Nicht die Klänge „an sich“ sind abschreckend, sondern die Forderung nach einer Haltung dieser Musik gegenüber, die so ganz und gar nichts mit der Musik-Lebenswelt der Schüler zu tun hat.

Die Thematisierung des „Prinzips Kunstmusik“ ist ein wichtiger emanzipatorischer Akt auf dem Wege eines bewussten und selbstbestimmten Umgangs mit Musik überhaupt. Daher ist es das musikalische Ziel der Unterrichtseinheit, dass Kunstmusik ihren Anspruch selbst in Frage stellt, um den Schülern einen freien Zugang zu ihr zu ermöglichen.

Biografische Dokumente

Schönbergs „Durchbruch zur Atonalität“ fand nicht im luftleeren Raum statt, sondern in einem „Koordinatensystem“ von Trivialmusik, Unterhaltungsmusik, Konservativer und Neuer Kunstmusik. Mit dem Zitat des Liedes „Oh du lieber Augustin“ legt Arnold Schönberg gleichsam ein Fährte, die sozialhistorisch verfolgt werden kann. Drei Dokumente bieten sich der „sozialhistorischen Rekonstruktion“ an: (1) Selbstinterpretationen Schönbergs im Rahmen von Vorträgen, in denen er selbst seinen Durchbruch zur Atonalität, die Bedeutung des „Augustin“-Zitat und den Uraufführungsskandal reflektiert, (2) eine Anekdote zur Entstehung der Operette „Walzertraum“ von Oscar Straus, in der das Problem der Popularität von Musik thematisiert wird, (3) sporadische Hinweise zu Begebenheiten anlässlich der Einweihung eines „Augustin-Brunnens“ in Wien durch Bürgermeister Dr. Lueger.

Entwicklung von Spielsituationen

Auf der Basis der Dokumente aus dem musikalischen Wien des Jahres 1908 müssen konkrete Spielsituationen erfunden werden. Dazu lässt man hypothetisch einige Kontrahenten aufeinander treffen, die sich in Wirklichkeit eher aus dem Weg gegangen sind. Die Spielsituationen erhalten durch die konstruierten Zufälle einerseits etwas Grotesk-Absurdes. Andererseits sind alle aber theoretisch möglich. Sie bringen eine allgemeine Problemlage auf den Punkt einer konkreten Begegnung von Menschen:

- Situation 1: Arnold Schönberg kommt „zufälligerweise“ bei der (verbürgten) Einweihung eines „Augustin-Denkmal“ vorbei.
- Situation 2: Arnold Schönberg trifft „zufälligerweise“ Oscar Straus im Cafe „Eisvogel“, über das es eine Anekdote gibt, die für die Entstehung der Operette „Walzertraum“ von Bedeutung ist.
- Situation 3: Im Anschluss an die Auseinandersetzung in Szene 2 versucht Schönberg zu Hause an seinem Streichquartett zu arbeiten.
- Situation 4: Musiker/innen, Veranstalter und Schüler Schönbergs treffen sich im Anschluss an die Uraufführung des Streichquartetts und werten den Uraufführungs-Skandal aus.

Bezug des szenischen Spiels zur (atonalen) Musik

Schönbergs Musik ist fürs Klassenmusizieren nicht geeignet, wohl aber „das Prinzip Kunstmusik“, das Schönberg im 2. Streichquartett verwendet hat. Das musikalische Kernmaterial ist hierbei das Lied „Oh du lieber Augustin“, das im Quartett zwar zitiert, nicht jedoch „Ernst genommen“ wird. Letzteres geschieht, indem die tonale Melodie strukturell atomisiert, der Gestus aber beibehalten wird. Das allgemeine Prinzip der Kompositionsweise Schönbergs, die Struktur aufzulösen und den Gestus beizubehalten, lässt sich musikpraktisch nachvollziehen.

Die musikalischen Kontrahenten Gassenhauer-Operette-Kunstmusik werden zudem in einer „traumatischen Collage“ aufgegriffen, die in der 3. Szene erklingt. Diese Collage greift auf psychogrammatiscche Weise ein von Schönberg selbst angewandtes Kompositionsprinzip auf.

Das Spielkonzept

Die hier vorgelegten Materialien bilden kein vollständiges Spielkonzept. Es werden nur 4 Szenen vorgestellt, die durch Warm-Up, Einfühlung, Rollenkarten, szenische Reflexion und anderes weiter ausgearbeitet werden müssen. Alle Szenen spielen sich im Jahr 1908 ab.

Musikalische Vorbereitung

Das Lied „Oh Du lieber Augustin“ wird als Ausgangspunkt einer Gruppenimprovisation genommen und „zerspielt“: Arbeitsblatt **A1**. Als Animation kann die einschlägige Passage aus dem 2. Streichquartett Schönbergs verwendet werden.

Szenisches Spiel(en)

Szene 1. Standbild „Die Einweihung des Augustin-Brunnens“

Die erste Szene wird im Plenum als Standbildarbeit durchgeführt. 1908 wurde in Wien dem „lieben Augustin“ ein Brunnen gewidmet. Der Bürgermeister Dr. Lueger sagte bei der Einweihung: „Was glaubt’s Leuteln, was glaubt’s, möcht’ der liebe Augustin, der Lump, sagen, wenn er hier unter uns stehen und sein eigenes Denkmal sehen würde!“

- Seht Euch das Bild (Kopiervorlage 1) an!
- Stellt die Einweihungsszene des Augustin-Brunnens als Standbild mit Musikbegleitung dar: Bürgermeister, Augustin, Musiker (spielend, singend), Publikum.
- Die Musiker spielen das Augustin-Lied (möglichst schräg) zum Standbild.

Bei der Vorführung des Standbildes stellt die Musiklehrer/in als Hilfs-Ich die rhetorische Frage des Bürgermeisters. Zuschauende Schüler sollen eine Antwort des lieben Augustin finden und diese als Hilfs-Ich einbringen.

Zufälligerweise kommt der 34-jährige Wiener Komponist Arnold Schönberg vorbei.

- Überlegt Euch in Kleingruppen, was sich Schönberg in dieser Situation denkt!
- Modelliert Schönberg auf unterschiedliche Weise in das Standbild der Einweihungszeremonie hinein.

Zum Beispiel könnte Schönberg denken:

- Die könnten ja lieber mir ein Denkmal setzen!
- Ein typisches Denkmal für blöde Wiener, die verstehen ja nichts von guter Musik!
- Mir geht es auch oft so wie diesem Augustin, ich kann heute einfach nicht mehr so schön komponieren wie so ein Walzerkomponist wie Johann Strauss.
- Nur weg hier, das ist ja nicht alles mit anzuhören!
- Interessant, wie diese Musiker aus dem einfachen Lied eine atonale Vorführung machen!

Das durch die Figur Schönberg ergänzte Standbild wird szenisch kommentiert (Hilfs-Ich, Befragung, Ummodellierung).

Szene 2. „Wie Oscar Straus die Walzertraum-Melodie fand“

Bernhard Gruhn schildert eine Anekdote über die Entstehung des „Walzertraums“ von Oscar Straus². Straus sitzt mit einer Gräfin im Cafe, wird von der Dirigentin der Damenkapelle angesprochen und streitet sich mit der Gräfin. Hypothetisch kommt Schönberg vorbei. In zwei

² Bernard Gruhn (1961): Kulturgeschichte der Operette. München: Langen, S. 63-65.

Kleingruppen werden Argumente der drei am Gespräch Beteiligten für ein Rollenspiel entwickelt: Arbeitsblatt **A2**.

Die Arbeitsergebnisse werden als Rollenspiel vorgeführt. Schüler*innen als Beobachtende notieren sich in Stichworten die Argumente der drei Beteiligten. Diese Aufzeichnungen sind Ausgangspunkt einer Auswertungs-Diskussion sowie gegebenenfalls eines weiteren Rollenspiels.

Szene 3: Schönberg komponiert

Im Anschluss an das anstrengende Gespräch mit Oscar Straus und der Gräfin geht Schönberg nach Hause und macht sich an die Komposition seines 2. Streichquartetts, das schon weit gediehen ist. Immer wieder erscheint ihm vor dem inneren Auge der liebe Augustin und die aufreizend charmante Franzl von den „Prater-Schwalben“.

- Modelliert ein Standbild, das Schönberg beim Komponieren zeigt. Der „liebe Augustin“ und die charmante „Franzl“ von der Damenkapelle gehen ihm durch den Kopf - fügt sie in das Bild so ein, als ob Sie Schönberg etwas zu sagen hätten.
- Schönberg sagt stumm vor sich hin: „Alles ist hin - nicht ironisch, sondern in eigentlicher Bedeutung!“³



Hörbeispiel. Collage aus Bruchstücken aus dem „Walzertraum“ (Oscar Straus), dem 2. Streichquartett (Arnold Schönberg) und einer Gruppenimprovisation über „Oh Du lieber Augustin“ (Schüler*innen einer 11. Klasse).

<https://www.musiktheaterpaedagogik.de/musik/SchoenbergsTraum.mp3>

Die Traum-Musik, die jetzt eingespielt wird, zeigt das, was Schönberg durch den Kopf geht: Klänge seines eigenen Streichquartetts, das zerspielte Lied vom lieben Augustin und die Melodie des „Walzertraums“ seines Kollegen Oscar Straus. Das Standbild soll entlang dieser Collage nach dem Musik-Standbild-Stopp-Verfahren bearbeitet werden. Bei jedem STOPP soll explizit gesagt werden, was Schönberg, der liebe Augustin und Franzl denken.

Szene 4. Kommentierte szenische Rezitation am Abend der Uraufführung am 21. Dezember 1908.

Die Uraufführung des 2. Streichquartetts durch das Rosé-Quartett fand im Wiener Bösendorfersaal statt und endete mit einem Eklat. Schönberg sitzt mit seinen Schülern, den Interpreten und dem Konzertveranstalter in einem Wiener Weinlokal.

Es werden vier Rollen an etwa die Hälfte der Klasse verteilt (Mehrfachbesetzungen): Rollenkarten als Arbeitsblatt **A3**. Die andere Klassenhälfte sind „Vorleser“ (ebenfalls Mehrfachbesetzungen) und erhalten jeweils eines der Dokumente von Arbeitsblatt **A4**.

³ Ausspruch Schönbergs, von Dika Newlin überliefert. Willi Reich (1968): Schönberg oder der Konservative Revolutionär. Wien: Molden, S. 53.

Das Weinlokal wird hergerichtet. Es gibt einen Tisch mit Stühlen sowie im Hintergrund leicht erhöht ein „Rednerpult“.

Die Musiklehrer*in erläutert das folgende Spielverfahren:

- Die Unterhaltung wird immer wieder durch die „Vorleser“ unterbrochen. Ein „Vorleser“ betritt das Rednerpult, alle werden zunächst leise und hören zu, was verlesen wird. Sie beginnen dann das Vorgelesene szenisch zu kommentieren: überwiegend mit Gesten, aber auch mit kleinen Aktionen oder Ausrufen.
- Es kann sein, dass ich gelegentlich den Spielablauf als Spielleiter*in unterbreche und ein paar klärende Fragen stelle.

Die einzelnen Personengruppen bereiten sich vor (Lektüre der Rollenkarte und gegenseitige Absprachen). Die Spielenden setzen sich an den Tisch und lesen ihre Rollenkarte halblaut vor sich hin und trinken Wein. Jede*r Spieler*in stellt sich kurz laut vor. Die Musiklehrer*in beginnt sodann mit der ersten Lesung:

Beschreibung des Skandals durch Schönberg selbst im Jahre 1937:

Das Publikum lauschte dem ersten Satz ohne jegliche Reaktion, weder pro noch contra. Aber sobald der zweite Satz begann, fing ein Teil des Publikums über einige Figuren, die ihm seltsam zu sein schienen, zu lachen an, und es brach weiterhin an vielen Stellen während dieses Satzes in schallendes Gelächter aus.

Ich hätte eine Art Lächeln verstehen können, wenn ich meine Themen in tragikomischer Weise mit einem Wiener Lied, das in Wien sehr beliebt ist, dem Lied „Oh du lieber Augustin“ kombiniere. Aber auch dies rief eruptives Gelächter statt eines verstehenden Lächelns hervor.

Von jetzt ab wurde es immer schlimmer und schlimmer....

Das Spiel beginnt. Die „Vorleser“ treten nacheinander in gehörigem Abstand auf.

Am Schluss kann die Musiklehrer*in der versammelten Runde die ersten Pläne für einen Verein für musikalische Privataufführungen vorstellen. Dazu lässt sie einen Aufruf verlesen:

Aufruf zum Verein für musikalische Privataufführung:

Der im November 1918 gegründete Verein hat den Zweck, Arnold Schönberg die Möglichkeit zu geben, dass er seine Absicht: Künstlern und Kunstfreunden eine wirkliche und genaue Kenntnis moderner Musik zu verschaffen, persönlich durchführe.

Zur Erreichung dieses Zieles sind drei Dinge erforderlich: Erstens: Klare, gut studierte Aufführungen. - Zweitens: Oftmalige Wiederholungen. - Drittens: Die Aufführungen müssen dem korrumpierenden Einfluss der Öffentlichkeit entzogen werden, das heißt: sie dürfen

nicht auf Wettbewerb gerichtet sein und müssen unabhängig sein von Beifall und Missfallen.

Reflexionsrunde

Die Zeitungsanzeige, mit der zum „Verein für musikalische Privataufführung“ eingeladen wird, wird verteilt oder projiziert (Kopiervorlage 2). Es wird diskutiert:

- Ist diese Vereinsgründung eine Lösung des Problems?
- Gibt es solche „Exklusiv-Vorführungen“ eigentlich heute?
- Warum hat Schönberg für eines der ersten Konzerte des Vereins vier Walzer von Johann Strauss bearbeitet und (unter eigener Mitwirkung) vorgeführt?

Kommentar zu den Methoden

Musikalische Vorbereitung

Aufgrund der Komplexität der Musik steht hier anstelle der „Basiserfahrung“ eine Gruppenimprovisation. In dieser Improvisation sollen sich die Schüler hinreichend viele technische Fertigkeiten für die folgenden Szenen zurechtlegen. Zugleich hat diese Improvisation einen eigenen Wert. Sie verdeutlicht Kompositionsprinzipien bei der Gestaltung atonaler Musik, öffnet neben dieser kognitiven auch eine emotionale Tür zu der Musik Schönbergs und baut die (Ehr-)Furcht vor „neuer“ (d.h. ca. 110 Jahre alter) Kunstmusik ab.

Szenen mit unterschiedlichen Methoden

1. Szene mit integriertem Standbild: Die Eröffnung des Augustin-Denkmal und die überlieferten Worte des Bürgermeisters bieten einen fast zwingenden Anlass, szenisches Spielen mit Standbildarbeit zu verbinden. Da der Augustin als Denkmal (= Standbild) eingeführt, vom Bürgermeister aber rhetorisch befragt wird, liegt es nahe, den Augustin via Hilfs-Ich antworten zu lassen. Dies ist der erste Schlüsselvorgang der ganzen Szene.

2. Szene als Rollenspiel: Die Szene im Cafe „Eisvogel“ basiert aufgrund des vorhandenen Berichts auf einem „Regiebuch mit Lücken“. Es fehlt vor allem der Dialog zwischen Straus und der Gräfin. Dieser soll ebenso ergänzt werden wie die Argumente Schönbergs in seinem fingierten Auftritt.

3. Szene als „psychogrammatisches“ Bild: Im Sinne einer szenischen Reflexion der 2. Szene aus der Perspektive Schönbergs wird das Standbild eingesetzt, zu dem imaginierte und durch die Musik-Collage repräsentierte Figuren hinzutreten. Das teilweise irrealer Bild korrespondiert der Musikkollage. Zugleich treibt dies Bild die „Story“ voran und bereitet auf die letzte Szene vor.

4. *Szene als Kommentierung ritualisierter Textlesungen:* Die vierte Szene hat mit Bezug auf die vorigen die Funktion eines letzten Dramen-Aktes. Sie arbeitet auch mit Rollenkarten und knapp eingefühlten Figuren. Die Schüler sollen hier das Szenario nicht nur aufgrund ihrer eigenen Einschätzung, sondern auch in der Auseinandersetzung mit Meinungen, die in authentischen Dokumenten geäußert sind, entwickeln. Die Dokumente werden in einem Brecht'schen Sinne als „Lesung“ eingeführt, die Spieler reagieren spontan.

Kopiervorlage 1

Augustin-Brunnen. Vorderseite: „Von der Gemeinde Wien errichtet unter Buergermeister Dr. Karl Lueger im Jahre 1908“. Rückseite: „Ich war hin/nun habt's mich wieder/ und nun hört's/auf meine Lieder.“



Verein für musikalische Privataufführungen in Wien

(Leitung: Arnold Schönberg)

veranstaltet jeden Montag Abend im Saale des Klubs österreichischer Eisenbahnbeamten I. Nibelungengasse 3 ein Konzert. Zutritt ist nur den Mitgliedern gestattet. Aufnahme neuer Mitglieder erfolgt eine halbe Stunde vor jedem Vereinskonzert an der Abendkassa. Das Mitglied verpflichtet sich auf ein Jahr vom Eintrittsmonat an gerechnet.

Die Mitgliedsbeiträge stufen sich je nach der gewählten Sitzkategorie in 7 Klassen ab. Diese Einteilung deckt sich mit der Neigung des Publikums, eine den persönlichen Vermögensverhältnissen entsprechende Sitzkategorie zu wählen. Dabei wird natürlich vorausgesetzt, daß Wohlhabendere die ersten vier Klassen wählen, da die letzten 3 Klassen für Unbemittelte reserviert bleiben müssen. Der Mitgliedsbeitrag kann auf einmal oder in Raten bezahlt werden.

Klasse	Gesamtbeitrag	Grundgebühr	3 Vierteljahrsraten oder	9 Monatsraten
I	K 2300	K 500	à K 600	à K 200
II	K 1380	K 345	à K 345	à K 115
III	K 1020	K 255	à K 255	à K 85
IV	K 780	K 195	à K 195	à K 65
V	K 540	K 135	à K 135	à K 45
VI	K 360	K 90	à K 90	à K 30
VII	K 240	K 60	à K 60	à K 20

Die Grundgebühr wird beim Eintritt entrichtet.

Alle Zuschriften sind zu richten an den Sekretär Herrn Josef Rufer, III. Keilgasse 4. Geldsendungen an „Kompas“, Allgemeine Garantiebank, I. Graben 29a zu Händen „Verein für musikalische Privataufführungen in Wien“ oder mittels Erlagscheines.

Kopiervorlage 2

A1 Improvisationsmodelle zu „Oh du lieber Augustin“ nach Kompositionsprinzipien Arnold Schönbergs

	Die Melodie im original. Originalbegleitung konstant A - D im 1-taktigen Wechsel.
	Melodie Dur, Begleitung Moll.
	Melodie Moll, Begleitung (wie im Original) in Dur.
	Melodie „schräges Moll“, Begleitung auf „1“ chromatisch abwärts.
	Melodie in Dur (mit 2. Stimme), Begleitung Ostinato-Figur.

	Melodie wie zuvor, Begleitung mit anderer Ostinato-Figur.
	Melodie Dur und Moll gemischt, Begleitung richtige und falsche Töne gemischt.
	Erster Takt (Motiv) wird 4 Mal wiederholt und sequenziert, Begleitung sequenziert ebenfalls mit einer falschen Begleitung.
	In der Melodie werden einzelne Takte ausgelassen, nicht jedoch in der Begleitung. Nach einigen Takten kommen Melodie und Begleitung wieder zusammen.

	Melodie verlängert einzelne Töne um 3 Viertel, die Begleitung nimmt hiervon keine Notiz.
--	---

- Entwickelt Improvisationskonzepte, indem Ihr mit diesen Modellen experimentiert!
- Alle Modelle kommen in der Partitur Takt 165-180 vor. Sucht und findet!

A2 Die Entstehung einer Operette

Eines Abends saßen Oscar Straus und die Gräfin M. im „Eisvogel“ zusammen, einem jener Restaurants im Prater, und erfreuten sich der ersten gebratenen Hühnchen mit Gurkensalat, als zwölf Mädchen in weißen Gewändern und blauen Schärpen die Plattform bestiegen. Sie hießen die „Prater-Schwalben“ und begannen, die Ouvertüre zu den „Lustigen Nibelungen“⁴ zu spielen. Schwacher Applaus folgte dem Stück. Dann nahm die Leiterin der Kapelle ihre Violine und begann mit den ersten Takten von „An der schönen blauen Donau“. Die Haltung der Zuhörer änderte sich schlagartig. Messer und Gabel wurden beiseite gelegt, die Hühnchen auf den Tellern wurden kalt, der Wein im Glase warm und alle Gesichter wurden rund vor Vergnügen. Oscar bemerkte die Veränderung der Stimmung. Die Kühle, die bei seinem Stück geherrscht und der Enthusiasmus, der Johann Strauß' Musik gefolgt war, gaben ihm Stoff für viele Gedanken. Plötzlich schien sich die Spannung der letzten Monate zu lösen, die Probleme erschienen ihm ungemein wenig kompliziert, und er sah ganz deutlich einen Weg vor sich: er musste einfache, echte Wiener Musik schreiben!

Mittlerweile war die blonde Kapellmeisterin - die später Vorbild für die Franzi in der Operette „Walzertraum“ werden sollte - zu Straus gekommen. Da sie wusste, wer er war, grüßte sie und sagte mit entwaffnender Naivität: Sagen Sie, Herr Straus, warum schreiben Sie nicht einmal einen wirklich lustigen Walzer für uns Mädchen? Die Gräfin blickte mit Entsetzen von ihrem Teller zu Straus auf, der aber lächelte, seinen Bleistift aus der Tasche nahm, Linien aufs Tischtuch zog und begann Noten zu kritzeln. Inzwischen verwandelte sich die Überraschung der Gräfin in unverhohlenen Ärger und, obgleich Oscar vier Takte im 3/4-Takt gefunden und niedergeschrieben hatte, endete dieser Abend mit einem Missklang.

Am nächsten Abend aber saß Straus wieder im „Eisvogel“, nachdem er den ganzen Tag über

⁴ Eine Komposition von Oscar Straus.

an seinem neuen Walzer gearbeitet hatte. Er zeigte ihn der Kapellmeisterin, die die Melodie summt, während sich Oscar ans Klavier setzte und zu spielen begann. Die andern Mädchen folgten mit ihren Instrumenten - eine authentische Szenerie, lange bevor in Hollywood solche Szenen zum Gemeinplatz aller Musikerbiographien werden sollten ...

Kleingruppe 1:

- Setzt den ersten Teil dieser Geschichte in eine Spielszene um!
- Führt genauer aus, was die Gräfin sagt, wie sie argumentiert und was Oscar Straus erwidert.

Kleingruppe 2:

Auf dem Rückweg von der Einweihung des Augustin-Denkmal kommt Schönberg im „Eisvogel“ vorbei und trifft dort den Kollegen Straus. Er weiß, dass die Gräfin seine „neue Musik“ ablehnt und für Beethoven und Schubert schwärmt, von denen sie sagt, dies sei der wahre Wiener Geist. Wie wird sich Schönberg an der Diskussion beteiligen, für wen wird er Stellung beziehen? Wird er von seinen Erlebnissen bei der Denkmalseinweihung berichten? Entwickelt eine Liste von Argumenten!

A3 Rollenkarten zu Schönbergs Streichquartett-Uraufführung

Arnold Schönberg: missionarisch („meine Musik wird man erst in 50 Jahren verstehen“), elitär („meine Musik ist eben nichts fürs gemeine Volk“), erfreut („solch ein Skandal macht einen ja nur berühmt“), angeheitert (nach dem 3. Glas Rotwein).	Arnold Rosé, erster Geiger, hat das Streichquartett aufgeführt: kämpferisch und von neuer Musik überzeugt, weiß dass außer ihm nur wenige diese schwierige Musik spielen können, verspricht sich von der neuen Musik „seinen Marktwert“.
Alban Berg, Komponist und Schüler Schönbergs: verehrt seinen Lehrer Schönberg zutiefst, komponiert selber aber nicht so extrem wie Schönberg und ist daher auch erfolgreicher, zur Zeit trägt er sich mit Plänen zu seiner Wozzeck-Oper.	Ludwig Bösendorfer, Konzertveranstalter: hält viel auf Anstand und Würde und ist gekränkt wegen des randalierenden Publikums, meint aber auch, dass man es nicht unnötig provozieren sollte, ist sich nicht sicher, ob er nochmals ein Schönbergkonzert organisieren wird.

A4 Dokumente: Der „Vorleser“

Brief Anton Weberns eine Woche nach der Uraufführung:

Nichts ist jetzt wichtiger als dass man diesen Schweinen zeigt, dass man sich nicht einschüchtern lässt. Ich habe neulich die Empfindung gehabt, als ob auf Jahre hinaus alles verloren sei, und das war tödlich... Auf einmal ist es anständig, Lärm zu schlagen und zu zischen. ... Man kann sich ja gar keinen Begriff machen von dem Blödsinn der Menschen; er ist wirklich unbestimmbar. Es ist grauenhaft - Gott, es ist ja nicht wert, dass man sich aufregt - aber es ist fürchterlich. Es krampft sich alles zusammen, wenn ich an den Abend denke.

Richard Batka (Prager Musikkritiker):

Bei einer Aufführung eines neuen Quartetts des ultravioletten Musiksezessionisten Arnold Schönberg, welches Rosé und Genossen nebst Frau Gutheil-Schoder aufführten, kam es zum heftigen Aufeinanderprall der Parteien. Die Majorität des Publikums nahm gegen das Werk Partei, bei manchen Dissonanzen fuhren sich elegante Damen unter Wehlauten an die zierlichen Ohren, ältere Herren vergossen Tränen der Erregung, und mitten in dem Tumult ragte die Gestalt des Komponisten auf, der seinen Künstlern Dank und Ermunterung zuwinkte. Ohne sich für die Justamentmusik Schönbergs engagieren zu wollen, steht man nach solchen Szenen mit seinen Sympathien unwillkürlich auf der Seite des vergewaltigten Künstlers.

Fingierter Brief von Oscar Straus an Schönberg:

Lieber Herr Schönberg. Ich habe in den Lokalzeitung gelesen, dass es bei der Uraufführung Ihres Streichquartetts einen Aufruhr im Publikum gegeben hat. Ein Glück, dass ich nicht dabei war. Denn sicherlich hätte ich die Empörung des Publikums als Beweis dafür nehmen und gutheißen müssen, was wir unlängst im „Eisvogel“ diskutiert haben. Mir ist nach wie vor schleierhaft, wie Sie Ihr zweifellos großes Talent nicht besser einsetzen und Ihnen selbst zu mehr Erfolg und Ruhm verhelfen können.

Szenische Interpretation von Charles Ives' Orchesterstück „The Unanswered Question“ (1908)

Am Beispiel von Charles Ives' Orchesterstück *The Unanswered Question* soll gezeigt werden, wie die fünf Phasen der *Szenischen Interpretation* in einem Spielkonzept auf ein Werk mit (nahezu) absolutem Charakter bezogen werden können. Obwohl Ives in einem später geschriebenen Vorwort Erläuterungen zum Werk gibt, die man programmatisch verstehen kann, bleibt die Komposition rätselhaft, denn sie behauptet das Vorhandensein von Frage und Antwort, ohne konkret zu werden. Die Andeutung einer philosophischen Ebene durch Ives' Vorgabe an die Trompete, „die immerwährende Frage nach dem Sein“ zu stellen, eröffnet einen mehrdeutigen Interpretationsrahmen und behauptet das Vorhandensein von Bedeutsamem. Die vorgestellten Methoden sollen zu szenisch-musikalischer Interaktion führen, aus deren Erleben mögliche Interpretationsansätze gewonnen und konkretisiert werden können. Als Kernidee verfolgt das Spielkonzept die aus Frage und Antwort entstehende Dynamik einer Kommunikationssituation, das musikalische Hauptziel liegt im Aufspüren der verborgenen Botschaft, die in der musikalischen Repräsentation des Schweigens liegt. Als Katalysator wird eine Bewegungsimprovisation wirksam, die durch das kollektive Agieren eine Perspektive fordert, aus der heraus eine Bedeutungszuweisung geschehen kann.

(1) Vorbereitung

Die erste Übung soll die Gruppe dafür sensibilisieren, aufeinander zu reagieren und eine gemeinsame Bewegung im Raum zu finden. Kleingruppen finden sich zusammen, die zu einer Musik die gleiche Bewegung machen. Hier eignet sich eine ruhig schwingende Musik, die noch nichts mit dem eigentlichen Musikwerk zu tun haben muss, z. B. eine *Gymnopédie* von Erik Satie. Zuerst gibt ein Gruppenmitglied die Bewegungen vor, die von den anderen gespiegelt werden. Später versuchen alle gemeinsam, Bewegungsabläufe so mitzugestalten, dass für Zuschauer nicht mehr ersichtlich ist, von wem der Impuls kommt, da die Impulsgebung ständig wechselt und so den Eindruck vermittelt, dass die Gruppe wie ein Schwarm agiert. Eine Gruppe macht es vor, eine zweite kommt dazu, am Ende sind alle Gruppen miteinander auf der Spielfläche.

(2) Einfühlung

Drei Gruppen werden gebildet und erhalten Rollenkarten, die jeweils eine der drei musikalischen Schichten der Komposition beschreiben und dem Vorwort von Charles Ives entnommen sind. Die Spieler*innen lesen und wählen ein Requisit oder Verkleidungsstück, das sie als Gruppe ausweist (z. B. einen Instrumentenkoffer für die Trompeten, ein Notenblatt für die Holzbläser, einen Mistelzweig für die Streicher/Druiden). Zu der Beschreibung entwickeln sie zunächst eine individuelle Gehhaltung, dann einigen sie sich auf eine kollektive Gehhaltung, die zur Musik präsentiert wird. Die ab hier eingenommene Perspektive ermöglicht im weiteren Verlauf ein musikbezogenes Verhalten und daraus folgend eine innermusikalische Deutung.

Gruppe A: Trompete(n)

Musikalisches Motiv Takt 16-17



Charles Ives: „Die Trompete intoniert „die immerwährende Frage nach dem Sein, welche sie jedes Mal im selben Tonfall vorträgt.“

Gruppe B: Holzbläser

Musikalisches Motiv Takt 19-20

Charles Ives: „[...] die Jagd nach der „unsichtbaren Antwort“, von den Flöten und anderen Menschen unternommen, wird im Verlauf des Stücks immer aktiver, schneller und lauter über ein animando zu einem con fuoco. [...] Die „kämpfenden Antworten“ scheinen – im Verlauf des Stückes und nach einer „geheimen Besprechung“ – die Sinnlosigkeit ihres Unterfangens einzusehen, und beginnen damit, die „Frage“ nachzuäffen.“

Gruppe C: Streicher

Musikalisches Motiv Takt 1-9

Charles Ives: „Die Streicher spielen *ppp* und in striktem Tempo das ganze Stück. Sie repräsentieren „das Schweigen der Druiden“, welche nichts wissen, sehen und hören.“

Gemeint sind hier weniger die Priester der Kelten als der Druiden-Orden. Das ist ein weltweites Logen-System. Es wurde im Zeitalter der Aufklärung gegründet und verfolgt Ziele wie Humanität, Toleranz und Freundschaft. Über die Rituale und alle internen Angelegenheiten muss strenges Schweigen gelobt werden. (So kann man es auch in den Harry-Potter-Romanen nachlesen.)

(3) Szenisch-musikalische Arbeit

Nach der Methode *In Bilder gehen* begeben sich nun die Spieler*innen von Gruppe A nacheinander in ein Standbild: Die Erste definiert die Situation, und die Nachfolgenden versuchen, durch ihre Position und Haltung das Bild zu ergänzen. Zum fertigen Standbild kann wieder das musikalische Motiv gespielt werden, die Zuschauer*innen kommentieren ihren Eindruck; Gruppe B und C folgen entsprechend.

Nun wird die Ausgangsposition der Gruppen im Raum durch die drei Standbilder fixiert. Die Musik läuft von vorn ab, und jede Gruppe soll nach der Methode *Gehhaltung zu Musik* eine gemeinsame Fortbewegung durch den Raum finden. Dabei ist es möglich, sich auf andere Gruppen zuzubewegen, sich zu entfernen oder lange unbewegliche Situationen auszuhalten. Requisiten können eingesetzt werden als szenische Aktion, als symbolische Geste oder um einen Ort im Raum zu besetzen. Mehrere Durchläufe können folgen. Am Ende sollte immer durch die Auswertung im Gespräch in Erfahrung gebracht werden, was noch unstimmig war und was unbedingt wiederholt werden soll. Dabei wird in der Regel die gemeinsame Gruppenaktion als schwierig erachtet und durch klare Vorgaben verbessert, außerdem muss für die Gruppe der Druiden eine passable Lösung gefunden werden, da in der Streichergruppe keine spürbare Entwicklung wahrzunehmen ist.

(4) Ausföhlung

Nacheinander legt jede*r Spieler*in ihr/*sein Requisit auf der Spielfläche ab und kommentiert das eigene Erleben des Musikstücks aus der Rollenperspektive heraus, z. B.: „Als Trompeter war ich nach einiger Zeit verunsichert, da ich immer wieder dasselbe Motiv hatte, und plötzlich haben die Holzbläser*innen das imitiert.“ Der Moment dient der Distanzierung vom Geschehen und ermöglicht einen ersten reflektierten Blick auf das gemeinsame Erlebnis.

(5) Reflexion

Zunächst werten die Gruppen einzeln aus, welche Haltungen/Perspektiven sie eingenommen haben und was das für den Gesamtprozess bedeutet hat. Danach wird versucht, eine gemeinsame Deutung des musikalischen Ablaufs zu finden. Interessant sind dabei der Moment, in dem die Holzbläser*innen die Frage der Trompete nachäffen, und die sehr wichtige Überlegung, was in der scheinbar statischen Gruppe der Druiden (Streichinstrumente) geschieht.

Während sich die Dialogsituation zwischen Trompete und Holzbläsern noch relativ leicht entschlüsseln lässt, erzeugt die musikalische Gestaltung des Schweigens eine enigmatische Atmosphäre, geht sie doch aus von den gemeinhin als wissend, sehend, heilend angesehenen Druiden, die aber dem Komponisten zufolge „nichts wissen, sehen und hören“. Das Spielkonzept kann und will diesen Widerspruch nicht lösen, erfordert aber das mehrfache Hören und Agieren aus der Perspektive einer Instrumentengruppe und ermöglicht dadurch verschiedene Bedeutungskonstruktionen die zum philosophischen Diskurs im Zusammenhang mit Musik einladen.

Szenische Interpretation von George Enescus Oper „*Œdipe*“

Vorbemerkungen

Enescu und Sophokles

Sophokles' Drama *Ödipus* ist wie ein Volksgericht so aufgebaut, dass der Protagonist im Laufe des Dramas vom Richter zum Angeklagten mutiert. Das Publikum kennt aus dem Mythos den Schuldigen, nach dem *Ödipus* sucht, und verfolgt mit Spannung, wie der Richter Schritt für Schritt zur Erkenntnis gelangt, dass er selbst der Angeklagte, der gesuchte Mörder ist. Aus der Sicht des Publikums ist das Drama daher weniger ein Krimi als vielmehr eine Psychogeschichte. Das Publikum will sehen und miterleben, wie *Ödipus* mit der Tatsache umgeht, dass ihm nach und nach bewusst wird, dass er selbst der Angeklagte ist: Wird er versuchen, diese bittere Wahrheit zu verschleiern (was ja durchaus möglich wäre), oder wird er immer weiter zum Kern vordringen, bis die Wahrheit vor allem Volk ans Licht gekommen ist? Das Publikum fragt sich auch, warum *Ödipus* so beharrlich nach der Wahrheit fragt, obwohl diese sein Ende bedeutet.

George Enescu rekonstruiert in Akt 1 und 2 seiner Oper *Œdipe* den Hergang des Mythos: Die Aussetzung des Kindes durch die Eltern Laios und Iokaste von Theben, die Zeit bei den Pflegeeltern in Korinth, die Weissagung, dass *Ödipus* den Vater umbringen und die Mutter heiraten wird, die Flucht aus Korinth, die Ermordung des Laios an einer Wegkreuzung, die Befreiung Thebens von der Sphinx, die durch den Bruder der Iokaste vermittelte Heirat mit der Laios-Witwe Iokaste und letztendlich - nach 20-jähriger Blütezeit Thebens - die Pest. Der 3. Akt von Enescu ist weitgehend deckungsgleich mit dem Drama des Sophokles. Die Weichen sind bei Enescu, wie im antiken Griechenland, wieder so gestellt, dass der Krimi auch für ein Publikum, das den *Ödipus*-Mythos nicht kennt, zu einem Psychodrama wird.

Enescu sieht somit in *Œdipe* kein „Schicksalsdrama“, in dem gezeigt wird, dass die Menschen trotz aller Bemühungen und trotz großer Tugend ihrem Schicksal nicht entinnen können, sondern ein „Enthüllungsdrama“, bei dem das Publikum den Vorgang verfolgt, wie die Akteure mit der Tatsache umgehen, dass die Wahrheit nach und nach ans Licht kommt. Diese Interpretation vertritt mit Bezug auf Sophokles Wolfgang Schadewaldt⁵ und mit Bezug auf Enescu Roberto Reale⁶. Schadewaldt sagt: „Das Besondere, das Tragische dabei ist, wie der Weg des *Ödipus* zur Wahrheit über sich selbst zugleich der Weg seiner eigenen Vernichtung ist“ (Schadewaldt 1973, 92).

Für ein heutiges Publikum und vor allem auch für Schüler*innen kann daher *Œdipe* deshalb von Interesse sein, weil es einen Menschen zeigt, der zwar die Freiheit hat, im eigenen Interesse die Wahrheit zu verschleiern, von dieser Freiheit aber keinen Gebrauch macht und entgegen dem Bestreben der Zeugen (Hirte, Iokaste) und Sachverständigen (Tiresias,

⁵ Schadewaldt, Wolfgang (1973): König *Ödipus*. Frankfurt/Main: Insel Verlag.

⁶ Reale, Roberto (2019): Elemente der Klage in George Enescus Oper *Œdipe*. Oldenburg: BIS-Verlag. Download: <http://oops.uni-oldenburg.de/3966/>

Phorbas) gnadenlos die Wahrheit heraus finden will. Der König von Theben ist, im Gegensatz zu allen Politikern, die wir derzeit kennen, durchweg um die Veröffentlichung der Wahrheit bemüht, selbst dann, wenn es ihn den eigenen Sturz kostet. Wie anders handelt Ödipus als die herrschenden Politiker heute! Zwecks Erhalt der Macht, zwecks Requirierung von Wählerstimmen oder zwecks Rettung der eigenen Haut ist Geheimdiplomatie, die Unterschlagung von wissenschaftlichen Ergebnissen (z.B. zum Klimawandel), das Aufschieben unangenehmer Entscheidungen (z.B. die Frage der atomaren Endlagerung), sind Fake News (z.B. über atomare Bedrohung durch den Iran) oder schlicht Versprechungen, deren Einhaltung von vornherein als unmöglich erachtet wird (z.B. Erhalt von Arbeitsplätzen), an der Tagesordnung.



Die szenische Interpretation des *Ödipe* ist vom äußeren Ablauf her wie ein Volksgerichtsprozess aufgebaut. Zu Beginn (Szene 1) steht die Anklage durch den „Staatsanwalt“ Kreon: „Entdeckt den Mörder des Laios! Der Mörder lebt in unserer Stadt.“ In der 2. Szene wird der blinde Seher Tiresias als „Sachverständiger“ angehört, seine Aussage - die nackte Wahrheit - stößt auf vollstes Unverständnis bei Richter und Volk und wird sogar als Komplott falsch gedeutet. Iokaste gerät in der 3. Szene unversehens in die Rolle der Zeugin, die den Richter Unheil ahnen lässt: „Zeus, was hast du mit mir vor“ (Text der Rollenkarte). Als weiterer Sachverständiger tritt in der 4. Szene der Bote aus Korinth auf, dessen Botschaft der Königin eindeutig klar macht, dass der getötete Laios Ödipus' Vater war. Schließlich gelangt durch das Kreuzverhör des einzigen Augenzeugen des Hergangs auch Ödipus zur abschließenden Erkenntnis, dass er Laios ermordet und seine Mutter geheiratet hat (Szene 5). In einer Schlussszene (Szene 6) ist das Urteil gesprochen und wird vollzogen: Iokaste hat sich umgebracht und Ödipus hat sich geblendet und wird aus Theben verbannt. Das Volk nimmt bestürzt Abschied vom geliebten König (Szene 7).

Einige Besonderheiten des vorliegenden Spielkonzept sollen erwähnt werden: Die Rolleneinführung findet zwar am Anfang statt, die Rollenpräsentationen werden jedoch in die jeweiligen Szenen, in denen die entsprechenden Personen vorkommen, als integrierter Bestandteil des szenischen Spiels eingebaut. Alle Figuren sind ab Szene 2 auf der Bühne anwesend und verfolgen den Gerichtsprozess. Die vorherrschende Methode der szenischen

Interpretation ist das „szenische Lesen“ in unterschiedlichen Varianten und angereichert durch Verfahren der szenischen Reflexion und des szenischen Hörens. Das „Lesen“ kann vor, während oder nach der Einspielung der vom Tonträger gespielten Musik stattfinden. Angereichert wird es durch Singhaltungen des Volkes (entsprechend dem Chor der Tragödie) und die Rollenpräsentationen mittels Rollenmusiken.

Das Spielkonzept

Übersicht über den Inhalt:

Spielszene	Personen	Inhalt
Rolleneinführung	alle	Bemerkung: Die Rollenpräsentation findet in diesem Spielkonzept nicht am Anfang sondern personenbezogen innerhalb der Szenen, in denen die entsprechende Figur erstmals auftritt, statt.
Szene 1: Die Anklage	Ödipus, Volk + Priester, später Kreon	Ödipus erfährt von der Pest in Theben. Kreon berichtet vom Orakel: wenn der Mörder von Laios gefunden ist, wird die Stadt von der Pest befreit; der Mörder sei in der Stadt.
Szene 2: Der ungeliebte Sachverständige	Ödipus, Volk + Tiresias, Kreon	Der blinde Seher Tiresias sagt nach Zögern, dass Ödipus der Schuldige ist. Ödipus vermutet ein Komplott zwischen Kreon und Tiresias.
Szene 3: Die Zeugin wider Willen	Ödipus, Volk + Iokaste, (Hirte)	Iokaste sagt, um Ödipus zu beruhigen, dass Laios von Räubern an einer Wegkreuzung ermordet worden sei. In Ödipus beginnt es zu dämmern.
Szene 4: Der Bote aus Korinth	Ödipus, Volk, Iokaste, (Hirte,) + Phorbas	Phorbas bittet Ödipus nach Korinth zu seinen Eltern zurück zu kehren. Ödipus weigert sich, weil er sich an das Orakel erinnert, dass er seinen Vater umbringen würde. Phorbas beruhigt, seine Eltern seien nur Pflegeeltern und er ein Findelkind. Ödipus hat weitere Ahnungen und verlangt nach dem Hirten. Iokaste, die inzwischen alles durchschaut, fleht Ödipus an, den Hirten nicht anzuhören. Sie flüchtet in den Palast.
Szene 5: Kreuzverhör des Augenzeugen	Ödipus, Volk, Hirte	Der Hirte sagt nach langem Zögern, als Zeuge des Mordes, dass der Sohn des Laios der Mörder war.

Szene 6: Das Urteil wird vollzogen	Ödipus, Volk, diverse Bedienstete	Ödipus erkennt nun, dass sich das Orakel an ihm bewahrheitet hat. Er stürzt in den Palast. - Schreie aus dem Palast: Iokaste hat sich umgebracht, Ödipus hat sich die Augen ausgestochen. Ödipus tritt blutend aus dem Tor des Palastes.
Szene 7: Abschied	Ödipus, Volk, Kreon	Rede des blinden Ödipus an sein Volk. Kreon und das Volk verlangen, dass Ödipus die Stadt verlässt. Das Volk ergeht sich in Schluchzen

Überblick über Materialien und Methoden

Hörbeispiel	Dauer	Spielezene →Material	Personen	Methoden ⁷
-	-	Rolleneinführung → Rollenkarten mit QR-Musik	alle	Die Rollenpräsentation findet nicht am Anfang sondern personenbezogen innerhalb der Szenen, in denen die entsprechende Figur erstmals auftritt, statt.
	2:00	Szene 1: Die Anklage → Szenentext 1, Orakelspruch	Ödipus, Volk + Priester, später Kreon	• Kollektive Singhaltungen (Volk) • Rollenpräsentation (Ödipus, Priester) • Szenisches Lesen (Ödipus, Priester) • Voraussetzungsloses Hören (alle) • Rollenpräsentation (Kreon) • Szenische Impro (Kreon)
	1:19	Szene 2: Der ungeliebte Sachverständige → Szenentext 2	Ödipus, Volk + Tiresias, Kreon	• Rollenpräsentation (Tiresias) • Szenisches Lesen zu (unbekannter) Musik • Szenisches Lesen zu (bekannter) Musik

⁷ Nicht aufgeführt sind die Haltungsübungen und das szenische Kommentieren und szenische Reflektieren.

	2:27	Szene 3: Die Zeugin wider Willen → Arbeitsblatt 1	Ödipus, Volk + Iokaste, (Hirte)	• Rollenpräsentation (Iokaste) • Szenische Improvisation (Ödipus, Iokaste) • Unterbrechungen durch Chor (Volk) • Improvisation zu Musik ohne Worte (Ödipus, Iokaste)
	2:06	Szene 4: Der Bote aus Korinth → Arbeitsblatt 2	Ödipus, Volk, Iokaste, (Hirte,) + Phorbas	• Rollenpräsentation (Phorbas) • Verlesen von Arbeitsblatt 2 • (Vorbereitetes) Szenisches Spiel ohne Worte zu Musik
	2:33	Szene 5: Kreuzverhör des Augenzeugen → Szenentext 5	Ödipus, Volk, Hirte	• Rollenpräsentation (Hirte) • Szenisches Hören (Volk: ohne Text, Ödipus/Hirte: mit Text) • Szenisches Lesen zu Musik
	1:28	Szene 6: Das Urteil wird vollzogen → Szenentext 6	Ödipus, (Iokaste), Volk	• Verfremdetes Lesen im Kreis • Soziogramm zu Ödipus • Abschied von Iokaste • Abschied durch Kollektive Singhaltung von Ödipus
	2:46	Szene 7: Abschied → Szenentext 7	Ödipus, Volk, Kreon	• SL liest Text zum Soziogramm • Szenisches Hören (im Soziogramm) • Ausföhlung durch Spielleiter*in

Rolleneinföhlung und -präsentation

Einföhlung

Die Rollenkarten werden verteilt:

• Ödipus (möglichst mehrfach besetzt) • Iokaste(möglichst mehrfach besetzt) • Kreon • Priester	• Tiresias • Phorbas • Hirte • Bürger von Theben (mehrfach besetzt)
---	--

Jede Rolle kann mehrfach besetzt werden.

TN gehen durch den Raum und lesen den Text der Rollenkarte laut (mehrfach). SL kann STOPP! rufen, Geh-, Sprechhaltungen vorgeben.

TN suchen sich eine für ihre Rolle passendes Kleidungsstück oder Accessoire aus.

TN setzen Kopfhörer auf und hören die auf ihr Smartphone mittels QR-Code herunter geladene Rollenmusik an. Sie gehen stets durch den Raum und versuchen, die Musik nach zu singen, wobei lediglich der Gestus, nicht die genauen Tonhöhen von Bedeutung sind.

Die TN sollen nun eine Geh-, Körper- und Singhaltung, die ihrer Rolle entspricht, entwickeln. (Alles gemeinsam und im Durcheinander.)

Präsentation Möglichkeit 1 (die übliche Rollenpräsentation):

Die Rollen präsentieren sich folgendermaßen: SL spielt eine kurze Passage ein, der die Rollenmusik entnommen ist. Das ist das Zeichen für die entsprechenden Figuren die Bühne in charakteristischer Haltung zu betreten, sich kurz (dem Text der Rollenkarte entsprechend) vorzustellen und dabei die Singhaltung (Rollenmusik) einzubauen. Am Ende einer Präsentation bleibt die Figur kurz als Standbild in charakteristischer Haltung stehen. SL kann kurz szenisch kommentieren (Hilfs-Ich, Befragung).

Präsentation Möglichkeit 2 (szenenbezogene Rollenpräsentation):

Die „globale“ Rollenpräsentation kann auch entfallen. In diesem Fall präsentieren sich die Rollen immer erst dann, wenn die entsprechende Figur das erste Mal auftritt:

- Ödipus, Priester und Kreon in Szene 1
- Tiresias in Szene 2
- Iokaste in Szene 3
- Phorbas in Szene 4
- Hirte in Szene 5

Im Folgenden wird die 2. Möglichkeit dargestellt.

Szene 1. Die Anklage

Kollektive Singhaltung (WarmUp)

Zwei TN werden als **Ödipus** und **Priester** ausgewählt, der Rest ist „das Volk“. Zunächst jedoch singen Ödipus und Priester die Singhaltungen des Volkes mit.

Alle TN studieren kurz „Edipe! Hör unser Weinen“ als Gestus ein, d.h. das Tempo ist frei.

Alle gehen im Raum durcheinander und singen die Phrase: zunächst gemeinsam (unisono), dann durcheinander, d.h. jede*r TN in eigenem Tempo und Gestus.

Die TN stehen sich in zwei Reihen (Reihe 1 und Reihe 2) gegenüber. Zunächst wird im Kanon der Anfang gesungen:



Anschließend gibt TN aus Reihe 1 eine Singhaltung vor, die von Reihe 2 gesungen wird - und umgekehrt: **erbst, herausfordernd, verzweifelt, krächzend, sprechend, schreiend** usw.

SL nimmt Ödipus und Priester zur Seite und gibt ihnen Szenentext 1 und erläutert kurz, was in Kürze zu tun ist.

Ödipus

- Bürger Thebens, warum diese ausgestreckten Hände, dies Weinen und Seufzen?

Priester

- Die Pest verschlingt die Stadt mit ihren Feuerzähnen.
- Das Holz fehlt auf den Scheiterhaufen, die Erde für die Gebeine, und die Toten ohne Grab sehen die Lebenden sterben.
- Deshalb rufen wir seine Göttlichkeit an, o König, der du einst stärker als unser Unglück warst.

Ödipus

- Nach Delphi habe ich Kreon, den Bruder der Königin, geschickt, von Apollo zu erfahren, was wir tun sollen.



RM Volk-A





Die Reihen lösen sich auf, alle gehen durcheinander und murmeln den Text „Oedipe, hör unsere Tränen und unser Seufzen!“ vor sich. SL: „In Theben wütet die Pest, Ihr wisst nicht, wer bereits krank ist, wer euch als nächstes anstecken wird! Geht vorsichtig!“ TN gehen entsprechend. Die Rollenmusik „Volk-A“⁸ wird eingespielt. - SL „STOPP!“

Szenisches Lesen

Ödipus und Priester treten auf, stellen sich vor (= Rollepräsentation mit Singhaltung). SL stellt Verständnisfragen an beide Personen, z.B. an den Priester, was er mit „der du einst stärker als unser Unglück warst“ meint.

Anschließend verlesen Ödipus und Priester mit Emphase den Szenentext 1. Dazwischen singt auf SL-Hinweis das Volk „Oedipe, hör unsere Tränen und unser Seufzen!“

Szenisches Hören

Der Spielraum wird grob hergerichtet: Marktplatz in Theben, links ein Tempel mit breiten Stufen, rechts der Palast des Ödipus.



Alle TN setzen, legen oder stellen sich an einen ihnen gut erscheinenden Ort des Marktplatzes. Sie hören die Musik zu Szene 1 (www.isim-online.de/musik/oedipe-szene1.mp3) ohne weitere Erläuterung.

SL sammelt Kommentare zu

- „Welche Stimmung herrscht,
- ändert sich die Stimmung,
- welche Personen kommen wohl vor,
- was kann passiert sein?“

⁸ Das „Volk“ hat zwei Rollenmusiken, die mit A (für Anfang) und S (für Schluss) gekennzeichnet sind.

im Brainstorming-Verfahren, ergänzend stellt SL diese Fragen gezielt an einzelne Figuren.

Szenische Improvisation

Kreon stellt sich vor (= Rollenpräsentation mit Singhaltung). SL fragt Kreon, wie „Der Schmutz eines Mordes hat unsere Häuser besudelt“ (= Text der Rollenmusik) gemeint ist.

Dazu gibt SL dem Kreon einen Zettel, auf dem der Orakelspruch aus Delphi steht:

Orakelspruch von Delphi:

- Die Pest ist die Strafe dafür, dass der Mörder von König Laios in eurer Stadt lebt.



SL fragt Ödipus, was er zu tun gedenkt. SL kann auch weitere Personen fragen, was zu tun ist.

Bemerkung: Falls vollkommen von der Oper abweichende Vorschläge kommen, muss SL über das Grundscenario von Sophokles bzw. Enescu informieren. Letztendlich sollte an dieser Stelle Sophokles gefolgt werden.

Herrichten der Szene

Ödipus beschließt ein Volksgerichtsverfahren durchzuführen. Er (der König) ist der Richter, das beobachtende Volk kann korrigierend eingreifen und eingreifen, wenn es der Meinung ist, der Richter richte ungerecht.

Ödipus [d.h. alle Ödipusdarsteller nebeneinander] setzt sich in die Position des Richters. Als Sachverständiger wird der Seher Tiresias geladen, ein Hirte ist der einzige Augenzeuge des Mordes, er wird auch geladen, Iokaste und der Bote aus Korinth werden zu weiteren Zeugen im Prozess, sind zunächst nur Beobachter*in. Das Volk sitzt (wie Schöffen) in einer Reihe hinter dem Richter Ödipus, der an einem Tisch sitzt. Neben Ödipus sitzt Kreon, der die Rolle des Staatsanwaltes übernimmt und „gegen Unbekannt klagt“. Vor Ödipus und Kreon ist der Zeugenstand. Alle Zeugen, Beobachter und der Sachverständige Tiresias sitzen weiter vorn „im Publikum“.

Szene 2. Der ungeliebte Sachverständige Tiresias

SL fordert Tiresias auf als Sachverständiger vor dem Gericht auszusagen: „Tritt vor den Richter und sage, wer Du bist!“



Tiresias stellt sich vor (= Rollenpräsentation mit Singhaltung).

SL-Befragung: „Ich sehe, Dir ist es unangenehm hier auszusagen. Wovor hast Du Angst?“

SL muss bei der Befragung flexibel agieren. Falls Tiresias eindeutig sagt, Ödipus sei der Mörder, dann muss er Ödipus befragen. Sagt Tiresias das aber nicht, dann (aber auch sonst!)... wird die Szenenmusik 2 eingespielt (www.isim-online.de/musik/oedipe-szene2.mp3). [Ein] Ödipus und Tiresias erhalten dazu ein Textblatt und sollen während die Musik erklingt laut und deutlich ihren Text sprechen - wenn es geht: synchron zur Musik!



TIRESIAS

Oh weh! Wie ist es schwer, zu wissen, wenn das Wissen nichts nützt!
 Laß mich zurückkehren, König!

ÖDIPUS

Was? Du weigerst dich zu sprechen?

TIRESIAS

Sie werden sprechen, die Dinge, wie sie sind!

ÖDIPUS

Welche Dinge?

TIRESIAS

Unglücklicher! Der heutige Tag wird dich geboren und sterben sehen!

ÖDIPUS

Ist das ein Rätsel?

TIRESIAS

Nun, ich kann dir nur sagen:
 Geh fort aus der Stadt; folge dem Gebot, das du selbst auferlegt.

ÖDIPUS

(voller Wut)

Was?

TIRESIAS

Hast du nicht verstanden? Muß ich es wiederholen?
 Dieser Schuldige, den du suchst,
 dieser Mörder des Laios bist du!

ÖDIPUS

Ha! Ha! Ha! Ist es Tiresias oder Kreon, der spricht, wenn du sprichst?

TIRESIAS

Du hast nur einen Feind; Ödipus ist sein Name.

Die kurze Passage kann wiederholt werden, damit eine bessere Synchronizität mit der Musik erreicht wird. - Abschließend sagt SL zu Tiresias, er solle sich jetzt wieder auf seinen Platz zurück begeben.

SL befragt Ödipus, wie er den Hinweis auf Kreon meint. Gegebenenfalls befragt SL auch den Kreon hierzu.

Arbeitsphase (Kleingruppen)

Zweiergruppe 1: Ödipus 1, Iokaste 1

Dreiergruppe 2: Ödipus 2, Iokaste 2, Phorbas

Der Rest studiert eine kollektive Singhaltung ein.

Arbeitsauftrag Gruppe 1 (Ödipus, Iokaste)

Improvisiert eine Szene folgenden Inhalts:

Iokaste sagt zu Ödipus, Tiresias hätte schon öfter Unsinn erzählt, zum Beispiel hätte er behauptet, Laios würde von seinem Sohn umgebracht, dabei ist Laios doch von Räubern an einer Stelle, wo drei Wege sich kreuzen, erschlagen worden. Ödipus fragt genauer nach, was man über diesen Mord weiß. Es seien drei Leute auf einem Wagen gewesen, aber alle seien wohl tot. Ödipus fragt, wie Laios eigentlich aussah, Iokaste sagte „ungefähr so wie du mit weißem Haupt“. Ödipus wird unsicher, weil er sich daran erinnert, dass er an einer Stelle, wo sich drei Wege kreuzen, mehrere Menschen erschlagen hat.

- Baut in Euer Szene die Rollenmusik von Ödipus ein „Zeus, was hast du mit mir vor.“
- Beachtet die Aufstellung der Personen im „Volksgericht“, also Ödipus als Richter etc.

Arbeitsauftrag Gruppe 2 (Ödipus, Iokaste, Phorbas)



Improvisiert eine Szene folgenden Inhalts parallel zur Szenenmusik 4 **ohne zu sprechen**: Ödipus meint, dass der König von Korinth sein Vater ist. Phorbas versucht Ödipus zu überreden, König von Korinth zu werden. Ödipus sagt: „Ich gehe nicht nach Korinth zurück, weil das Orakel gesagt hat, ich würde meinen Vater töten.“ Phorbas beruhigt Ödipus und sagt „du brauchst keine Angst zu haben, der König von Korinth ist gar nicht dein Vater, du bist nur sein Adoptivsohn, du warst ein Findelkind“. Ödipus: „Wer hat mich gefunden?“. Phorbas: „ein Hirte“. Ödipus: „dieser Hirte soll her kommen!“ Iokaste erschrickt, weil sie merkt, dass Ödipus wohl ihr eigener Sohn ist. Sie fleht Ödipus an, den Hirten nicht zu holen und anzuhören. -

Beachtet die Aufstellung der Personen im „Volksgericht“, also Ödipus als Richter etc.

Die restlichen TN wiederholen zunächst die Singhaltung der 1. Szene:



Dann üben sie die Gesangsphrase „Hélas! Hélas! Œdipe, il faut partir!“ (französisch oder deutsch):



Dazu Singhaltungsübungen wie anfangs (Szene1). Es kann auch die originale Stelle gehört werden (www.isim-online.de/musik/oedipe-rm-volk-schluss.mp3).

Je nach Gegebenheiten kann diese Arbeitsphase entfallen und können die entsprechenden Arbeiten (Vorbereitungen) direkt innerhalb der Szenen 3 (für Gruppe 1), Szene 4 (für Gruppe 2) und Szene 6 bzw. 7 (für die Singhaltungen des Volkes) durchgeführt werden.

Szene 3 Die Zeugin wider Willen

SL fordert Iokaste auf in den Zeugenstand zu treten und sich vorzustellen. Iokaste stellt sich vor (=Rollenpräsentation mit Singhaltung).

Ödipus und Iokaste (Gruppe 1) improvisieren ihre Szene. SL unterbricht gelegentlich durch STOPP! und projiziert einen Satz an die Wand, den das Volk laut sprechen soll - möglichst nicht gleichzeitig, sondern durcheinander:

Was hat er gesagt?

nach Ödipu's Singhaltung „Zeus, was hast du mit mir vor?“

Seht den König!

nach Iokastes Singhaltung „Ödipus! Hilfreiche Götter!“

Habt ihr gehört?

Der König soll schuldig sein?



Die Szene wird ein zweites Mal **ohne Worte** zur Szenenmusik 3 (www.isim-online.de/musik/oedipe-szene3.mp3) gespielt. Auf das Wechselspiel Singhaltung Ödipus - Volk - Iokaste - Volk sollte geachtet werden.

Szene 4 Der Bote aus Korinth als Zeuge wider Willen

SL ruft Phorbas in den Zeugenstand. Phorbas stellt sich vor (= Rollenpräsentation mit Singhaltung).

Phorbas liest den Text des Arbeitsauftrags laut vor:

Ödipus meint, dass der König von Korinth sein Vater ist. Phorbas versucht Ödipus zu überreden, König von Korinth zu werden. Ödipus sagt: „Ich gehe nicht nach Korinth zurück, weil das Orakel gesagt hat, ich würde meinen Vater töten.“ Phorbas beruhigt Ödipus und sagt „du brauchst keine Angst zu haben, der König von Korinth ist gar nicht dein Vater, du bist nur sein Adoptivsohn, du warst ein Findelkind“. Ödipus: „Wer hat mich

gefunden?“. Phorbas: „ein Hirte“. Ödipus: „dieser Hirte soll her kommen!“ Iokaste erschrickt, weil sie merkt, dass Ödipus wohl ihr eigener Sohn ist. Sie fleht Ödipus an, den Hirten nicht zu holen und anzuhören.



Ödipus, Iokaste und Phorbas spielen die Szene ohne zu sprechen zur Szenenmusik 4 (www.isim-online.de/musik/oedipe-szene4.mp3).

SL befragt Iokaste: Warum flehst du Ödipus an, den Hirten nicht zu befragen? Wovor hast du Angst? Hast du eine Ahnung - oder gar eine Gewissheit? Auch Ödipus wird befragt, ob er wirklich den Hirten anhören will usw.

IOKASTE

Ach! Möchtest du nie erfahren, was du bist!...

ÖDIPUS

Du errötest über meine Geburt?

IOKASTE

Oh weh! Unglücklicher!

Der einzige Name, mit dem Iokaste dich benennen mag!

(Iokaste flüchtet in den Palast.)

(Diese Stelle erfolgt ab 1:45 min:sec in der Szenenmusik 4.)



Szene 5 Das Kreuzverhör des Augenzeugen

Befragung des Ödipus durch den SL:

- Was hat es zu bedeuten, dass Iokaste nicht will, dass Du den Hirten als Zeugen befragst?
- Willst Du, dass Iokaste zurück kommt? [Wenn ja, wird sie gerufen. Aber niemand kann sie im Palast finden.]
- Was erwartest du von der Befragung des Hirten?

SL bittet den Hirten in den Zeugenstand. Der Hirte stellt sich vor (= Rollenpräsentation ohne Singhaltung). - Ödipus und der Hirte erhalten jeweils den Szenentext 5:

DER HIRTE

(Singhaltung:) Ich hatte das Kind gefunden in den Schluchten des Kithairon.

ÖDIPUS

Das stimmt nicht! Man hat es dir gegeben. Antworte! Man hat es dir gegeben?

HIRTE

Man fürchtete, er werde ... der Mörder seines Vaters...der Gatte seiner Mutter...

ÖDIPUS

Und wer hat es dir gegeben? Wer?

HIRTE

Im Namen der Götter, frage nicht weiter!

ÖDIPUS

Wenn ich noch frage, bist du des Todes!

HIRTE

Er wurde geboren ... im ... Palast des Laios...

ÖDIPUS

Als Sklave? --- Oder als Sohn des Königs?

HIRTE

O weh! Höre, was es Schreckliches zu sagen gibt...

ÖDIPUS

Um Schreckliches zu hören... Ich will es trotzdem hören!

HIRTE

Man sagt, er sei... der Sohn... des Laios.



(1) Szenenmusik 5 wird gespielt, Ödipus und Hirte verfolgen ihren Text, während die Musik erklingt.

Wenn die Musik zu Ende ist, fordert SL alle Anwesenden auf eine Haltung einzunehmen, die zum Ausdruck bringt, was die Musik wohl bedeutet hat. Sie können sich vom Platz bewegen (= In Bilder gehen). Alle sollen einfrieren (= Standbild). SL fragt einzelne der Umherstehenden: Wie verhält sich Ödipus und wie der Hirte? Was will Ödipus wissen?

(2) Ödipus und Hirte sollen ihren Text laut lesen. Sie können sich dabei auch bewegen. Gegebenenfalls kann SL STOPP! rufen und die Figuren oder die Anwesenden befragen bzw. als Hilfs-Ich hinter eine Person treten und sagen, was diese Person gerade denkt. [Falls Beobachter*innen vorhanden sind, können diese ebenfalls befragen und Hilfs-Ich sprechen.]

(3) Die Szenenmusik 5 wird erneut gespielt. Ödipus und Hirte sollen dazu laut ihren Text sprechen.

Die nächste Szene schließt sich sofort an: SL gibt die Szenetexte aus und alle Anwesenden außer Iokaste setzen sich in einen Kreis.

Szene 6 Das Urteil wird vollzogen

Szenisches Lesen

Alle TN sitzen im Kreis und erhalten den Szenentext 6:



ÖDIPUS

Ach! Ich sehe klar! Ich sehe klar!

(schreiend)

Sonne,

(röchelnd)

du siehst meine Augen zum letzten Mal!

(Er stürzt davon in den Palast.)

EINE FRAU

(eilt aus dem Palast.)

Wie schrecklich! Wie schrecklich! Iokaste hat sich getötet!

STIMME DES ÖDIPUS

(Aufschrei des Ödipus im Palast)

DIE MENGE

(leise, mit einem entsetzten Flüstern)

Wie schrecklich! Wie schrecklich!

andere FRAUEN

eilen aus dem Palast herbei.

EINE ANDERE

Wie schrecklich!

STIMME DES ÖDIPUS

(im Palast)

Öffnet die Tore!

Öffnet die Tore!

(Ödipus erscheint, die Augen ausgestochen, mit blutüberströmtem Gesicht.)



Der Text wird so gelesen, dass reihum jede*r TN genau eine Zeile liest, auch die Regieanweisungen werden gelesen. (Alles möglichst motionslos und sachlich.) Anschließend wird Szenenmusik 6 (www.isim-online.de/musik/oedipe-szene6.mp3) gespielt.

Soziogramm

Iokaste wird auf eine Bahre gelegt. Ödipus wird von Kreon in der Mitte des Marktplatzes modelliert. Alle Figuren der Oper stellen sich in einer für ihr Empfinden entsprechenden Haltung zu Ödipus in Beziehung und sagen einen kurzen Satz zu dem, was sie denken.

Abschied mit Singhaltung

Alle TN treten einzeln oder in kleinen Gruppen erst zu Iokaste und nehmen mit einer Geste und/oder einem Wort Abschied. Sie gruppieren sich dann um Ödipus und verabschieden sich mit der zuvor einstudierten Singhaltung zusammen mit der entsprechenden Musik fünf Mal.



[Falls zuvor die Singhaltung nicht einstudiert worden ist, muss dies vor Beginn der Szene

(d.h. der Formierung des Sitzkreises) erfolgen.

Anschließend begeben sich alle an einen Ort auf der Bühne und nehmen eine Haltung ein, die ihrem Gemütszustand entspricht.

Sodann liest SL den Szenentext 7:

KREON
Du mußt gehen, Ödipus!

ÖDIPUS
(mit aufsteigendem Zorn)
Was habe ich gehört? Das ist die Stimme Kreons!

KREON
Ödipus, du mußt gehen, die Stadt säubern,
die Pest mit den fiebrigen Zähnen mit dir nehmen!

ÖDIPUS
Was? Du jagst mich weg?

DIE MENGE
Ach! Ach! Ödipus, du mußt gehen!

ÖDIPUS
Ihr also auch, Thebaner? Keiner von euch hält mich zurück?
Mich, den Bezwiner der Sphinx, mich, den Erretter der Stadt?

DIE MENGE
Du mußt gehen, du mußt gehen,
O Palast des Laios!
Welch ein Schmerz! Welch ein Schmerz!
O heimatliche Erde!
Schluchzen! Schluchzen!



Sodann wird die Szenenmusik 7 (www.isim-online.de/musik/oedipe-szene7.mp3) gehört. Alle bleiben in ihren Positionen.

Ausführung

SL fühlt reihum die Personen aus. Im Zentrum der Ausführung steht die Frage „War es richtig, dass Ödipus“ immer weiter gefragt hat, oder wäre es nicht doch besser gewesen, die Vergangenheit vergangen sein zu lassen.

Reflexion

Reihum äußern sich alle TN im Brainstorming-Verfahren (d.h. ohne Kommentierung durch die anderen) frei zum vorangegangenen Spiel: Jede und jeder soll einen Gedanken, der ihr oder ihm gerade durch den Kopf geht, in einem kurzen Satz sagen!

Allgemeine Diskussion:

- Was wollte Sophokles seinen Mitbürgern sagen?
- Warum hat George Enescu den Opernstoff Anfang des 20. Jahrhunderts aufgegriffen?
- Hat die Geschichte eine „Moral“ für heute?
- Eventuell kann der Einleitungstext zum vorliegenden Spielkonzept verlesen werden unter der Frage, ob diese These stimmt:

Für ein heutiges Publikum und vor allem auch für Schüler*innen kann daher *Œdipe* deshalb von Interesse sein, weil es einen Menschen zeigt, der zwar die Freiheit hat, im eigenen Interesse die Wahrheit zu verschleiern, von dieser Freiheit aber keinen Gebrauch macht und entgegen dem Bestreben der Zeugen (Hirte, Iokaste) und Sachverständigen (Tiresias, Phorbas) gnadenlos die Wahrheit heraus finden will. Der König von Theben ist, im Gegensatz zu allen Politikern, die wir derzeit kennen, durchweg um die Veröffentlichung der Wahrheit bemüht, selbst dann, wenn es ihn den eigenen Sturz kostet. Wie anders handelt Ödipus als die herrschenden Politiker heute! Zwecks Erhalt der Macht, zwecks Requirierung von Wählerstimmen oder zwecks Rettung der eigenen Haut ist Geheimdiplomatie, die Unterschlagung von wissenschaftlichen Ergebnissen (z.B. zum Klimawandel), das Aufschieben unangenehmer Entscheidungen (z.B. die Frage der atomaren Endlagerung), sind Fake News (z.B. über atomare Bedrohung durch den Iran) oder schlicht Versprechungen, deren Einhaltung von vornherein als unmöglich erachtet wird (z.B. Erhalt von Arbeitsplätzen), an der Tagesordnung.

Dokumente

Die Sage von Ödipus (nach Gustav Schwab)

Des Ödipus Geburt, Jugend, Flucht, Vatemord

Laios, war König von Theben und lebte mit Iokaste lange in kinderloser Ehe. Da ihn nun sehnlich nach einem Erben verlangte und er darüber den delphischen Apoll um Aufschluss befragte, wurde ihm ein Orakelspruch des folgenden Inhalts zuteil: »Laios, Sohn des Labdakos! Du begehrest Kindersegen. Wohl, dir soll ein Sohn gewährt werden. Aber wisse, dass dir vom Gesckicke verhängt ist, durch die Hand deines eigenen Kindes das Leben zu verlieren. Dies ist das Gebot von Zeus, dem Kroniden, der den Fluch des Pelops, dem du einst den Sohn geraubt, erhört hat.« Iokaste gebar endlich ihrem Gemahl einen Sohn. Als das Kind zur Welt gekommen war, fiel den Eltern der Orakelspruch wieder ein, und um dem Spruche des Gottes auszuweichen, ließen sie den neugeborenen Knaben nach drei Tagen mit durchstochenen und zusammengebundenen Füßen in das wilde Gebirge Kithairon werfen. Aber der Hirte, welcher den grausamen Auftrag erhalten hatte, empfand Mitleid mit dem unschuldigen Kinde und übergab es einem andern Hirten, der in demselben Gebirge die Herden des Königs Polybos von Korinth weidete.

Der Hirte des Polybos löste indessen dem Kinde, das ihm, ohne dass er wusste, woher es kam, übergeben worden war, die ganz durchbohrten Fersen der Füße und nannte ihn von seinen Wunden *Ödipus*, das heißt Schwellfuß. So brachte er ihn nach Korinth zu seinem Herrn, dem Könige Polybos. Dieser erbarmte sich des Findlings, übergab ihn seiner Gemahlin Merope und zog ihn als seinen eigenen Sohn auf, für den er auch am Hofe und im ganzen Lande galt.

Endlich griff er heimlich zum Wanderstabe, und ohne seinen Eltern ein Wort zu sagen, suchte er das Orakel zu Delphi auf und hoffte, von ihm eine Widerlegung der ehrenrührigen Beschuldigung [dass er nicht der Sohn des Polybos sei] zu vernehmen. Aber Phöbos Apollo würdigte ihn dort keiner Antwort auf seine Frage, sondern deckte ihm nur ein neues, weit grauenvolleres Unglück, das ihm drohte, auf. »Du wirst«, sprach das Orakel, »deines eigenen Vaters Leib ermorden, deine Mutter heiraten und den Menschen eine Nachkommenschaft von verabscheuungswürdiger Art zeigen.« Als Ödipus dieses vernommen hatte, ergriff ihn unaussprechliche Angst, wagte er es nicht, in seine Heimat zurückzukehren,. Von Delphi aufbrechend, schlug er den Weg nach Böotien ein. Er befand sich noch auf der Straße zwischen Delphi und der Stadt Daulia, als er, an einen Kreuzweg gelangt, einen Wagen sich entgegenkommen sah, auf dem ein ihm unbekannter alter Mann mit einem Herolde, einem Wagenlenker und zwei Dienern saß. Der Rosselenker, zusamt dem Alten, trieb den Fußgänger, der ihnen in den schmalen Pfad gekommen war, ungestüm aus dem Wege; Ödipus, von Natur jähzornig, versetzte dem trotzigem Wagenführer einen Schlag. Ein Handgemenge entstand; Ödipus musste sich gegen ihrer drei seines Lebens erwehren; aber seine Jugendstärke siegte, er erschlug sie alle, bis auf einen, der entrann, und zog davon.

Aber der Gemordete war Laïos, König von Theben, der Vater des Mörders, gewesen, der auf einer Reise nach dem pythischen Orakel dieses Weges zog; und also war die gedoppelte Weissagung, die Vater und Sohn erhalten und der sie beide entgehen wollten, an beiden vom Geschick erfüllt worden.

Ödipus in Theben, heiratet seine Mutter

Nicht lange Zeit, nachdem dieses geschehen, war vor den Toren der Stadt Theben in Böotien die Sphinx erschienen, ein geflügeltes Ungeheuer, vorn wie eine Jungfrau, hinten wie ein Löwe gestaltet.. Dieses Ungeheuer hatte sich auf einen Felsen gelagert und legte dort den Bewohnern von Theben allerlei Rätsel vor, die sie von den Musen erlernt hatte. Erfolgte die Auflösung nicht, so ergriff sie denjenigen, der es übernommen hatte, das Rätsel zu lösen, zerriss ihn und fraß ihn auf. Diese Not bewog den Fürsten Kreon, öffentlich bekanntzumachen, dass demjenigen, der die Stadt von der Würgerin befreien würde, das Reich und seine Schwester Iokaste als Gemahlin zuteil werden sollte. Eben als jene Bekanntmachung öffentlich verkündigt wurde, betrat Ödipus an seinem Wanderstabe die Stadt Theben. Die Gefahr wie ihr Preis reizten ihn, zumal da er das Leben wegen der drohenden Weissagung, die über ihm schwebte, nicht hoch anschlug. Er begab sich daher nach dem Felsen, auf dem die Sphinx ihren Sitz genommen hatte, und ließ sich von ihr ein Rätsel vorlegen. Das Ungeheuer gedachte dem kühnen Fremdling ein recht unauflösliches aufzugeben, und ihr Spruch lautete also: »Es ist am Morgen vierfüßig, am Mittag zweifüßig, am Abend dreifüßig. Von allen Geschöpfen wechselt es allein mit der Zahl seiner Füße; aber eben wenn es die meisten Füße bewegt, sind Kraft und Schnelligkeit seiner Glieder ihm am geringsten.« Ödipus lächelte, als er das Rätsel vernahm, das ihm selbst gar nicht schwierig

erschien. »Dein Rätsel ist der Mensch«, sagte er, »der am Morgen seines Lebens, solange er ein schwaches und kraftloses Kind ist, auf seinen zweien Füßen und seinen zwei Händen geht; ist er erstarkt, so geht er am Mittage seines Lebens nur auf den zweien Füßen; ist er endlich am Lebensabend als ein Greis angekommen und der Stütze bedürftig geworden, so nimmt er den Stab als dritten Fuß zu Hilfe.« Das Rätsel war glücklich gelöst, und aus Scham und Verzweiflung stürzte sich die Sphinx selbst vom Felsen und zu Tode. Ödipus trug zum Lohne das Königreich von Theben und die Hand der Witwe, welche seine eigene Mutter war, davon. Iokaste gebar ihm nach und nach vier Kinder, zuerst die männlichen Zwillinge Eteokles und Polyneikes, dann zwei Töchter, die ältere Antigone, die jüngere Ismene.

Die Entdeckung

Lange Zeit schlief das grauenhafte Geheimnis, und Ödipus, bei manchen Gemütsfehlern ein guter und gerechter König, herrschte glücklich und geliebt an Iokastes Seite über Theben. Endlich aber sandten die Götter eine **Pest** in das Land, die unter dem Volke grausam zu wüten begann und gegen welche kein Heilmittel fruchten wollte. »Arme Kinder«, erwiderte Ödipus, »wohl ist mir die Ursache eures Flehens bekannt. Mein eigener Schwager Kreon ist von mir zum pythischen Apollo nach Delphi abgesandt worden, dass er frage, welches Werk oder welche Tat die Stadt befreien kann.«

Noch sprach der König, als auch **Kreon** unter die Menge trat und den Bescheid des Orakels dem Könige vor den Ohren des Volkes mitteilte. Dieser lautete freilich nicht tröstlich: »Der Gott befahl, einen Frevel, den das Land beherberge, hinauszuerwerfen und nicht das zu pflegen, was keine Säuberung zu sühnen vermöge. Denn der Mord des Königes Laios laste als eine schwere Blutschuld auf dem Lande.«

Zu allem dem sandte er zwei Boten an den blinden Seher **Tiresias**, der an Einsicht und Blick ins Verborgene fast dem wahrsagenden Apollo selber gleichkam. Dieser erschien auch bald. Ödipus trug ihm die Sorge vor, die ihn und das ganze Land quäle. Er bat ihn, seine Seherkunst anzuwenden, um ihnen auf die Spur des Mordes zu verhelfen.

Aber Tiresias brach in einen Wehruf aus und sprach, indem er seine Hände abwehrend gegen den König ausstreckte: »Entsetzlich ist das Wissen, das dem Wissenden nur Unheil bringt! Lass mich heimkehren, König; trag du das Deine und lass mich das Meine tragen!« Ödipus schalt den Tiresias als Mitwisser oder gar Fausthelfer bei der Ermordung des Laios. Diese Beschuldigung löste dem blinden Propheten die Zunge. »Ödipus«, sprach er, »gehörche deiner eigenen Verkündigung. Rede mich nicht, rede keinen aus dem Volke fürder an. Denn du selbst bist der Gräuel, der diese Stadt besudelt! Ja, du bist der Königsmörder, du bist derjenige, der mit dem Teuersten in fluchwürdigem Verhältnisse lebt.«

Ödipus warf Verdacht auch auf seinen Schwager Kreon und beschuldigte beide der Verschwörung gegen den Thron.

Noch blinder als der König selbst war seine Gemahlin Iokaste. Sie hatte kaum aus dem Munde des Gatten erfahren, dass Tiresias ihn den Mörder des Laios genannt, als sie in laute Verwünschungen gegen Seher und Seherweisheit ausbrach.

Zuletzt erfuhr er, dass ein entronnener Diener den ganzen Mord gemeldet habe. Dieser Knecht aber habe, sowie er den Ödipus auf dem Throne sah, flehentlich gebeten, ihn so weit als möglich von der Stadt weg auf die Weiden des Königes zu schicken. Ödipus begehrte ihn zu sehen, und der Sklave wurde vom Lande herein beschieden. Ehe er jedoch noch ankam, erschien ein Bote aus Korinth, meldete dem Ödipus den Tod seines Vaters Polybos.

Der **Bote** war derselbe Mann, der vor vielen Jahren das neugeborne Kind von einem Diener des Laios auf dem Berge Kithairon empfangen und ihm die durchbohrten und gebundenen Fersen gelöst hatte. Er bewies dem Könige leicht, dass er nur ein Pflegesohn, wiewohl Erbe des Königes Polybos von Korinth sei. Ein dunkler Trieb nach Wahrheit ließ den Ödipus nach jenem Diener des Laios verlangen, der ihn als Kind dem Korinther übergeben hatte. Von seinem Gesinde erfuhr er, dass dies derselbe Hirte sei, der, von dem Morde des Laios entronnen, jetzt an der Grenze das Vieh des Königes weide.

Als **Iokaste** solches hörte, verließ sie ihren Gemahl und das versammelte Volk mit einem lauten Wehruf. Jetzt erschien der greise Hirte. Der alte Hirt aber war ganz blass vor Schrecken und wollte alles leugnen; nur auf die zornigen Drohungen des Ödipus, der ihn mit Stricken zu binden befahl, sagte er endlich die Wahrheit: wie Ödipus der Sohn des Laios und der Iokaste sei, wie der furchtbare Götterspruch, dass er den Vater ermorden werde, ihn in seine Hände geliefert, er aber ihn aus Mitleid erhalten habe.

Iokaste und Ödipus strafen sich

Aller Zweifel war nun gehoben und das Entsetzliche enthüllt. Mit einem wahnsinnigen Schrei stürzte Ödipus davon. Ein grauenhafter Anblick hemmte seinen Lauf. Mit fliegendem und zerrauftem Haupthaar erblickte er hier, hoch über dem Lager schwebend, Iokaste, die sich mit einem Strang die Kehle zugeschnürt und erhängt hatte.. Wie sie nun vor ihm ausgestreckt lag, riss er die goldgetriebenen Brustspangen aus dem Gewande der Frau, hob sie hoch in der Rechten auf, fluchte seinen Augen, dass sie nimmer schauen sollten, was er tat und duldete, und wühlte mit dem spitzen Gold in denselben, bis die Augäpfel durchbohrt waren und ein Blutstrom aus den Höhlen drang. Dann verlangte er, ihm, dem Geblendeten, das Tor zu öffnen, ihn herauszuführen, ihn dem ganzen Thebanervolk als den Vaternörder, als den Muttergatten, als einen Fluch des Himmels und ein Scheusal der Erde vorzustellen. das Volk empfing den einst so geliebten und verehrten Herrscher nicht mit Abscheu, sondern mit innigem Mitleid. Er übergab seinem Schwager den Thron, für sich selbst aber begehrte er Ausstoßung aus dem Lande, das er mit doppeltem Frevel besudelt, und Verbannung auf den Berg Kithairon, den schon die Eltern ihm zum Grabe bestimmt hatten.

Rollenkarten



Ödipus und die Sphinx



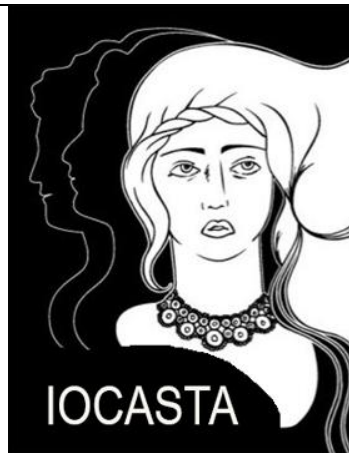
Ödipus

Du bist Ödipus, König von Theben. Vor 20 Jahren bist Du von Korinth fortgegangen, wo Du Deine Eltern weinend zurück gelassen hast. In Delphi hat Dir ein Orakel gesagt, Du würdest Deinen Vater töten und Deine Mutter heiraten. Das kannst Du ganz und gar nicht verstehen, doch sicherheitshalber bist du nicht mehr nach Korinth zurück gekehrt. Daher bist du von Delphi aus nach Theben weiter gezogen. Dort hast Du die Stadt von der Sphinx befreit, so dass die Thebaner Dich zum König gemacht haben, weil der frühere König Laios von Theben ermordet worden ist. Du bist mutig und gütig. Alle lieben und verehren dich. Du hast Iokaste geheiratet und sie hat vier Kinder zur Welt gebracht, auf die Du stolz bist. - Nach einer langen Blütezeit wird Theben momentan von der Pest heimgesucht und Du hast Deinen Schwager Kreon nach Delphi geschickt, um zu erfahren, wie ihr die Pest los werden könnt.

Zeus! Was hast du mit mir vor?

(Zeus! Que veux-tu faire de moi?)





Iokaste

Du bist die Königin von Theben und glücklich mit Ödipus verheiratet. Du bist besonnen, während Ödipus eher ein Draufgänger ist. Aber das magst du an ihm. Er ist auch erheblich jünger als du. Als Ödipus nach Theben kam und die Stadt von der Sphinx befreit hat, war dein früherer Mann, der König Laios, gerade mal ein paar Monate lang tot. Er ist von Räubern überfallen und getötet worden. Dein Bruder Kreon hat dich getröstet und dich schließlich überredet, Ödipus zu heiraten. Heute denkst du, dass das gut so war, denn Ödipus hat dich aus deiner depressiven Stimmung befreit. - Nach vielen Jahren, in denen es dir und allen Bewohnern von Theben gut ging, wütet zur Zeit die Pest in Theben, was dich sehr bekümmert und ängstigt.

Ach! Verwende nicht auf einen Seher deinen Zorn König! Laios ist gestorben, hélas!, von Räubern getötet.

(Ah! n'use pas contre un devin la colère d'un Roi. Laios mourut, hélas! tué par les brigands.)





Kreon

Du bist der Bruder der Königin Iokaste von Theben. Der frühere König Laios ist vor über 20 Jahren auf mysteriöse Weise umgekommen: Räuber sollen ihn überfallen haben. Als die Sphinx vor den Toren von Theben saß und die Bewohner der Stadt tyrannisierte, hast Du geschworen, dass Deine Schwester den zum Mann bekommen soll, der in der Lage ist, die Rätsel der Sphinx zu lösen und sie zu töten. Daher hast du Iokaste überredet, den jungen Ödipus, der die Sphinx erlegt hat, zu heiraten, obwohl ihr früherer Mann erst kurz davor umgekommen ist. Inzwischen hat sich gezeigt, dass das eine gute Lösung war. Ödipus ist beliebt und du bist der einflussreichste Mann in der Stadt neben dem König. - Zur Zeit wütet die Pest in Theben und Ödipus hat dich zum Orakel von Delphi geschickt um zu erfahren, wie Theben diese Plage wieder los werden kann.

Der Schmutz eines Mordes hat unsere Häuser besudelt.

(Il nous faut expier le meurtre par le meurtre.)





Ödipus und Tiresias



Tiresias

Du bist von Geburt an blind, kannst aber Ereignisse, die sich in der Zukunft abspielen werden, sehen. Die Menschen verehren und fürchten dich deshalb. Auch der König Laios hat dich um Rat gefragt, als er kinderlos war, und du hast ihm gesagt, dass, wenn er einen Sohn hätte, er von diesem umgebracht werden würde. Nun wütet die Pest in Theben und König Ödipus hat dich gerufen, weil er wissen möchte, wer der Mörder von König Laios gewesen ist. Mir ahnt, dass ich Schlimmes sagen muss - und ich weiß schon jetzt, dass niemand die Wahrheit hören will. Denn sie ist sicherlich sehr unangenehm. Ich werde versuche, nichts zu sagen, denn die Unwahrheit darf ich nicht aussprechen und die Wahrheit auszusprechen macht mir Angst.

Oh weh! Wie ist es schwer, zu wissen, wenn das Wissen nichts nützt!

(Hélas! qu'il est dur de savoir, lorsque savoir est inutile!)





Forbas und das Baby

Phorbas

Du bist ein Vertrauter des Königs von Konrinth. Der König ist schon sehr alt und möchte gerne, dass sein Stiefsohn Ödipus sein Nachfolger wird. Deshalb kommst du nach Theben, um Ödipus zu bitten, in seine Heimat zurück zu kehren. Ich weiß, dass ich viel Überredungskunst anwenden muss, denn Ödipus ist, seit er vor 20 Jahren Korinth verlassen hat, nie mehr zurück gekehrt. Man sagt, ein Orakel habe ihn dazu bewogen, seine Pflegeltern, die doch so lieb zu ihm waren, zu meiden. Ich freue mich aber darauf, Ödipus nach über 20 Jahren wieder zu sehen und bin ganz aufgeregt.

Komm zurück! Und bald ist der Thron der Ahnen...

(Reviens! Et bientôt, le trône des aïeux...)





Hirte mit Panflöte



Hirte

Alle nennen dich nur „der Hirte“. Man denkt, das sei ein langweiliger Beruf. Aber immer wieder hast du den Eindruck, etwas ganz Außergewöhnliches erlebt zu haben. Vor 40 Jahren hast du ein Baby in der Kithairon-Schlucht gefunden und dem König von Konrinth gebracht. 20 Jahre später hast Du beobachtet, wie an einer Weggabelung ein junger Krieger den König Laios von Theben bei einer Rangelei erschlagen hat. Nun hat man dich nach Theben gerufen, weil du über diesen Vorfall berichten sollst. Er scheint von großer Bedeutung zu sein. Dir ist das gar nicht recht, und am liebsten würdest du dich auf und davon machen. Du hast Angst die Wahrheit zu sagen.

Ich hatte das Kind gefunden... in den Schluchten des Kithairon...

(J'avais trouvé l'enfant... aux gorges du Kithéron...)





RM Volk-A

Bürger von Theben

Fast 20 Jahre ist es euch wirklich gut gegangen. Nachdem Ödipus die Sphinx, die euch tyrannisierte, erledigt hat und dann euer König wurde, ging es mit Theben immer nur bergauf. Ödipus ist ein zupackender, aber aufrichtiger Mensch. Bei Streitereien greift er als gerechter Richter ein, der stets auf der Suche nach der Wahrheit ist. Seit ein paar Wochen jedoch wütet in eurer Stadt die Pest. Ihr seid verzweifelt. Keiner weiß, ob und wann es ihn treffen wird... Nun hofft ihr alle darauf, dass das Orakel von Delphi, zu dem der Bruder der Königin gegangen ist, euch einen Ausweg zeigt.

Ödipus! Höre unsere Tränen und unser Schluchzen!

(Oedipe! Entends nos pleurs et nos gémissements!)





Griechische Priester/in



Priester

Du bist der Priester Iason und lebst im Tempel des Apollon von Theben. Neben den täglichen Opfer-Ritualien und Tanzveranstaltungen bist du auch ein Sprecher der Bürger, wenn es Probleme gibt. Dann wirst du beim König vorstellig. Wenn du den König um Hilfe bittest, dann hast du eher Erfolg, wenn du ihn an seine guten Taten der Vergangenheit erinnerst. Seit einigen Wochen wütet in Theben die Pest und du bist recht verzweifelt, weil deine üblichen Opfer nichts zu bewirken scheinen. Das ist ziemlich schlecht für dich, denn die Gläubigkeit der Thebaner lässt ohnedies zu wünschen übrig. Und das wirkt sich auf deine Einkünfte und dein Ansehen aus. Irgendein undurchschaubares Unheil hängt in der Luft, weshalb der Bruder der Königin nach Delphi gereist ist, um dort das Orakel zu befragen.

O König, der du einst stärker als unser Unglück warst!

(O Roi jadis plus fort que nos calamités!)



Materialien zur Szenischen Interpretation von Bernd Alois Zimmermanns Oper „Die Soldaten“

Im Folgenden werden die Materialien eines 4-stündigen Einführungs-Workshops vorgestellt, der an der Komischen Oper Berlin von Tobias Daniel Reiser durchgeführt worden ist. Das Konzept eines solchen Workshops wird bei den Praxisbeispielen des „Methodenkatalogs der Szenischen Interpretation“ dargestellt. Im ersten Teil des Workshops findet eine Einfühlung in die Rollen statt. Im zweiten Teil werden ausgewählte Kernszenen in Kleingruppen erarbeitet, vorgeführt und szenisch kommentiert. Verwendet wird durchgehend die Doppel-CD bei Schott/wergo (WER 6698 2).

Spielkonzept

WarmingUp

Kollektive Gehhaltung zu „Soldaten“ zu Musik: CD Track 1.

Sprechübung (Sprechhaltung) „Soldaten“: „Eine Hure bleibt immer eine Hure“ (Klavierauszug Seite 135) und CD Track 2.

135

The musical score on page 135 is for the opera 'Die Soldaten' by Bernd Alois Zimmermann. It features three main vocal parts: Pirzel, Haudy, and Eisenh. The score is written in 4/4 time and includes various musical notations and performance instructions.

Pirzel: The part begins with a 'Rubato' tempo marking and a tempo range of 76-80. The lyrics are 'Gottes...'. There are performance instructions such as '(fast geschrien)' and '(schnebt Pirzel beiseite)'. The part ends with a 'licenzioso' tempo marking.

Haudy: The part begins with a 'Rubato' tempo marking and a tempo range of 76-80. The lyrics are 'Eine Hu-re, eine Hu-re wird im-mer eine Hure,'. There are performance instructions such as '(gespr.)' and '(gezielt)'. The part ends with a 'K' marking and a 'psubito' tempo marking.

Eisenh: The part begins with a 'Tempo giusto' tempo marking and a tempo range of 120. The lyrics are 'sie ge-ra-te un-ter wel - che Hände sie will...'. There are performance instructions such as '(Peitschenknall, kl. Tr.)' and '+ Trpt.'. The part ends with a 'f' marking and a '(klingen lassen)' instruction.

Sprech/Singhaltung mit dem Satz in verschiedenen Affekten:

- Gesprochen,
- gesungen,
- gesungen mit Verzierungen (Vokalisieren in stacc. / leg.),
- geflüsterte Silben / Wörter hinzunehmen,
- geschriene Silben / Wörter hinzunehmen,
- von jeder Variante ein Element in den Satz einfügen (gesprochen, gesungen, Verzierungen, geflüstert, geschrien).

Rolleneinführung

- Rollenkarten verteilen
- Rollenbiografie schreiben
- Rollen präsentieren

Soziogramm I zu Marie

Bei Auftritt Präsentation mit Satz im Sprechgesang (nur wenn die Gruppe das leisten kann, bei schwächeren Gruppen mit den o.g. Tonbeispielen zu den Figuren)

Improsenen 1-4 (Arbeitsaufträge unten!)

In vier Kleingruppen werden gleichzeitig vier unterschiedliche „Improsenen“ erarbeitet. Im Anschluss an diese Vorbereitungsphase werden die Szenen vorgeführt und szenisch kommentiert.

Soziogramm II zu Marie

Wie stehen die Figuren nun zu Marie?

Ausführung:

"Ich finde, dass Figur X": TN vervollständigen den Satz, mit den Erlebnissen, die sie in der Rolle gemacht haben.

Reflexion und Diskussion:

Der Komponist verarbeitet in dieser Oper seine Erlebnisse aus dem Krieg.

Zitat Ingeborg Bachmann: "Ich habe schon vorher darüber nachgedacht, wo fängt der Faschismus an. Er fängt nicht an mit den ersten Bomben, die geworfen werden, er fängt nicht an mit dem Terror, über den man schreiben kann, in jeder Zeitung. Er fängt an in Beziehungen zwischen Menschen. Der Faschismus ist das Erste in der Beziehung zwischen einem Mann und einer Frau."

Rollenkarten

Alle Rollenkarten enthalten Hilfsfragen zum Schreiben der Rollenbiografie

- Wie heißt du und wie alt bist du?
- Wo kommst du her?
- Wie siehst du aus?
- Was machst du in deiner Arbeit und was in deiner Freizeit?
- Wovon träumst du?
- Was ist dein größter Albtraum?
- Welchen Menschen in deiner Umgebung magst du und welchen nicht?

Wesener

Du bist Herr Wesener, ein Galanteriehändler der in Lille lebt. Du hast zwei schöne Töchter in deinem Haus: Marie und Charlotte. Außerdem lebst du mit deiner alten Mutter zusammen. Deine Töchter sind bereits im heiratsfähigen Alter. Marie ist Stolzius, einem Tuchhändler in Armentières versprochen. Die beiden lieben sich und schreiben oft Briefe. Das ist soweit gut, aber insgeheim hoffst du doch, dass eine deiner Töchter in einen höheren Stand einheiraten wird. Ein adliger Schwiegersohn oder einer, der eine höhere militärisch Laufbahn eingeschlagen hat, das wäre gut. Marie ist sehr schön, aber etwas naiv, während Charlotte, ein intelligentes lebensstüchtiges Mädchen ist. Es ist schon gut, dass Marie bereits einen Geliebten hat, sonst müsstest du dir zu sehr Sorgen um ihre Ehre machen, denn die Militärs in eurem Ort sehen wenige Frauen und sind oft sehr ausgehungert.

Dein Satz: Man kann nicht wissen, was einem manchmal für ein Glück aufgehoben ist

Marie

Du bist Marie Wesener ein Mädchen im heiratsfähigen Alter und lebst in Lille mit deiner Schwester Charlotte, deinem Vater und deiner Großmutter zusammen. Dein Vater ist Galanteriehändler und ein angesehener Mann. Ihr müsst keine Not leiden und du bekommst, was du dir wünschst. Gerade bist du total verliebt und zwar in den Stolzius, den Tuchhändler aus Armentières. Ihr schreibt euch viele Briefe. Bald werdet ihr heiraten. Darauf freust du dich schon. In Lille leben viele Soldaten. Da gibt es auch viele tolle Männer. Die siehst du dir manchmal auf der Straße an, aber Charlotte und deine Großmutter werden dann immer ganz wütend. Sie sagen, Soldaten seien wie Tiere, hungrige Löwen, die auf ein zartes Kaninchen warten und es zerstören. Daher bist du sehr vorsichtig, wenn du Soldaten siehst. Dein Stolzius ist ein zarter junger Mann, der ganz schöne Briefe schreiben kann. Er hat eine lyrische Ader. Aber ein bisschen mehr von dem was die Soldaten an wildem Tier in ihren Augen haben, könnte er schon haben, findest du manchmal.

Dein Satz: Wenn er mich doch nur wollte, für mich selber sorgen lassen

Charlotte

Du bist Charlotte Wesener, eine junge Frau im heiratsfähigen Alter. Du lebst mit deiner Schwester Marie, deinem Vater und deiner Großmutter in Lille. Dein Vater ist Galanteriehändler, ein angesehener Mann. Ihr müsst keine Not leiden und du bekommst, was du dir wünschst. Du bist zwar nicht die Schönste, aber häßlich bist du auch nicht, eher so normal. Deine Schwester aber ist eine richtige Schönheit, dafür ist sie ein bisschen dumm. Sie macht viele Fehler beim Schreiben, aber da ihr Liebster, Stolzius, ein Tuchhändler in Armentières wohnt, schreiben sie sich viele Briefe. Du wunderst dich schon manchmal, was sie alles für Fehler macht. Statt Madame schrieb sie letztens 'Matamm'. Aber so wie sie aussieht, wollen alle Männer was von ihr, gut, dass sie dem Stolzius versprochen ist, sonst würdest du dir wirklich sorgen machen, denn in Lille leben viele Soldaten. Die glotzen sie an, als hätten sie noch nie eine Frau gesehen. Aber man weiß auch, wie Soldaten sind: Geil auf jeden Rock und wenn ihnen eine nicht mehr passt, dann nehmen sie die Nächste und beschimpfen sie als Hure. Es werden viele schlimme Geschichten von Mädchen erzählt, die sich auf Soldaten eingelassen haben.

Dein Satz: Herz, kleines Ding, hier in diese Brust gelegt, wüsste mancher, was er trägt, würde wünsche, tät's ihm fehlen.

Großmutter Wesener

Du bist Frau Wesener eine alte Dame, die bei ihrem Sohn lebt. Dein Sohn hat das Galanteriewaren Geschäft deines Mannes in Lille übernommen. Er hat zwei schöne Töchter in seinem Haus: Marie und Charlotte. Die Töchter sind bereits im heiratsfähigen Alter. Marie ist Stolzius, einem Tuchhändler in Armentières versprochen. Die beiden lieben sich und schreiben oft Briefe. Das ist gut, denn sie ist ein leichtsinniges, naives Wesen, während Charlotte, ein intelligentes lebensstüchtiges Mädchen ist. In Lille leben viele Soldaten, die sehen wenig Frauen und sind hungrig wie wilde Tiere. Du kennst so viele schlimme Geschichten von Mädchen, die sich mit Militärs eingelassen haben. Da glaubt ein junges naives Ding, dass es die Liebe seines Lebens gefunden hat und noch dazu einen schicken Soldaten, aber der will nur das Eine und hat zuhause die Liebe seines Lebens. Und wenn sich so ein Mädchen einmal auf Militärs eingelassen hat, dann wird sie in der ganzen Stadt als Hure beschimpft. Du hast große Angst um Marie, die dein Sohn leider nicht so ernst nimmt, wie es nötig wäre.

Dein Satz: Was lächelst so froh, mein liebes Kind. Dein Kreuz wird dir'n schon kommen.

Stolzius

Du bist Stolzius, ein junger Tuchhändler aus der Stadt Armentières und lebst mit deiner Mutter zusammen. Eigentlich bist du ein Dichter, ganz geheim und in dir drinnen. Aber du dichtetest nur für deine große Liebe. Sie heißt Marie Wesener und lebt in Lille. Ihr seht euch nicht so oft, aber ihr werdet bald heiraten. Wenn ihr euch nicht seht, schreibt ihr euch Briefe. Du schreibst gerade wieder an einem Brief für Marie: 'Höchster Gegenstand von meinen reinen Trieben, ich bet dich an, ich will dich ewig lieben, weil die Versicherung von meiner Lieb und Treu', du allerschönstes Licht, mit jedem Morgen neu.' Ein guter Liebesbrief muss Reim und Rhythmus haben, das ist wichtig. Vor kurzem war Marie bei dir zu Besuch und seit sie weg ist, vermisst du sie sehr. Du fühlst dich andauernd krank und leidest sehr. Deine Mutter kann das nicht verstehen, du bist dir sicher, dass sie nie richtig verliebt war.

Dein Satz: Höchster Gegenstand von meinen reinen Trieben, ich bet' dich an, ich will dich ewig lieben

Desportes

Du bist Desportes ein Edelmann im Dienst der französischen Armee. Du entstammst einer berühmten Familie aus dem französischen Hennegau. Der Dienst in der Armee ist recht langweilig. Auch wenn du als Adliger einige Privilegien genießt, würdest du doch lieber das Leben standesgemäß in den Salons der wichtigen Familien verbringen. Daher besuchst du die Familie Wesener ganz gern. Die sind zwar nicht Adelig, aber gehören immer hin zur Oberklasse in Lille. Außerdem haben sie eine bildhübsche Tochter. Ein süßes aber etwas naives Ding. Sie ist in irgendeinen Tuchhändler verliebt. Aber was ist ein Tuchhändler gegen einen Edelmann. Du wirst ihr schon noch den Kopf verdrehen. Wobei ernst ist dir die Sache nicht, es geht eher darum mal wieder Kontakt zu einer Frau zu haben. Das ist beim Militär leider recht selten.

Dein Satz: Aller Schmerzen die ich leide, sind nicht wert der Augenweide, atemlos vor dir zu steh'n.

Mary

Du bist Mary ein Hauptmann im Dienst der französischen Armee und lebst in Lille. Du bist schon etwas länger beim Militär und musst dich daher nicht mehr mit nervigen Übungen wie Exerzieren und Kampftraining beschäftigen. Der Nachteil am Soldatenleben ist, dass man so wenig Kontakt zu Frauen hat. Zudem sind die meisten Frauen, mit denen man als Militär in Kontakt kommt leider Huren. Das ist unter deine Würde, wobei, man hat halt so seine Bedürfnisse und da muss man dann manchmal nehmen, was da ist. Dein Kollege, der Edelmann Desportes hat es da besser, er geht in den feinen Salons der Stadt ein und aus und weil er adlig ist, sind die Väter nicht ganz so vorsichtig, wie bei normalen Militärs. Jeder gute Bürger wünscht sich seine Tochter in den Adelsstand zu verheiraten. Aber auch als Hauptmann hat man es nicht allzu schlecht. Das war früher schlimmer, als du noch einfacher Soldat warst.

Dein Satz: Das gefällt mir, dass ihr dem König dient. Was kommt auch heraus bei dem Philisterleben.

Soldat

Du bist ein Soldat im Dienst der französischen Armee und lebst in Lille. Das Soldatenleben gefällt dir eigentlich recht gut. Du kannst manchmal so richtig die Sau rauslassen, das machen alle wenn sie freihaben. So viel gesoffen, wie die letzten Monate, hast du noch nie. Jedes Wochenende macht ihr Wetttrinken, Schnaps und Bier fließen in Strömen. Und damit du nicht verweichlichst, machst du die Woche über Exerzierübungen und Kampftraining. Der Nachteil am Soldatenleben ist, dass man so wenig Kontakt zu Frauen hat. Zudem sind die meisten Frauen, mit denen man als Militär in Kontakt kommt leider Huren. Das ist unter deiner Würde; wobei, man hat halt so seine Bedürfnisse und da muss man dann manchmal nehmen, was da ist. Du hast eine Geliebte zuhause. Ihr seid einander versprochen und du wirst ihr auch treu bleiben, aber so monatelang ohne Frau, das hält kein Mensch aus, daher lässt du dich hin und wieder schon auf so eine lose Dirne ein. Davon gibt es in der Stadt viele. Widerliche Weibsbilder, aber für eine Nacht, sorgen auch sie für Erleichterung und deine Liebste Zuhause, die wird das nie erfahren.

Dein Satz: Eine Hure bleibt eine Hure

Arbeitsaufträge an die Kleingruppen

Gruppe 1: Marie, Charlotte, Wesener, Großmutter, Desportes

Spielt folgende Szene:

Marie ist in Stolzius verliebt und schreibt ihm einen Brief. Ihre Schwester Charlotte verbessert ihre Fehler.

Der Offizier Desportes kommt zu Besuch und umwirbt Marie. Wesener warnt seine Tochter vor dem Umgang mit einem Soldaten. Gleichzeitig findet er auch Gefallen daran, dass Marie eines Tages eine gnädige Frau sein könnte. Auch für Marie hat die Aussicht auf sozialen Aufstieg etwas Reizvolles. Sie beschließt Stolzius etwas hinzuhalten und zeigt ihrem Vater seinen Brief:

"Höchster Gegenstand von meinen reinen Trieben, ich bet dich an, ich will dich ewig lieben, weil die Versicherung von meiner Lieb und Treu', du allerschönstes Licht, mit jedem Morgen neu."

Gemeinsam lachen sie über seine ungeschickten lyrischen Formulierungen.

- Wo spielt die Szene?
- Wer spielt die Szene?
- Wann spielt die Szene?
- Wie beginnt die Szene?
- Was wird für die Szene benötigt?



Gruppe 2: Stolzius, Desportes, Mary, Soldaten

Im Kaffeehaus treffen Stolzius, Desportes, Mary und andere Soldaten aufeinander. Sie haben gehört, dass Marie sich auf Desportes eingelassen hat. Genüßlich quälen sie Stolzius mit Andeutungen ('Eine Hure bleibt immer eine Hure').

- Wo spielt die Szene?
- Wer spielt die Szene?
- Wann spielt die Szene?
- Wie beginnt die Szene?
- Was wird für die Szene benötigt?



Gruppe 3: Marie, Charlotte, Großmutter, Desportes

Was bisher geschah: Marie hat sich auf den Edelmann Desportes eingelassen und mit ihrem Vater beschloßen Stolzius noch etwas hinzuhalten.

Spielt folgende Szene:

Stolzius hat Marie in einem Brief zur Klärung der Situation aufgefordert. Während Maries Großmutter ihrer Enkelin ein grausames Schicksal prophezeit, wird diese von Desportes getröstet.

- Wo spielt die Szene?
- Wer spielt die Szene?
- Wann spielt die Szene?
- Wie beginnt die Szene?
- Was wird für die Szene benötigt?



Gruppe 4: Desportes, Mary, Marie, Stolzius, Soldaten

Was bisher geschah:

Marie hatte eine Affaire mit dem Hauptmann Desportes. Um sich an Desportes zu rächen, tritt Stolzius in den Dienst von Hauptmann Mary, der in der zwischenzeit ebenfalls etwas mit Marie hatte. Auch der junge Graf de la Roche ist in Marie verliebt und nimmt sie bei sich zuhause auf. Marie flieht von dort.

Spielt folgende Szene:

Desportes beauftragt seine Soldaten Marie zu suchen, damit er sich an ihr rächen kann.

- Was macht Desportes mit Marie?
- Stolzius erfährt davon und will sich seinerseits an Desportes rächen.
- Wie macht er das?
- Was passiert?
- Wie könnte das Ende der Geschichte aussehen?



Szenische Interpretation von Mauricio Kagels „Match“

In „Match“ (1964) deutet der Komponist Mauricio Kagel Vorgänge bei einer Konzertvorführung oder Probe psychoanalytisch: zwei Cellisten „kämpfen“ gegeneinander und ein Schlagzeuger fungiert als Schiedsrichter. Kagel hat sich mit diesem Stück als der Protagonist der Gattung „Instrumentales Theater“ profiliert. Neben einer minutiös ausgearbeiteten Partitur hat Kagel 1967 mit der Uraufführungsbesetzung auch einen Film produziert.



Durch die Gegenüberstellung von drei szenischen Interpretationsansätzen können die Intentionen von Kagel, die Dialektik von Humor und Ernst, Spiel und Stress des Musikbetriebs und das Prinzip des „instrumentalen Theaters“, dass der Interpret von Musik auch Schauspieler, dass jedes Konzert auch Theater und dass jede Musikaufführung ein Drama ist, verdeutlicht werden. Die Schüler*innen (= TN) können reflektieren, warum der avantgardistische Musikbetrieb zum Bereich der „Ernstesten Musik“ zählt: das Spiel ist hier Ernst und gerade deshalb auch genießbar als eine hoch artifizielle Humoreske.

Vorübung: Schattenboxen

Obligatorisch:

- Die TN stellen sich in Paaren gegenüber.
- Sie geben sich abwechselnd leichte Impulse an den Schultern, Hüften oder der Stirn, die vom Gegenüber aufgenommen und in einer Bewegung abgefangen werden.
- Die Beteiligten rücken auseinander und geben die Impulse aus der Entfernung.
- Der TN gegenüber liest aus der Stärke und der Richtung der Bewegung den Impuls ab und setzt ihn in Bewegung um.
- Nach einiger Zeit wird das Impulsgeben durch Stimmgeräusche unterstützt.
- Ein Boxkampf auf Entfernung entsteht, der mit Geräuschen unterstützt wird. (Möglichst behutsam, slow motion!)



Fakultativ: Musikalisches Ballspiel

Die Ausgangssituation ist dieselbe wie beim Schattenboxen. Die Paare stehen real ca. 2 Meter auseinander, stellen sich aber vor, die Entfernung wäre sehr groß.

Sie werfen sich gegenseitig Bälle zu, die einige Sekunden fliegen können und von Geräuschen begleitet sind.

Da es mehrere Paare gibt, sollten die TN auch darauf achten, dass insgesamt ein musikalisch interessantes Ergebnis zustande kommt.

Szenische Interpretation(en)

Die Gruppe wird in drei Kleingruppen aufgeteilt:

A = das Musik-Schattenboxen

B = das freie „Match“-Spiel

C = Kagels „Match“-Spiel

A. Musik-Schattenboxen

Alle erhalten ein Instrument, auf dem sie irgendeinen Ton erzeugen können (z.B. Kazoo, Panflöte etc. aber auch Percussionsinstrumente). Zunächst stehen sich jeweils zwei TN gegenüber. Einige beobachten und korrigieren.

Arbeitsblatt Gruppe A

Phase 1: „Musik-Schattenboxen“ mittels pantomimischer Aktion auf den Instrumenten, d.h. ohne Tonerzeugung. Die Impulse werden jetzt mittels Musikinstrument gegeben, wobei die Richtung, in die der Impuls geht, durch eine Bewegung der*s Spielenden angedeutet wird. - Erst ganz langsam, dann zunehmend schneller (aber stets mit Bedacht).

Phase 2: Das Musik-Schattenboxen wird durch eine akustische Aktion auf dem Instrument begleitet. Gegenspieler*in sollte versuchen, nicht nur mit der Bewegung, sondern auch mit seinem Ton zu „reagieren“. Zuerst wieder ganz langsam, dann zunehmend schneller.

Phase 3: Ein*e dritte*r TN spielt nun als Schiedsrichter*in mit, erhält Percussionsinstrumente. Schiedsrichter*in kann „intervenieren“, wie in einem Boxkampf.

Probiert verschiedene Regeln aus, wie die Intervention des Schiedsrichters aussehen kann und aufgegriffen wird!

Sprecht nun eine „Gesamtperformance“ ab: ob es einen Gewinner geben soll, ein k.o., oder ob alles unentschieden verläuft, ob der Schiedsrichter tätlich werden muss etc.

Die Präsentation der Performance sollte nicht länger als 3 Minuten dauern.

Die Präsentation soll mit einem charakteristischen Gruppenstandbild enden.



B. Das freie „Match“-Spiel

Gruppe B erhält eine kurze Version von „Match“ [Dauer 3min 10 sec].

Arbeitsblatt Gruppe B



Match/ganz

Hört Euch zunächst die Musik an. Versucht zu erkennen, dass es hier zwei Cellospieler und einen Schlagzeuger als ausführende Musiker gibt.

Erfindet eine kurze Szene (ein „Event“), zu der die Musik (als Begleitmusik) passt. In der Szene sollen sich drei Personen begegnen und/oder etwas mit- oder gegeneinander unternehmen. (Diese Personen müssen nicht Musiker sein!)

Entwickelt dann eine Rollenkarte zu jeder der drei Personen:

- Wie heißt Du, wie alt bist du?
- Welchen Beruf hast Du? Was sind Deine Hauptbeschäftigung?
- Hast Du Probleme in Deinem Leben oder geht alles gut?
- Hast Du Menschen, die Du magst? ...oder solche, die Du hasst?
- Freust Du Dich auf die kommende Begegnung? Hast Du Befürchtungen?

Die Präsentation der Szene kann aus unterschiedlichen Aktionen zusammen gesetzt sein:

- Die Szene betreten und als Bild einfrieren,
- Bewegungen ausführen im Slow Motion,
- aus dem Standbild heraus agieren,
- in charakteristischen Gehhaltungen sich bewegen.

Die Präsentation soll mit einem charakteristischen Gruppenstandbild enden.

Die folgenden drei Bilder sind Snapshots aus der Präsentation von drei Arbeitsgruppen. Dabei wurde ausschließlich mit Kazoos „gekämpft“ und der Schiedsrichter musste ein Percussionsinstrument verwenden.





C. Kagels „Match“-Spiel

Gruppe C erhält vier kurze Abschnitte von „Match“ [Gesamtdauer 3 min 10 sec].

Arbeitsblatt Gruppe C



Match1



Match2



Match3



Match 4

Hört Euch zunächst die Musikabschnitte hintereinander an. Versucht zu erkennen, dass es hier zwei Cellospieler und einen Schlagzeuger als ausführende Musiker gibt.

Entwickelt zu jedem Abschnitt entweder ein Standbild, eine Gehhaltung, eine Sing- oder Spielhaltung oder eine kurze Spielszene. Die Spielenden müssen keine Musiker*innen sein! Die Abschnitte haben gemäß Partitur folgende Charakteristika:

Die Streithähne. Ein friedliches Ping-Pong-Spiel entartet, ein Schiedsrichter versucht die Streithähne zu beruhigen.

Spiel und Tanz. Der Schiedsrichter reguliert das Spiel mit Kastagnetten, die beiden Spieler tanzen und spielen mal miteinander, mal gegeneinander.

Würfelspiel. Der Schiedsrichter hat einen Würfelbecher, die Spieler versuchen immer wieder ihr „Ping-Pong“.

Beruhigung. Zum Schluss besänftigen sich die Spieler, der Schiedsrichter wirft die Würfel auf das Marimbaphon. Das Ende ist... ?

Übt die Szenen so ein, dass Ihr sie durchgehend (ohne Pausen dazwischen) spielen könnt.

Die Präsentation soll mit einem charakteristischen Gruppenstandbild enden.



Match/Pausen

Tipp: Hier (links) ist ein Musikbeispiel, bei dem alle vier Teile pausenlos hintereinander gespielt werden:

Hinweis:

„Ping-Pong“ kann nicht nur Tischtennis oder Tennis, sondern jedes Spiel mit zwei Gegenübern sein (Boxkampf, Rededuell, Partnerstreit, Doppelkonzert mit zwei Solisten und Dirigent usw.)

Die folgenden drei Bilder sind Snapshots aus der Präsentation von drei Arbeitsgruppen. Die Szenen waren (kurz gesagt): Streit um eine Taxisfahrt zwischen einer Frau, die zuerst da war, und einer schwangeren Frau, die später da war, aber schnell ins Krankenhaus muss; Auseinandersetzung nach einem Fahrradunfall mit Polizei; Streit zweier Kinder, den ein Opa schlichtet.



Szenische Reflexion

Die drei Gruppen präsentieren ihre Arbeitsergebnisse.

Das jeweils abschließende Gruppenstandbild kann szenisch kommentiert werden (befragen, Hilfs-Ich, weitere Personen hinzustellen usw.).

Alle Vorführung werden auf Video aufgenommen.

Gesamtreflexion

Die Ergebnisse der verschiedenen Videos können abschließend einander gegenüber gestellt werden: die jeweilige Gruppenmitglieder berichten, welche Probleme bei der Erarbeitung aufgetaucht sind und welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede sie gegenüber den anderen Gruppen bemerkt haben.

Zusammenfassung:

- Welches sind die Unterschiede, welches die Gemeinsamkeiten der Präsentationen?
- Wodurch kamen die Unterschiede zustande? Wie erklären sich die Gemeinsamkeiten vor allem zwischen A und den beiden anderen Präsentationen?
- Was hat Mauricio Kagel mit „Match“ beabsichtigt? Kommen die Präsentationen Kagels „Absicht“ nahe?
- Muss man die Absicht Kagels wissen, um das Stück „verstehen“ zu können?

Vertiefung

Partiturstudium: welche Zeichen kommen hier vor? Können einzelne TN die Zeichen einzeln nachmachen bzw. das Notiert ausführen?

The image shows a page from a musical score titled "Match für drei Spieler" by Mauricio Kagel, dated 1964. The score is for three players: Violoncelli (I and II), Marimbaphon, and Handbecken. The Violoncelli parts are in 4/4 time and feature various dynamics (ppp, ff, mf) and articulation (acc., a tempo, rall.). The Marimbaphon part is in 4/4 time and includes instructions like "SITZEND SPIELEN" and "auf Mitte des Strobes anschlagen". The Handbecken part is in 4/4 time and includes instructions like "auf Mitte des Strobes anschlagen" and "Oktaavierleiten". The score is published by Universal Edition, London, 1967.

- Was heißt „instrumentales Theater“ (Text in ANHANG 1)?
- Diskutiert den Text von Kagel zur Entstehung von „Match“ (ANHANG 2)!
- Ist das Ganze Ulk, Spielerei oder Ernst?
- Unter der Annahme, dass Kagel hier eine „Psychoanalyse des Musikbetriebs“ angestellt hat: was sind die Ergebnisse einer solchen „Analyse“?
- Seht den von Kagel selbst produzierten und 1967 beim WDR Köln aufgeführten Film an und beantwortet die beiden letzten Fragen erneut!
<https://www.youtube.com/watch?v=QW5AatbQmGs> (Hier sieht man die Musiker der Uraufführung: Siegfried Palm, Klaus Storck und Christoph Caskel.)

Literatur

Dieter Schnebel (1970): Mauricio Kagel. Musik Theater Film. Köln: Dumont. Darin ein Vortrag Kagels über „Match“ (S. 152-159) sowie ein Text Schnebels über den Film (S. 159-163).

ANHANG 1: „Instrumentales Theater“

Während beim traditionellen Musiktheater, wie etwa der Oper, aber auch in deren der Moderne verpflichteten Nachfolge-Formen, das Instrumentalspiel strikt von der Bühnenhandlung getrennt ist, wird im *instrumentalen Theater* die Bühnenhandlung durch die Spielaktionen der Musiker konstituiert. Bei Kagel heißt es dazu: „Das Podium, auf dem der Instrumentalist spielt, unterscheidet sich theoretisch nicht von dem eines Theaters. ... Die neue Aufführungspraxis beabsichtigt, das Spiel der Instrumente mit einer schauspielerischen Darstellung auf der Bühne eins werden zu lassen.“

Demnach entfallen im instrumentalen Theater viele Aspekte, die für das traditionelle Drama bzw. die Oper konstitutiv sind: szenische Illusion, Rollenspiel, dramatische Charaktere und Libretto bzw. Dialog. Stattdessen ist das instrumentale Theater eher mit Formen des experimentellen Theaters, der Performance Art und des postdramatischen Theaters verwandt.

In Kagels Ausprägung kristallisieren sich zwei Herangehensweisen heraus. Bei der „Theatralisierung der Musik“ wird die Aufmerksamkeit auf die dem Instrumentalspiel ohnehin innewohnende Theatralik gelenkt, indem etwa die gewohnte Kopplung von Spielgeste und Klangresultat unterlaufen wird. Umgekehrt wird bei der „Musikalisierung des Theaters“ musikalische Aufführung in einem fiktionalen, szenischen Rahmen präsentiert, wie dies Kagel zum ersten Mal in *Sur scène* (1960) verwirklichte. Werke wie *Match für drei Spieler* (1963) kombinieren die beiden Vorgehensweisen.

ANHANG 2

Kagel schildert die „Geschichte“ von Match, die er komplett geträumt haben soll, ausführlich im Nachtprogramm des WDR. Abdruck in Dieter Schnebel (1970): Mauricio Kagel Musik Theater Film. Köln: Dumont, S. 152-159.

Als ich am Morgen des 1. August 1964 aufwachte, wurde mir plötzlich bewusst, dass ich den Gesamttablauf eines musikalischen Stücks geträumt hatte, und zwar in unglaublich detaillierter Weise. [...] Von Anbeginn meiner Arbeit an der Komposition wurde mir klar, dass die Klangwelt, die ich im Traum gehört hatte, weniger eine akustische als eine visuelle Klangwelt war.

Einige klangliche Augenblicke des Stückes - so zum Beispiel der Anfang - hatten jedoch nicht an Kontur verloren. Beide Cellisten sollten streng nacheinander immer den gleichen fortissimo-Ton ausführen. Es ließe sich dieser Anfang mit einer Partie Tischtennis vergleichen: der Ball geht in unregelmäßigen Abständen hin und her, bis einer der beiden Spieler daneben schlägt. Ähnliches kommt in der Musik vor: wenn der zweite Cellist mit einem leisen, abweichenden Ton antwortet, bricht der Schlagzeuger - als Schiedsrichter - das Spiel ab und lässt das Match von Neuem beginnen.

Ein weiteres Beispiel für den sportlichen Charakter des Spiels ist [jene Stelle mit dem langen Trommelwirbel]. Das erste, was die Spieler sagten, als wir diese äußerst schwierige Partie probten, war, dass es an die einprägsamste Zirkusszene erinnere: das Salto Mortale. Diese Bemerkung fand ich sehr treffend, denn genau das hatte ich geträumt: beide Cellisten hingen in der Luft unter ihren Instrumenten und brachten mit langen Pirouetten halsbrecherisch hohe Klänge hervor.

Es war gerade die Rolle des Richter-Schlagzeugers, die sich im Verlauf des Traumes immer mehr verstrickte und komplexer präsentierte und die mich zwang, den formalen Ablauf von ‚Match‘ von echten instrumental-dramatischen Situationen abhängig zu machen.

Das Missverständnis über das, was ernst oder lustig sein soll, ist in der Domäne der Musik seitens aller Beteiligten sehr groß. Im allgemeinen wird ein Stück, das das Lachen fördert oder mindestens ein Lächeln erregt, nicht ernst genommen, weil die Musik - und besonders die E-Musik - nicht mit der U-Musik verwechselt werden darf. Dazu kommt die ursprüngliche Angst des Komponisten nicht ernst genommen zu werden...

Es muss nicht immer Freischütz sein. „Der 35. Mai“ von Violeta Dinescu – im Unterricht durch die Fantasiewelt der Schüler reisen

Vorbemerkung der Herausgeber

Markus Kosuch hat 1999 für die Junge Oper Stuttgart ein Spielkonzept zur szenischen Interpretation der Oper „Der 35. Mai“ von Violeta Dinescu entwickelt. Eine Besonderheit dieses Spielkonzepts besteht darin, dass es Bestandteil eines Inszenierungsprozesses gewesen ist, an dem „das Publikum“ – in diesem Fall also Kinder – nicht nur als Mitwirkende sondern auch als „Regisseure“ beteiligt gewesen sind. Das vollständige Spielkonzept und alle zugehörigen Materialien sind als kostenloser ISIM-Download unter <https://www.musiktheaterpaedagogik.de/pdf/35Mai-Spielkonzept.pdf> und <https://www.musiktheaterpaedagogik.de/pdf/35Mai-Materialien.pdf> zu haben.

Wir geben hier jedoch einige Passagen zur „Entstehungsgeschichte“ des Spielkonzepts wieder, die Markus Kosuch in Band 2 der vorliegenden Schriftenreihe ausführlich dargestellt hat:

Die vierte Produktion der Jungen Oper der Staatsoper Stuttgart wurde im Zeitraum von Mitte Mai bis 1. Juli 1999 realisiert. In Zusammenarbeit mit der Komponistin Violeta Dinescu wurde eine Fassung für das Kammertheater erarbeitet. Im Zentrum dieser Kammerfassung stand die Inszenierungsidee, dass der Kinderchor der Spielführer der Produktion sein sollte. Die Kinder des Kinderchores sollten das Spiel initiieren und steuern, indem sie sowohl als reale Figuren als auch als Bühnenbildelemente agieren würden. Die Kinderoper wurde auf 75 Minuten gekürzt und ohne Pause gespielt. Im Rahmen des Spielkonzepts zur Szenischen Interpretation der Oper wurden mit Violeta Dinescu auch musikalische Spielkonzepte entwickelt.

Mit der Produktion „Der 35. Mai“ wurden zwei Dinge erprobt:

1. Bearbeitung der Oper im Hinblick auf die Notwendigkeiten der Produktionen mit der Komponistin, um die Werkidee zu erhalten und
2. Integration des Kinderchores der Staatsoper Stuttgart in die Arbeit der "Jungen Oper der Staatsoper Stuttgart", um den Kindern und Jugendlichen des Chors eine intensive Teilhabe an einer Produktion zu ermöglichen, die in dieser Form im Opernhaus nicht möglich ist.

Im Zeitraum vom 1. bis 27. Juli 1999 fanden 15 Aufführungen statt. Das Spielkonzept wurde mit 20 Schulklassen durchgeführt.

Am Beginn der Produktion stand eine Kinderchorfreizeit, in der unter anderem mit dem Spielkonzept zur Szenischen Interpretation gearbeitet wurde. In diesem Zusammenhang lernten die Kinder die Oper, den Inhalt und die Konflikte der Oper kennen. Eine wichtige inhaltliche Rolle in dieser Arbeit spielten dabei die Gesetze der jeweiligen Welten, in die Konrad, Onkel Ringelhut und das Pferd Negro Kaballo in der Oper reisen. Aus den szenischen Improvisationen dieser Freizeit kamen einige Impulse für die Regie. Die Freizeit führt im Wesentlichen dazu, dass über die Einfühlung in die Rollen und die Rollenarbeit, die Kinder den Gesamtzusammenhang der Oper kennen lernten, in der sie dann an verschiedenen Stellen auftraten.

Die Theaterpädagogin Gitta Ammer hat 2003 unter Verwendung einiger Materialien von Markus Kosuch in „Musik & Bildung“ den im folgenden abgedruckten Aufsatz geschrieben. Wir geben ihn hier wieder um anzuregen, sich mit dem Spielkonzept von Markus Kosuch zu beschäftigen. Der Aufsatz zeigt, wie Methoden der Szenischen Interpretation in einen Unterricht einfließen können, der jedoch im strengen Sinne keine Szenische Interpretation ist.

Einleitung

Wenn das Thema „Oper“ in der Schule behandelt wird, sagen Jugendliche und Kinder meist so: Die Musik ist nicht cool genug, der Text unverständlich, die Handlung hat nichts mit ihrer Welt zu tun. Doch was ist aktueller als Liebe, Hass und Intrigen? Sind dies aber auch Themen für Kinder? Können oder wollen sich Schüler*innen überhaupt schon mit derartigen „erwachsenen“ Problemen auseinander setzen?

Leider sind nicht viele Opern bekannt, die speziell für Kinder und ihre Welt komponiert wurden und gleichzeitig dem Vorwurf des „Kindlichen“ oder „pädagogisch Vereinfachen“ standhalten. Der *35. Mai* zählt zu diesen wenigen (bekannten), gleichwohl anspruchsvollen Kinderoperen: Die Textvorlage von Erich Kästner erfasst sowohl die Welt der Kinder als auch die der Erwachsenen aus der kindlichen Perspektive. Violeta Dinescu setzt diese Welten klar und spielerisch in Musik um, ohne dass diese dabei an Komplexität und Einfallsreichtum verliert. Zwei gute Gründe also, um sich mit dieser Oper zu beschäftigen.

Der *35. Mai oder Konrad reitet in die Südsee* zählt zu den fantasievollsten, aber auch gesellschaftskritischsten Kinderbücher von Erich Kästner. Er schrieb und veröffentlichte es 1932. Das von Florian Zwipf und Ulrike Wendt eingerichtete Libretto für die 1986 uraufgeführte Oper von Violeta Dinescu mit seinen sieben Bildern hält sich weitgehend an die Vorlage.

Die Handlung

Der rechnerisch begabte, aber fantasielose Konrad soll einen Aufsatz über die Südsee schreiben. Zum Glück kann ihm da das Zirkuspferd Negro Kaballo helfen, das prompt in der Wohnung seines Onkels Ringelhut erscheint, sprechen kann und die Reise in die Südsee für Konrad organisiert. Der direkte Weg dorthin führt durch Onkel Ringelhuts Schrank und dann immer geradeaus. Doch bevor sie die Südsee erreichen, kommen sie durch einige verwunschene Welten: Da wäre zunächst das Schlaraffenland, in dem die Menschen im Überfluss leben und aus lauter Faulheit ihr Essen durch Pillen ersetzen. Danach geht es weiter in die verkehrte Welt, in der die Kinder das Sagen haben und die Erwachsenen erziehen. In der Burg zur großen Vergangenheit treffen Konrad, sein Onkel und Negro Kaballo auf historische Figuren wie Hannibal und Wallenstein, die verbissen Kriegsspiele spielen. Als die drei diesen Ort verlassen, kommen sie in die technische Stadt Elektropolis, in der nur zum Vergnügen gearbeitet wird, weil alles automatisch funktioniert. Schließlich erreichen sie aber doch ihr Ziel: die Südsee.

Ein „richtige“ Kinderoper

Schon allein die textliche Vorlage verlangt nach einer Oper, die speziell für Kinder komponiert wird: Zum einen bieten die kindlichen Protagonisten Identifikationsmöglichkeiten, zum anderen fordern die verschiedenen Welten mit ihren Vor- und Nachteilen fantasievolle, aber auch kritische Auseinandersetzung mit der Geschichte. Die Schüler*innen können so etwas über sich selbst - ihre Vorstellungen zu realen Welten und Fantasiewelten -, über ihre Welt und die der Erwachsenen erfahren, indem die Geschichte immer wieder Anlässe bietet, über das Verhältnis Erwachsener-Kind und ihre Handlungen nachzudenken. Die Musik selbst enthält ebenfalls charakteristische Merkmale, die auf die Zielgruppe der Kinder hindeuten. So besetzt Violeta Dinescu z. B. Soloparts mit Kinderstimmen und überträgt dem Kinderchor wichtige Funktionen. Das bedeutet allerdings nicht, dass hier eine pädagogisch vereinfachte Musik erklingt: „Was die musikalische Sprache betrifft, so habe ich mich entschieden, weder um jeden Preis zu vereinfachen noch übertrieben grenzüberschreitend Stile zu mischen. Man sollte den Kindern spielerisch etwas beibringen, das zur eigenen Orientierung und Assimilationsmöglichkeit einlädt.“

Dinescus besonderes Anliegen war es also, Kindern etwas spielerisch zu vermitteln, das sie in der Entwicklung ihrer Imaginationskraft und Kreativität anregen soll. Daher sollte auch in der praktischen Realisierung die kreative Auseinandersetzung mit der Textvorlage und der Musik der Oper den Schwerpunkt bilden. Wichtig ist, dass die Kinder selbst tätig werden - als SchauspielerInnen, MusikerInnen, AutorInnen oder KünstlerInnen.

Umsetzung im Unterricht: die Möglichkeiten

Die folgenden Anregungen sind entsprechend der chronologischen Reihenfolge der Oper gegliedert: der Vorstellung der verschiedenen Welten. Da die Vorlage von Erich Kästner zumeist von jüngeren Kindern gelesen wird und später schon als „unangemessen“ gelten könnte, orientieren sich die didaktisch-methodischen Ideen zum großen Teil an Kindern zwischen 10 und 13 Jahren (fünfte bis siebte Klasse).

Einstieg

Wichtigstes Ziel der Eingangsphase besteht in der Einfühlung der Schüler*innen in die verschiedenen Welten der Kinderoper. Dazu wird eine Fantasiereise zu einer eher meditativen Musik unternommen (die Musik von Violeta Dinescu sollte erst später in den Unterricht einbezogen werden, da sie für ein „Zur-Ruhe-Kommen“ zu ungewohnt ist und zu viel Aufmerksamkeit verlangt). Der vom Lehrer langsam vorgetragene Text (Anhang 1) darf noch nicht zu viele Details der Geschichte preisgeben, damit die Schüler*innen eigene Assoziationen entwickeln können. Diese werden im Anschluss zusammengetragen und an der Tafel festgehalten, wobei die Schüler*innen sich bei „ihren“ Welten jeweils auf einen Namen verständigen sollten (Durchführung z. B. anhand eines Metaplans).

Dann kann die Geschichte Erich Kästners als Vergleich hinzugezogen und die Handlung, evtl. an einigen Textstellen illustriert, zusammengefasst werden. Sie bildet den Ausgangspunkt für die Einfühlung in die Protagonisten und eine vertiefende Auseinandersetzung mit den Welten mittels szenischer Interpretation.

Um einen persönlichen Bezug zu entwickeln, erhalten die Schüler*innen Rollenkarten von Konrad, Onkel Ringelhut und Negro Kaballo (Anhang 2). Dabei sollte darauf geachtet werden, dass drei möglichst gleich große Gruppen entstehen. Nach einer kurzen Bearbeitung des vorgegebenen Texts und der dazu gestellten Fragen setzen sich die Schüler*innen in Dreiergruppen, bestehend aus den drei Protagonisten, zusammen und stellen sich gegenseitig vor. Sie verwenden dabei auch die Rollenmusiken (Hörbeispiel 02 bis 04⁹). Ergebnisse werden anschließend schriftlich festgehalten.

Das Schlaraffenland

Nachdem die Schüler*innen einen Eindruck von der Geschichte und ihren Protagonisten bekommen haben, beschäftigen sie sich näher mit der ersten Welt der Oper. Dazu lässt sich an die bereits gesammelten Assoziationen zur Fantasiereise anknüpfen, die übertragen und evtl. erweitert werden - z. B. auch durch eine imaginäre Geruchsreise (gegrillte Ente, gebrannte Mandeln, Pizza). Die individuellen Vorstellungen werden anschließend mit Kästners Darstellung verglichen, wobei Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausgearbeitet werden. Es besteht hier auch die Möglichkeit, das fächerübergreifende Arbeiten zu erweitern, indem ein Bild von Pieter Bruegel hinzugenommen wird. Zu seiner Darstellung des Schlaraffenlands sollen sich die Schülerinnen äußern und sie mit ihren Vorstellungen vergleichen. Aus diesem Gespräch kann sich eine Diskussion über Vor- und Nachteile bzw. Sonnen und Schattenseiten des Schlaraffenlands entwickeln, die sich am Bild der Schüler*innen und an der nicht nur positiven Darstellung bei Kästner und Bruegel orientiert.



Schlaraffenlandcollage

Eine andere Herangehensweise an diese Welt ist der Einstieg über eine Definition des Worts „Schlaraffenland“ wie z. B. „märchenhaftes Land des Überflusses, in dem Faulheit eine Tugend und Fleiß das größte Laster ist“. Ausgehend von dieser kurzen Beschreibung ist es der Fantasie der Schüler*innen überlassen, ihr eigenes Schlaraffenland künstlerisch zu entwerfen - in Gruppen oder alle gemeinsam. Die Lehrkraft sollte dafür möglichst Materialien wie Stifte,

⁹ Links zu den Hörbeispielen (kostenloser ISIM-Download) sind unten im ANHANG angeführt.

Papier, Watte, Kleber und verschiedenste Werbe- und Reiseprospekte bereitstellen. Im Anschluss sollte auch hier wieder ein Vergleich mit Kästners Darstellung des Schlaraffenlands gezogen werden.

Klangimprovisation

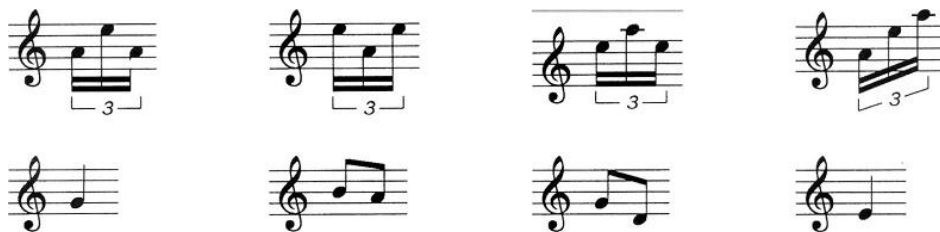
In einem nächsten Schritt wird das (in der Vorstellung und verbal bzw. künstlerisch) entworfene Bild zum Klingen gebracht. Dies gelingt über die musikalische Improvisation. Mit Bezug auf die gesammelten Eindrücke zur Fantasiereise suchen die Schüler*innen zunächst nach Adjektiven, die das Schlaraffenland beschreiben, und überlegen sich dann, wie sie diese musikalisch umsetzen können. Zusätzlich erweist es sich als sinnvoll, mit den Schüler*innen Kategorien zu entwickeln wie Dynamik, Tempo, Instrumente, Geräusche, Notenwerte, an denen sie sich bei der musikalischen Umsetzung orientieren können.

Das musikalische Ergebnis wird nun mit der Vertonung des Schlaraffenlands von Violeta Dinescu verglichen. Dazu wird eine Szene herausgegriffen, kurz erklärt und anschließend über das Hören nach den oben genannten oder ähnlichen Kategorien analysiert. Geeignet ist z. B. das Gespräch zwischen Seidelbast, dem Präsidenten, und den drei Protagonisten, da hier die Trägheit des dicken Präsidenten des Schlaraffenlands anhand von langen Notenwerten und vielen Pausen besonders auffällig nachgezeichnet wird. Hinzu kommen ständige Tempowechsel, die den Gegensatz zwischen Seidelbast und den drei Hauptpersonen noch deutlicher hervorheben (Hörbeispiel 05 „Gespräch mit Seidelbast“).

Annäherung an die Kompositionstechnik

Beim ersten Hören wird die moderne Komposition aufgrund der hohen Stimmen und der dissonanzreichen, größtenteils modalen Klangwelt vielleicht noch etwas befremdlich auf die Schüler*innen wirken. Die folgenden Ideen zu einer spielerischen Auseinandersetzung mit der Komposition können helfen, diese Fremdheit abzubauen.

Violeta Dinescu verwendet in ihrer Kinderoper ein Kompositionsprinzip, das man als „Baukastenprinzip“ bezeichnen könnte - ein Spiel mit thematischen und rhythmischen Motiven. Auf der Basis der vorangegangenen inhaltlichen und musikalischen Auseinandersetzung mit der Kinderoper findet nun eine Vertiefung statt, indem die Schüler*innen spielerisch mit dem Kompositionsprinzip Dinescus vertraut gemacht werden: In den Intermezzi der Kinderoper taucht immer wieder eine triolische 16tel-Bewegung aus vier Elementen auf, die wie zufällig angeordnet sind. Um dieses Motivspiel zu verstehen, erhalten die Schülerinnen vier verschiedene Triolenkärtchen (obere Zeile):



Die Schüler*innen ziehen dann aus einem Säckchen ihre eigene kleine Szene. Wenn alle Kärtchen im Spiel sind, wird das Stück mit Xylofonen, Klavier und anderen Instrumenten

musiziert, und zwar entweder in jeweils viertaktiger oder in mehrtaktiger Form - als Kombination der Gruppen. Um das Prinzip der unendlichen Kombinationsmöglichkeiten noch verständlicher zu machen, kann das Spiel wiederholt werden. Als Alternative zu den Triolenkärtchen können auch Karten mit Melodiebausteinen aus dem Thema zur „Essensszene“ genommen werden (Notenbeispiel Zeile unten), da hier die Melodie bzw. Themenbildung aus wenigen Tönen in immer anderen Zusammensetzungen besonders deutlich wird.

Elektropolis

Bewegungsimprovisation

Eine der Stationen der Oper führt die Protagonisten in die Stadt Elektropolis. Hier ist alles von der automatisierten Technik geprägt. Niemand muss aus finanziellen Gründen arbeiten. Um sich in diese Welt und ihre Gesetze einfühlen zu können, lesen die Schüler*innen eine Szene aus dem Libretto (Anhang 3). Anhand dieses Ausschnitts sollen sie sich überlegen, wie sich die Menschen in Elektropolis bewegen (ruckartig wie Roboter, entspannt). Die Ergebnisse werden anschließend in einer Bewegungsimprovisation demonstriert - und zwar entweder „trocken“ (auf Zeichen im Wechsel zwischen verschiedenen Gangarten und dem normalen Gehen als Kontrast) oder zur Musik (Hörbeispiel 06 Anfang der Elektropoliszene): Wechsel der Bewegungsabläufe, wenn der Eindruck entsteht, dass sich in der Musik etwas verändert (vgl. „Musik-Stopp-Standbild“-Verfahren).

Grafische Notation

Möglich ist es auch, mit Instrumenten und Alltagsgegenständen musikalisch zu improvisieren, einmal zur gelesenen Szene (als Vorbereitung), dann zur Explosion von Elektropolis (Hörbeispiel 07 „Explosion“). Die musikalische Umsetzung der Explosion kann auch anhand der grafischen Notation Dinescus erfolgen. Das wiederum setzt eine Beschäftigung mit der Partitur voraus, bei der folgende Fragen im Mittelpunkt stehen: Was passiert an dieser Stelle genau? Wie werden die Ereignisse in der Partitur ausgedrückt? Welche Instrumente werden eingesetzt? Was ist lesbar?

Plötzlich entsteht ein Höllenlärm. Es fliegen Backsteine, Fensterrahmen und Maschinenteile.

st. inne
des
Ausp.

bg.

t-lom.

p.m.

t-lam g.

Tbd.

265

Die elektrischen Lampen schmelzen. Am Himmel erscheint schon die Zeitung von übermorgen. Die Fahrstühle fliegen aus den Dächern. Auf der Straße rasen die Rolltrottoirs wie irrsinnig. Der Lärm der schwankenden Aluminiumwolkenkratzer klingt nach Krieg. Das Pferd ist dem nicht länger gewachsen. Es bleibt wie angewurzelt stehen und schlottert mit den Knien. Konrad und Ringelhut wollen gehen, aber Negro rührt sich nicht.

bg.

t-lom.

t-lam m.

timp.

Tbd.

Ricordi-Verlag

Onkel Ringelhut fordert Negro auf zu kommen. Dem Pferd läuft eine Gänsehaut übers Fell und es rennt mit Konrad und Ringelhut los.

Eine Ausdeutung überlässt Violeta Dinescu den Interpret*innen nicht nur durch die bloß angedeuteten Tonhöhen und Notenwerte, sondern auch durch den Einsatz eines Tonbands, dessen Geräusche nicht näher spezifiziert werden. Die Schüler*innen sollen sich daher überlegen, welche Aktionen (Explosion, Maschinengeräusche ...) auf dem Tonband zu hören sein könnten und wie sie diese musikalisch ausdrücken wollen, d. h. mit welchen musikalischen Mitteln und welchen Instrumenten oder Gegenständen. Die Überlegungen werden in die Partitur eingetragen und anschließend in die Praxis umgesetzt. Beim Musizieren sollte es einen Dirigenten geben, der das Tempo bestimmt, indem er mit einem Stift an der Partitur entlang geht (z. B. auf dem Overheadprojektor). Natürlich kann das Spiel mit unterschiedlichen Dirigent*innen wiederholt werden.

Da die Explosion im Libretto nicht zu Ende geführt wird, sollten sich die Schüler*innen auf der Basis der Regieanweisungen ein mögliches inhaltliches sowie musikalisches Ende überlegen.

Die Südsee

Die reale Welt

Das Ziel der Reise ist erreicht. Die Protagonisten sind in der Südsee angekommen. Für die nähere Beschäftigung mit dieser Welt ist es zunächst sinnvoll, die Schüler*innen zu ihren Assoziationen zur Südsee (bzgl. der Natur dort, der Tiere, der Farben etc.) zu befragen. Da diese Welt die einzige reale ist, liegt es nahe, die Vorstellungen mit der Wirklichkeit mithilfe von Bildern und Informationen zu vergleichen. Denkbar ist an dieser Stelle ein Gespräch über Paradiesvorstellungen, in dem auf die verschiedenen Welten der Oper Bezug genommen werden sollte. Da an mehreren Stellen angedeutet wird, dass jede Welt das Paradies bedeuten kann, sollen sich die Schüler*innen überlegen, ob sie dies genauso sehen, und begründen, warum sie in der einen oder anderen Welt der Oper lieber oder gar nicht leben wollen.

Ausgehend von der Kästner'schen Darstellung der Südsee betrachten die Schüler*innen nun die musikalische Umsetzung, insbesondere der Tiere (Hörbeispiel 08 „Tiere“ aus dem Teil Südsee). Violeta Dinescu experimentiert hier vor allem mit laut- und tonmalerischen Elementen. Diese können den Schüler*innen bewusst gemacht werden, einmal durch analysierendes Hören der dritten Szene, bei dem der Frage nachgegangen wird, mit welchen musikalischen Mitteln Dinescu versucht, die Tiere des Urwalds nachzuzeichnen; zum anderen durch eine Rhythmusimprovisation mit den Sprechsilben aus der Partitur:

Es stehen folgende Sprechsilben für die Improvisation zur Verfügung:

- dza
- ra
- tzui
- ru
- dji
- trr
- tsi

Beispiel

Tzui, ra ra, tzui ra. Tzui, ra ra tzui ra.

Dza dza dza dza dza dza. Dza dza dza dza dza dza.

Tzi tzi tzi ru ru ru. Tzui tzui tzui ru ru ru.

Dji. Trr.

Gliss. Gliss.

Zu dieser Übung stellen sich die Schüler*innen im Kreis auf und pendeln gleichmäßig von links nach rechts und zurück. Wenn alle Schüler*innen sich „eingeschwungen“ haben, gibt die Lehrer*in nach dem Call-and-response-Verfahren zunächst als Übung einen einfachen Rhythmus auf Tonsilben vor, den die Schüler*innen im Metrum nachsprechen (z. B. auf „do“). Danach kann mit weiteren Rhythmen geprobt werden. Möglich wäre auch, dass die Schüler*innen nach diesem Prinzip selbst einfache Rhythmen erfinden oder sich für bereits bekannte Rhythmen andere Ton- bzw. Sprechsilben ausdenken. Dieses Spiel leitet über zu den „Tiersprechsilben“ und den dazugehörigen Rhythmen der Partitur, mit denen das oben beschriebene Verfahren wiederholt wird. Wenn die Schüler*innen alle drei Rhythmen beherrschen, werden sie in drei Gruppen geteilt und setzen nacheinander mit ihrem Rhythmus ein. Anschließend können sie im Kreis durcheinander gehen und versuchen, die anderen von „ihrem“ Tier zu überzeugen.

Die „neue“ Welt

Nachdem die letzte Welt behandelt worden ist, kennen die Schüler*innen verschiedene Welten mit ihren Gesetzen und Eigenarten, den möglichen Bewegungen ihrer Bewohner und der dazu erklingenden Musik. Nun ist es an ihnen, eine neue Welt zu erfinden, in die sie oder die Protagonisten reisen könnten. Um diese nicht nur zu beschreiben, sondern auch am Ende vor der Klasse zu präsentieren, überlegen sich die Schüler*innen — am besten in Gruppenarbeit — Folgendes:

- Welche Regeln gelten in dieser Welt?
- Was ist erwünscht, was ist verboten?
- Wie sieht es dort aus?
- Wie bewegt man sich in dieser Welt?
- Welche Musik hört man dort, welche Klänge oder Geräusche passen?
- Was passiert uns oder Konrad, Onkel Ringelhut und Negro Kaballo in dieser Welt?
Wem begegnen wir/sie?

ANHANG

1. Die Fantasiereise

Stell dir vor, du sitzt auf einer schönen grünen Wiese.

Die warmen Strahlen der Sonne scheinen dir ins Gesicht. Du fühlst dich sehr wohl. Du genießt die Stille und die frische Luft. Du riechst den Duft der bunten Blumen.

Auf einmal taucht hinter dir ein bunter Schmetterling auf. Du stehst auf und versuchst, ihm zu folgen ... Er fliegt in weiten Kreisen durch die Luft und verschwindet in den Wolken. Schade, er sah so hübsch aus ... Doch da siehst du schon etwas anderes in der Ferne.

Ein merkwürdiges Wesen, das sich auf Rollen bewegt. Was mag das sein? Du bist neugierig und gehst näher heran.

Jetzt erkennst du es. Es ist ein Pferd - auf Rollschuhen und bei ihm stehen ein Junge, etwa in deinem Alter, und ein lustig aussehender Mann, die diesem Pferd bei seinen Kunststücken zuschauen. Sie scheinen sehr viel Spaß zu haben, weil ihr Gelächter bis zu dir herüberschallt ...

Du möchtest zu ihnen gehen, doch es weht plötzlich ein angenehmer Duft von links zu dir herüber. Du kannst diesem Geruch nicht widerstehen und läufst in die Richtung, aus der er kommt. Er wird immer stärker. Du läufst schneller, weil dir das Wasser bereits im Mund zusammenläuft. Du kommst über eine Brücke, die Holzplatten geben ein hohles Geräusch von sich unter deinen Schritten. Ein Bach plätschert munter vor sich hin. Du läufst weiter, geradewegs auf einen Wald zu ... Der Geruch, den du wahrgenommen hast, entpuppt sich als dein Lieblingessen. Es fliegt in der Luft und du kannst es dir nehmen. Du stopfst alles in dich hinein und kannst gar nicht genug bekommen. Es kommt immer mehr Nachschub! So schnell kannst du gar nicht essen

... Mmmmh! Ah, da gibt es ja auch noch andere Sachen. Erst jetzt bemerkst du, dass da auch Betten stehen. Liegen Menschen darin? Wie sehen sie aus? Sieh dich genau um ... Vielleicht entdeckst du noch mehr ... Würdest du gerne hierbleiben? Du schaust geradeaus. In etwa zehn Metern Entfernung siehst du eine Holzwand, auf der steht: „Eintritt für Kinder frei“. Was könnte sich hinter dieser Tür befinden? Du machst sie ganz vorsichtig auf. Du siehst Kinder mit Anzügen und Krawatten. Erwachsene haben Kindersachen an ... Merkwürdig ... Was siehst du noch? ... Du bemerkst ein Schild, auf dem steht „immer geradeaus“. Diesem Wegweiser folgst du. Sieh dich genau um ... Versuche, dir das Verhalten der Kinder einzuprägen ...

Nach und nach verändert sich dein Umfeld. Es spricht eine Computerstimme. Höre genau zu ... Alles an diesem Ort funktioniert automatisch. Wie kann das aussehen? ... Menschen gehen und fahren an dir vorbei, aber keiner sitzt am Steuer. Alles funktioniert von alleine. Es scheint keiner zu arbeiten. Präge dir das Bild genau ein ...

Du stehst vor einer Tür. Sie öffnet sich. Du gehst hindurch und hörst auf einmal Geräusche ... Dort ... Meeresrauschen ... in der Ferne Tiergeräusche ... Diese Umgebung ist sehr bunt. Schau dir alles genau an, den Strand, die Pflanzen, die Tiere ...

Von den vielen Eindrücken bist du müde geworden. Du legst dich in den warmen Sand und lässt dich von der Sonne bestrahlen ... Dein Körper fühlt sich entspannt und schwer an ...

Du döst ein und wachst auf der Wiese wieder auf ... Du reckst und streckst dich, gähnst und öffnest langsam deine Augen. Jetzt bist du wieder im Klassenraum angekommen.

2. Die Rollenkarten

Wenn eine Rollenbiografie geschrieben werden soll, gibt es folgende Fragen:

- Wie siehst Du aus?
- Wo lebst Du?
- Was hältst Du von der Schule und Deinen Lehrern?
- Wie sieht dein Tagesablauf aus?
- Was denkst Du über Onkel Ringelhut?
- Was erwartest Du von Eurer Reise in die Südsee?
- Denk Dir einen Satz aus, der typisch für Dich ist!

Konrad

Du heißt Konrad und bist 12 Jahre alt. Du gehst noch zur Schule. Du magst große Autos. Dein Lieblingsfach ist Rechnen. Geschichten schreibst Du nicht so gerne. Dein Lehrer behauptet sogar, dass die, die gut rechnen können, keine Phantasie haben. Deshalb mußt Du heute einen Aufsatz über die Südsee schreiben und Du hast keine Ahnung, was Du schreiben sollst. Zum Glück bist Du heute bei Deinem Onkel Ringelhut, wie jeden Donnerstag. Onkel Ringelhut wird sich zur Südsee bestimmt etwas einfallen lassen, denn Dein Onkel ist ein besonderer Onkel.

Donnerstags holt Dich Dein Onkel immer von der Schule ab und hat viel Zeit für Dich. Zuerst kocht Ihr immer verrückte Sachen, die nicht zueinander passen. Und das Tolle ist: Du mußt Dir vor dem Essen nicht die Hände waschen! Nach dem Essen schaut Ihr oft aus dem Fenster und beobachtet die Nachbarn auf der Straße.

Bei Onkel Ringelhut wundert Dich gar nichts. Als aber heute plötzlich das schwarze Pferd Negro Kaballo vor der Wohnungstür steht, mußt Du doch erst mal tief durchatmen. Aber Du bist für jeden Spaß zu haben – auch dass Du mit Negro Kaballo und Onkel Ringelhut in den Schrank kletterst, um in die Südsee zu gelangen.

Satz aus dem Textbuch:

Ich kann sie nicht finden, Onkel! - die Südsee.

Ringelhut

Du heißt Ringelhut und bist Apotheker. Du hast eine eigene Apotheke. Du bist nicht verheiratet und wohnst allein. Du hast einen Neffen – er heißt Konrad. Jeden Donnerstagnachmittag holst Du ihn von der Schule ab und hast Zeit für ihn, denn donnerstags ist Deine Apotheke geschlossen. Dann kocht Ihr immer die verrücktesten Sachen, die eigentlich gar nicht zueinander passen: Mittagessen nach Art von Onkel Ringelhut! Zum Beispiel gibt es dann gehackten Zwiebelkuchen mit Himbeersaft. Anschließend guckst Du dann mit Konrad aus dem Fenster. Konrad hat oft gute Ideen und

kann richtig schnell laufen. Du kommst dann immer aus der Puste.

An diesem Donnerstag muss Konrad einen Aufsatz über die Südsee für die Schule schreiben. Weil Konrad nicht weiß, was er schreiben soll, wirst Du Dir wohl etwas einfallen lassen müssen. Doch ganz unverhofft kommt Euch Hilfe: das Zirkuspferd Negro Kaballo klopft an Deine Tür. Das Zirkuspferd kennt den Weg in die Südsee und nimmt Euch mit auf die Reise. Die Reise beginnt vor Deinem alten Schrank. Durch ihn müßt Ihr drei hindurchklettern.

Satz aus dem Textbuch:

Jetzt gibt es Mittagessen nach Art von Onkel Ringelhut! Taratata, taratata!

Negro Kaballo

Du bist ein Pferd und heißt Negro Kaballo. Du bist groß und hast ein schwarzes Fell. Du bist ein stolzes Zirkuspferd, denn Du bist früher im Zirkus Sarrasani in einer berühmten Rollschuhnummer aufgetreten. Doch jetzt bist Du arbeitslos.

Du bist gern auf der Straße unterwegs.

Am liebsten stehst Du, weil Pferde nicht zum Sitzen eingerichtet sind.

Eben hast Du Konrad und Onkel Ringelhut das erste Mal gesehen, als sie gerade aus dem Fenster auf die Straße schauten. Du fandest sie gleich sympathisch und so hast Du einfach an Onkel Ringelhuts Tür geklingelt. In der Wohnung angekommen schaust Du gleich aus dem Fenster – obwohl Du doch gar nicht schwindelfrei bist.

Konrad muss für die Schule einen Aufsatz über die Südsee schreiben und weiß nicht, was er schreiben soll. Du kannst ihm aber aus der Patsche helfen, indem Du eine Reise in die Südsee für ihn organisierst. Du hast Zeit und Ideen ...

Satz aus dem Textbuch:

Wie-he,wie-he, nji-ha-ha, djam-ba-la, nji-ha-ha, djam-ba-la ...

3. Szenentext

5. Bild: 1. Szene

(Als die drei die Treppe hinaufgeklettert sind und sehen können, wo sie sich befinden, sind sie zunächst einmal starr. Sie stehen zwischen lauter Wolkenkratzern!)

Lautsprecher: „Elektropolis - Die automatische Stadt! Vorsicht Hochspannung!...“

Negro: Ich kehre um! Lassen wir doch die verflixte Südsee schwimmen!

Konrad: Ich denke nicht im Traum daran!

(Der Onkel nickt.)

2. Szene

Onkel: Zu arbeiten scheint hier überhaupt niemand. Versteht ihr das?

(Konrad hat sich neugierig umgesehen)

Konrad: Hier fährt alles von ganz alleine, ohne Chauffeur. Mir ist das völlig schleierhaft.

(Ein Wagen bremsst und hält neben ihnen. Die Dame sitzt im Wagen und häkelt.)

Dame: Sie sind wohl von auswärts?

Negro: *(frei gespr.)* Es reicht!

Konrad: Können Sie uns erklären, wieso hier alles von selbst funktioniert?

Dame: *(lächelt)* Alles wird ferngelenkt. Das Lenkverfahren beruht auf der Koppelung eines elektromagnetischen Feldes mit einer Radiozentrale. Ganz einfach was?

Onkel: Blödsinnig einfach!

Negro: Einfach blödsinnig!

Konrad: *(ärgerlich)* Wo ich doch Chauffeur werden wollte!

Dame: Wozu denn das?

Konrad: *(erklärt)* Na, um Geld zu verdienen!

Dame: Wozu willst du denn Geld verdienen?

Konrad: Sie sind aber komisch! Wer nicht arbeitet, verdient kein Geld und wer kein Geld verdient muß verhungern.

Dame: Das sind ja reichlich verwittrte Anschauungen! Mein liebes Kind, hier arbeitet man nur zu seinem Vergnügen oder um schlank zu bleiben oder um was zu lernen.

Alle Menschen können alles kriegen. Denn der Boden und die Maschinen produzieren bekanntlich mehr als wir benötigen. Wußten Sie das noch nicht?

Onkel: *(Der Onkel ein bißchen beschämt)* Natürlich wissen wir das. Aber bei uns leiden trotzdem die meisten Menschen not.

Dame: *(frei gespr.)* Das ist doch der Gipfel!

(Ein Gong ertönt)

(abgelenkt, halb gespr.) Ach, da erscheint gerade die Vier-Uhr-Zeitung.

Konrad: Wo denn?

(Die alte Dame starrt zum Himmel empor. Die anderen folgen ihrem Beispiel. Am Himmel erscheinen Zeitungsnachrichten....)

Stimme: *(frei gespr.)* Keine Gefahr für Elektropolis! Sicherheitskommission legt Gutachten vor. Wirtschaftsverhandlungen mit dem Mars! Letzte Forschungsergebnisse werden Morgen veröffentlicht

Onkel: *(frei gespr.)* Interessant! Alles funktioniert elektronisch!

Negro: Aber woher kriegen sie die Unmenge Elektrizität, die sie verbrauchen?

Dame: *(sehnsüchtig)* Von den Niagarafällen. Leider hat es dort seit Wochen so geregnet, daß wir sehr in Sorge sind. Die Spannung und die Stromstärke haben derartig zugenommen, daß wir fürchten, in der Zentrale könnten die Sicherungen durchbrennen.

Konrad: Möchte ich mir mal anschauen, eure Zentrale!

Dame: Das ist kein Problem.

Onkel: Nein, wir müssen doch in die Südsee! Dafür haben wir keine Zeit!

Dame: Da kommt ihr an der Zentrale vorbei. *(Die Dame zeigt auf die Zentrale)* Geht nur immer geradeaus! *(sich verabschiedend)* So, ich fahre jetzt in unsren künstlichen Garten. Dort duften die Bäume und Blumen nach Ozon. Das ist sehr gesund. Wiederschauen. *(sie fährt ab.)*

Hörbeispiele

- <https://www.musiktheaterpaedagogik.de/musik/35Mai/01beginn.mp3>
- <https://www.musiktheaterpaedagogik.de/musik/35Mai/02rm-konrad.mp3>
- <https://www.musiktheaterpaedagogik.de/musik/35Mai/03rm-onkel.mp3>
- <https://www.musiktheaterpaedagogik.de/musik/35Mai/04rm-kaballo.mp3>
- <https://www.musiktheaterpaedagogik.de/musik/35Mai/05seidelbast.mp3>
- <https://www.musiktheaterpaedagogik.de/musik/35Mai/06elektropolis.mp3>
- <https://www.musiktheaterpaedagogik.de/musik/35Mai/07explosion.mp3>
- <https://www.musiktheaterpaedagogik.de/musik/35Mai/08suedsee.mp3>

Alte Musik in Neuer Musik - Szenische Zugänge zur Oper „Die tödliche Blume“ von Salvatore Sciarrino

Zweifellos gehört der Komponist Carlo Gesualdo zu den schillerndsten Persönlichkeiten, welche die Musikwelt gekannt hat. Der Fürst von Venosa hat im Jahr 1590 seine Frau und ihren Geliebten ermordet und eine Musik komponiert, die im weiteren Verlauf der Musikgeschichte einzigartig ist. Auch zeitgenössische Komponisten, wie Salvatore Sciarrino, greifen gerne auf seine Musik zurück, um sie zu bearbeiten. Im Folgenden wird ein Unterrichtskonzept für die Mittel und Oberstufe dargestellt, das sich auf szenischer Basis sowohl der „Alten“ als auch der „Neuen“ Musik nähert, ohne spezifische Erfahrungen und Kenntnisse im Bereich der Analyse voraus zu setzen.

Zeitgenössische Musik im Dialog mit Alter Musik

Der zeitgenössische Komponist Salvatore Sciarrino setzt sich in seinen Werken oftmals mit musikalischen Modellen und Musiziertraditionen der Vergangenheit auseinander und bietet auch durch seine Opern eine reichhaltige Materialquelle für Spielkonzepte zur Szenischen Interpretation von Musik. Die zweiaktige Oper *Luci mie traditrici*¹⁰ (Die tödliche Blume) basiert auf einem um 1650 entstandenen venezianischen Theaterstück, das die historischen Geschehnisse rund um den Doppelmord des Madrigal-Komponisten Carlo Gesualdo an seiner Gattin und ihrem Liebhaber im Jahr 1590 verarbeitet. Sciarrinos Oper berichtet vom Ehebruch einer Herzogin mit einem Gast, dem Verrat eines Dieners und dem anschließenden dreifachen Ehrenmord des Herzogs an Diener, Liebhaber und der Herzogin selbst. Die Komposition begleitet diese Geschehnisse in distanzierter Weise und wechselt ständig zwischen der Imitation von Umgebungsgeräuschen (z.B. Windgeräusche, Vogellaute) und dem Hörbarmachen innerer Regungen der SängerInnen (z.B. Herzschlag, Atemgeräusche). Sciarrino betont dabei, dass es ihm keineswegs nur um eine naturalistische Imitation geht, sondern um die Darstellung von psychologisierten inneren Hörwelten.



Der gesamten Handlung ist die Elegie *Qu'est devenu ce bel œil* (Was ist mit deinem schönen Auge geschehen) von Claude le Jeune vorangestellt (Youtube-Link als QR-Code nebenan). Diese zarte Melodie, die zu Beginn der Oper die Funktion eines Prologs einnimmt, bestimmt auch den dramaturgischen Verlauf des gesamten Werkes. An drei Wendepunkten der Handlung kehrt sie in Form instrumentaler Zwischenspiele (Intermezzi) wieder und wird hierbei klanglich immer weiter aufgelöst. Das Verflüchtigen der klanglichen Substanz deutet das tragische Ende der Geschichte an und verdeutlicht darüber hinaus ein zentrales Kompositionsprinzip von Sciarrino, indem er ein Stück aus einer fremden Zeit „rekomponiert“ und mit zeitgenössischen Klängen anreichert.

¹⁰ Der Titel bedeutet übersetzt „Meine verräterischen Lichter“. In Deutschland wird die Oper unter dem Titel „Die tödliche Blume“ aufgeführt.



In der Schule

Durch die szenisch-musikalische Arbeit lernen SchülerInnen zeitgenössische Musik kennen, indem sie diese Spielerlebnisse szenisch und reflektierend zu Lernerfahrungen verarbeitet werden. Sciarrinos Musik, die sich auf die Erkundung harmonischer Mikrotonbereiche unter starker Betonung von Obertonwirkungen und Geräuschen stützt, bietet hierfür ideale Anknüpfungspunkte. Der Komponist setzt sich in seinen Werken immer wieder mit Musik aus vergangenen Epochen auseinander und bearbeitet, verfremdet oder „rekomponiert“ diese. Solche historischen Bezüge bauen vertraute Hörerfahrungen auf, die es den SchülerInnen ermöglichen, einen Zugang zu dieser komplexen Musiksprache zu finden und diese durch szenisches Spiel zu interpretieren. Die Darstellung steht in keinem direkten Bezug zur tatsächlichen Handlung der Oper, sondern wird durch die jeweils individuelle Lebenserfahrung der Schüler selbst konstruiert.

Einführung: Phantasiereise & Gehhaltungen

Zur Vorbereitung wird ein größerer Sitzkreis mit einer Spielfläche in der Mitte gestaltet (Spielraum). Dabei sollten auch verschiedene Requisiten bereitgestellt werden (z.B. Tücher etc.). Zu Beginn wird den Schülern eine Phantasiereise zum thematischen Kontext der Oper vorgelesen (Anhang 1), während im Hintergrund die Elegie *Qu'est devenu ce bel œuil* (QR-Code siehe oben) von Claude le Jeune abgespielt wird. Die Lerngruppe nimmt eine entspannte Sitzposition ein, schließt die Augen und lässt Musik und Text auf sich wirken. Anschließend werden die SchülerInnen dazu aufgefordert, in den Raum zu gehen, um dort verschiedene Gehhaltungen einzunehmen (Anhang 1). Wichtig ist darauf zu achten, dass keine „Rührschüssel“ (alle laufen in die gleiche Richtung) entsteht. Ausgehend von den

Gehaltungen entwickeln die SchülerInnen in einem nächsten Schritt verschiedene Singhaltungen. Hierzu werden unterschiedliche Ausdrucksformen entwickelt, die zum Lied, zum Text und zur Handlungssituation passen oder dazu im Widerspruch dazu stehen. Zunächst werden die ersten zwei Takte der Altstimme in deutscher Übersetzung (Anhang 1) „Was ist mit dem schönen Auge geschehen“ einstudiert und mehrfach in einer „Schleife“ wiederholt.



Der Lehrer gibt hierzu verschiedene Singhaltungen vor, wie z.B. „Ihr seid von euren Freunden verlassen worden und singt das Lied auf dem Heimweg in Wut und Ärger.“ Oder „Ihr seid verliebt und geht spazieren. Fröhlich singt ihr das Lied und freut euch auf die gemeinsame Zukunft.“ Oder: „Ihr seid auf einer Beerdigung und singt das Lied voller Anteilnahme und Trauer.“ Ziel ist es, die verschiedenen Haltungen, die in den Singanweisungen enthalten sind, bewusst körperlich auszudrücken. Dabei ist das Treffen der Töne nebensächlich, da der Ausdruck und die Geste im Zentrum stehen.

Liedtext besprechen und Geschichte zur Musik erfinden

Anschließend wird der Liedtext der Elegie in der deutschen Übersetzung (Anhang 2) besprochen. Er spielt indirekt auf die Thematik der Oper an, indem nach den Umständen eines schmerzvollen Verlustes bzw. Todes eines Menschen und dessen Körper (Augen, Mund, Wange, Haar, Hand) gefragt wird. In der letzten Strophe wird angedeutet, dass diese einmalige Schönheit nicht nochmals leben soll. Die SchülerInnen verfassen eigene Geschichten (kreatives Schreiben), die zur Thematik der Elegie passen und nehmen Bezug auf die im Gedicht gestellten Fragen. Diese Texte werden abschließend parallel zur erklingenden Musik von den SchülerInnen (aus der Rolle) vorgelesen (szenisches Lesen). Ziel ist es, über die Beschäftigung mit dem Inhalt der Elegie, den Bogen zur Oper von Scarrino zu spannen, der in den Elegien verschiedene Beziehungszustände bzw. deren Auflösungen darstellt.

Standbilder zu drei Intermezzi entwickeln



Für die anschließende szenisch-musikalische Arbeit wird die Klasse in drei Gruppen eingeteilt, die jeweils ein Intermezzo darstellen. Zunächst wird das erste Intermezzo vorgespielt (Intermezzo 1) und die SchülerInnen der ersten Gruppe aufgefordert, Requisiten auszusuchen und nacheinander den Spielraum zu betreten, um dort eine Haltung einzunehmen und in dieser „einzufrieren“, die der Musik entspricht.¹¹ Nach und nach kommen die anderen SchülerInnen hinzu und positionieren sich zueinander, so dass ein Standbild entsteht. Die Musik (Intermezzo 1) wird erneut abgespielt und die beiden anderen Gruppen haben die

¹¹ Für Klassen, die noch unerfahren in der Szenischen Interpretation sind, bietet es sich als eine Alternative an, Situationen, die zum Hörbeispiel passen, gemeinsam zu besprechen und in Form eines Standbilds umzusetzen. Hierbei darf also miteinander geredet werden.

Möglichkeit, das Standbild zu verändern, indem sie in den Spielkreis treten und Haltungen verändern, damit das Bild zur musikalischen Erfahrung passt.



Die ganze „Modellierung“ erfolgt zur Musik und ohne Worte. Nachdem das Standbild erbaut wurde, haben die SchülerInnen die Möglichkeit, dieses zu befragen, indem eine Hand auf die Schulter des Befragten gelegt und die entsprechende Frage formuliert wird. Hier bieten sich Erkundigungen an, die zum einen auf die Emotionalität Bezug nehmen und auch die Stellung zu anderen Personen im Standbild mit berücksichtigen. Die SchülerInnen im Standbild antworten aus ihrer Rolle heraus. Die Gruppe 1 merkt sich ihre Haltung im Standbild (Gestik und Mimik). Die Darstellung des Standbilds wird auch für die Gruppe 2 (Intermezzo 2- qr-code links) und Gruppe 3 (Intermezzo 3 – qr-code rechts unten) in der gleichen Abfolge gestaltet. Die in der Musik enthaltene „Auflösung“ wird sich auch in den Standbildern widerspiegeln, indem Beziehungen aufgebrochen werden oder Haltungen isoliert dargestellt werden.





Der Mörder (Standbild)

Standbilder „morphen“

In einem letzten Schritt wird die Verwandlung zwischen den drei Standbildern szenisch dargestellt, indem die SchülerInnen aufgefordert werden, von Standbild 1 zu Standbild 2 zu „morphen“. Die SchülerInnen bewegen sich hierbei aus dem Standbild 1 heraus zum nächsten Standbild 2, indem die Haltungen angepasst und übernommen werden. Als Hilfestellung wird der Gruppe 1 die Musik des folgenden Standbilds (Intermezzo 2) vorgespielt. Abschließend erfolgt die Reflexion der szenischen Interpretation. Dabei wird auch ausführlich über die Wirkung der Musik und die Beziehung zwischen den drei Stücken gesprochen. Ggf. werden hier sowie in der Modellierung der Standbilder auch inhaltliche Aspekte aus der Elegie und der erfundenen Geschichten mit berücksichtigt. Je nach Leistungsstand der Klasse lassen sich Auszüge aus der Partitur hinzuziehen und miteinander vergleichen, um so das Kompositionsprinzip der „Rekomposition“ kennen zu lernen (Anhang 3).¹²

Der Eifersuchtsmord von Gesualdo

Im Anschluss an die szenische Beschäftigung mit der Musik erfahren die SchülerInnen in arbeitsteiliger Partnerarbeit mehr über die beiden Komponisten und lernen auch die biographischen Umstände des Eifersuchtsmordes kennen (Anhang 4). In einem anschließenden Gespräch werden Querverbindungen zwischen der Elegie und der Komposition von Sciarrino hergestellt, indem die SchülerInnen reflektieren, warum die „alte Musik“ von einem zeitgenössischen Komponisten gewählt und immer mehr „zerstört“ wird. So unterschiedlich die beiden Komponisten auch sind, gibt es Ähnlichkeiten hinsichtlich der

¹² Vgl. auch Saxer, Marion (2010): Dekonstruktion und Konstruktion zugleich: Zur Bearbeitungstechnik Salvatore Sciarrinos am Beispiel der Intermezzi aus der Oper Luci Mie Traditrici, in: Rückspiegel: Zeitgenössisches Komponieren im Dialog mit älterer Musik, S. 53-67.

Überwindung konventioneller musikalischer Grenzen und der Verwendung einer spezifisch (atonalen) Tonsprache. Zudem ließe sich kritisch diskutieren, inwiefern das Komponieren eine Art Verarbeitung des Mordes darstellt. Hierzu gehört auch die brisante Frage, ob ein Mörder als Komponist in die Musikgeschichte eingehen darf und seine Musik ohne Vorbehalte gehört werden soll.

Die SchülerInnen lernen das Madrigal *Dolcissima mia vita* von Gesualdo kennen, der auch den Text selbst verfasst hat. Dieser handelt, typisch für die Zeit, von Weltschmerz, Liebesagonie und Todessehnsucht. Anhand der Höreindrücke und eines Partiturauszugs wird deutlich, wie Gesualdo die Musik bis zu Ende des Stückes in sich zusammenfallen lässt. Immer wieder deklamieren die Singstimmen „O morire“ (sterben), wobei die Komposition in chromatisch auf- und absteigenden Skalen aus den Fugen gerät. Dem Hörer ist, als ob er den Boden unter den Füßen verliert und in einen Abgrund fällt. Die Musik ist dabei von dem Versuch bestimmt ist, subtilste Gefühlsnuancen musikalisch widerzuspiegeln.

Nach dem Höreindruck wird hinterfragt, warum und ob diese „alte Musik“ immer noch so befremdlich klingt, wie sie zur damaligen Zeit gewirkt haben muss. Darüber hinaus reflektieren die SchülerInnen, ob Gesualdos Musik „autonom“ ist oder mit den biographischen Aspekten in Bezug steht. Aus musikdidaktischer Sicht ist hierbei das Verhältnis zwischen Biographik und Musik interessant, indem kritisch diskutiert werden könnte, inwieweit die Komposition eine Verarbeitung der Mordtat ist, bzw. solche Musik eines Mörders nicht (im Unterricht) thematisiert werden soll/darf. Werden hier Grenzen überschritten, da ein Mörder (und ein Mord) Vorbild für einen zeitgenössischen Komponisten werden?



Eine fiktive Gerichtsreportage

Zu der Mordtat liegt ein vollständiger Untersuchungsbericht vor, in dem Zeugenaussagen aufgezeichnet sind.¹³ In Anhang 6 finden sich Auszüge aus diesen Akten, welche die Entstehungsumstände der Vorgänge detailliert beschreiben. Die SchülerInnen versetzen sich in die Rolle eines/einer ReporterIn, der die Ausführungen kritisch kommentiert und reflektieren in Form eines kurzen Zeitungsartikels die Beweggründe der Beteiligten. Auch hier erscheint es wichtig, zu hinterfragen, ob Gesualdo die Tat bereut und in Einsamkeit durch Musik eine Verarbeitung seiner Schuld möglich erscheint. Die wahre Geschichte lehrt aber auch, dass Gesualdo ein zweites Mal geheiratet hat und seine Frau misshandelt haben soll.

¹³ Ausführlich hierzu siehe Watkins, Glenn (2000): Gesualdo. Principe di Venosa. Leben und Werk eines fürstlichen Komponisten, München: Matthes & Seitz.

Das Prinzip der Re- und Dekomposition lässt sich praktisch mit Hilfe von Software erproben, indem z.B. mittels einem Sequenzer- oder Notationsprogramm kurze Melodie-Zitate aus *Dolcissima mia vita* mit verschiedenen Effekten verändert werden. Für höhere Jahrgangsstufen bietet es sich an, traditionelle „bekannte“ Lieder zu bearbeiten und zu verfremden, indem die Tonalität verlassen, Notenwerte/Taktstrukturen aufgelöst werden oder mit Geräuschen gearbeitet wird.

Die Gesualdo-Thematik ist auch von anderen Komponisten verarbeitet worden (Strawinsky)

und bietet fächerübergreifende Bezüge. Auf einem Altarbild von Santa Maria delle Grazie ist Gesualdo kniend neben seiner zweiten Frau Eleonora zwischen Himmel (Vergebung) und Hölle (Schuld) dargestellt. Auch im Roman und Film wurde der Mord und die Musik Gesualdos ausführlich behandelt.¹⁴

„Mein Herr,
tödlicher scheint mir ein Moment, in dem Ihr
nicht an meiner Seite ruht, als tausend Tode, die
aus unserem Verbrechen resultieren könnten.
Wenn ich mit euch ende, werde ich euch niemals
fern sein; aber wenn Ihr mich verlasst, werde ich
einsam und traurig sterben, fern von allem, dem
mein Herz gehört – und das seid Ihr. Die Beden-
ken, die Ihr geäußert habt, hättet Ihr schon lange
vorher äußern müssen, nicht erst jetzt, da der
Pfeil aufgelegt und der Bogen gespannt ist.“

(Brief von Gesualdos Ehefrau Maria an ihren Geliebten Fabrizio Carafa
vor dem Mord)

Hörbeispiele der Intermezzi aus: Salvatore Sciarrino (2001): *Luci mie traditrici*. Opera in due atti, Klangforum Berlin. Beat Furrer, KAIROS: LC 10488; 0012222KAI

Notenauszüge: Salvatore Sciarrino (1998): *Luci mie traditrici*. Opera in due atti, Partitura, Ricordi.

¹⁴ Krausser, Helmut (1993): *Melodien oder Nachträge zum quecksilbernen Zeitalter*, München: List sowie Gesualdo. *Tod für fünf Stimmen* (1995, Regie: Werner Herzog).

ANHANG

1. Phantasiereise

Setze dich bequem hin und schließe die Augen! Du lebst in einer vergangenen Zeit vor mehr als 400 Jahren in Italien. Es ist die Epoche der Renaissance, eine schillernde Zeit des Umbruchs. Ein neues Lebensgefühl macht sich breit, von dem auch du und deine Freunde ergriffen sind. Du genießt die Aufbruchsstimmung und merkst deutlich, wie sich das Leben in deiner Stadt verändert hat. Es herrscht ein rasanter Wettbewerb zwischen Staaten und Städten, Handelshäusern, Familien und Herrschern. Reiche Familien repräsentieren ihre Macht nach außen und kämpfen untereinander in Kriegen.

Es ist eine besondere Zeit, in der Wissenschaft und Kunst sich ständig weiterentwickeln. Vor einiger Zeit kamen griechische Gelehrte nach Italien und brachten Wissen über die Kultur der griechischen Antike mit, die lange in Vergessenheit geraten war. Überall wird die Hauptbotschaft verbreitet: Der Mensch steht im Mittelpunkt! Er ist das Maß aller Dinge und kann sich in der Wissenschaft und Kunst entfalten. Der Fortschritt scheint nicht mehr aufzuhalten, so reichhaltig sind die Erfindungen, von denen du immer wieder hörst. Insbesondere die Musiker entwickeln neue Stile und Instrumente. Endlich geht es nicht mehr ausschließlich um Religion, wie im Mittelalter, sondern um neue Ideen von wissenschaftlicher Klarheit. Du bist beeindruckt von dem Selbstbewusstsein, wie die Musiker auftreten und welch hohes Ansehen sie genießen. Ihre Werke sind individuelle Schöpfungen. Du bist vor allem von der Musik und dem mehrstimmigen Gesang begeistert, der dich sehr berührt. Gerne lauscht du der Musik. Sie berührt dich sehr, insbesondere die mehrstimmige Chormusik. Du tauchst tief in die Musik ein und ganz die Selbständigkeit der einzelnen Stimmen hören, auch wie sie sich zusammen verbinden oder gegeneinander antreten. Manchmal hast du das Gefühl als sei die Musik berechenbar und durchschaubar, manchmal bist du von den Klängen auch nur überwältigt und genießt die Stimmung.

Infos zu Gehhaltungen

a.) Langsam und versunken in die Musik schlendert ihr durch die Gänge einer Kathedrale und seid ergriffen von der Musik. Genau lauscht ihr den einzelnen Stimmen.

b.) Ihr seid Tuchhändler und befindet euch auf dem Marktplatz. Dort herrscht großes Treiben und große Hektik. Es ist heiß. Deine Ware zeigst du neugierigen Besuchern. Du begegnest auch einigen Händlern und begrüßt sie mit einem selbstbewussten Lächeln und einer kurzen Geste.

c.) Ihr seid Adelige und befindet euch auf einem Treffen, an dem unterschiedliche Machthaber teilnehmen. Die Stimmung ist angespannt, da ihr untereinander in Konkurrenz steht. Du trittst bewusst ganz mächtig auf und trittst in großen ruhigen Schritten in den Raum. Du lässt dich durch nichts irritieren und nimmst auch blickst deine Konkurrenten an.

d.) Ihr seid Maler und habt gerade ein Gemälde vollendet. Nochmals schaut du es dir an und verbesserst mit dem Pinsel einige Konturen. Stolz gehst ihr zu euren Freunden und zeigst ihnen dein Bild.

2. „Was ist mit dem schönen Auge geschehen“ von Claude le Jeune

Qu'est devenu ce bel oeil

Claude le Jeune

Soprano: Qu'est de - ve - nu ce bel oeil qui mon a - me ecla - roit de ses rays.....

Alto: Qu'est de - ve - nu ce bel oeil qui mon a - me ecla - roit de ses rays

Bajo: Qu'est de - ve - nu ce bel oeil qui mon a - me ecla - roit de ses rays



„Was ist mit dem schönen Auge geschehen“ (Claude le Jeune, Second livre des Airs, Paris, Ballard 1608).

Was ist mit diesem schönen Auge geschehen, das mit seinem Strahlen meine Seele erhellt hat, In dem Amor seine Pfeile und Flammen wiederfand?

Was ist mit dem Mund, dem süßen Lächeln und dieser Stimme geschehen, Mit dem meine Geliebte die Schüchternsten in der Liebe gefangen hat?

Was ist mit dieser Wange geschehen, die vor Liebe und Schande errötet ist,

Und auf die Amor hunderttausend Rosen und Lilien ausgebreitet hat?

Was ist mit diesem feinen Gold dieses jungen, gelockten und glänzenden Haares geschehen, Welches tausend Liebesgötter unendlich zu tausend Netzen gestaltet haben?

Was ist mit dieser Hand geschehen, welche Tithonos' Gattin geschätzt hat, Hand weißer als Milch, weißer als Schnee?

Oh beleidigendes Unglück, welches diesen Schatz unter der Grabstätte versteckt hat.

Mach, dass die Welt weder etwas Niedlicheres noch etwas Schöneres hat.

Informationen: Amor: Gott der Liebe; Tithonos: Sohn eines griechischen Königs, der von Zeus „ewiges Leben“ geschenkt bekam.

Aufgaben

- 1.) Lest euch gegenseitig den deutschen Text laut und langsam vor. Wovon handelt er?
- 2.) Welche Strophe fällt etwas aus dem Rahmen? Warum?
- 3.) Erfinde eine Geschichte, die auf die im Gedicht beschriebenen Umstände Bezug nimmt. Berücksichtige bei deiner Geschichte folgende Leitfragen: Wie kam es zu dem „Unglück“? Was ist geschehen? An wen richtet sich der Text?
- 4.) Präsentiere deine Geschichte deinen Mitschülern und lese sie laut vor, während im Hintergrund die Musik läuft!

3. Auszüge aus der Partitur und Vergleich der Intermezzi

Intermezzi I

Violini I

Violini II

Viola

Violoncello

Contrabbasso

mf

sord.

dimin. sino a sparire

f

5

Intermezzi II

Violini I

Violini II

Viola (div.)

Violoncello

Contrabbasso

flaut.

mf

f

sord. flaut. molto

ppp

pp

pppp

pp > pppp

5

* In questo intermezzo i Violini devono essere raddoppiati.

Intermezzi III

Senza tempo (lentissimo)

Violini I

Violini II

Viola

Violoncello

Contrabbasso

5

Aufgaben:

1. Schaut euch die drei Notenausschnitte an. Was fällt euch auf? Was verändert sich? Was bleibt gleich?
2. Deutet das folgende Zitat von Sciarrino: „Sie wird immer wiederkehren – dieselbe Musik und jedes Mal von den Wunden der Zeit gezeichnet“!

4. Gegenüberstellung Gesualdo – Sciarrino



Don Carlo Gesualdo (1560-1613) wurde als Sohn des Fürsten Fabrizio Gesualdo in Neapel geboren. Erste musikalische Eindrücke erhielt er am väterlichen Hof in Gesualdo, einer kleinen Stadt ca. hundert Kilometer östlich von Neapel. Die in Diensten des Vaters stehenden Musiker unterrichteten den jungen Don Carlo in Komposition und lehrten ihn das Spiel der Laute.

Gesualdo heiratete die lebenslustige Frau Donna Maria. Nach zwei Jahren der Ehe nahm diese sich einen Liebhaber. Als Gesualdo von dem heimlichen Verhältnis von einem Verwandten erfuhr, ermordete er zusammen mit einigen Komplizen seine Frau und den Liebhaber. Sein Status als Fürst gab ihm Straffreiheit. Sein Handeln entsprach dem Ehrenkodex. Die Tat lastete zeitlebens schwer auf Gesualdos Gewissen. Er heiratete noch ein weiteres Mal und hat seine zweite Frau angeblich misshandelt. Einen großen Teil seines Lebens verbrachte Gesualdo in der Abgeschlossenheit seines Schlosses.

Carlo Gesualdo lebte in einer Zeit der Umbrüche. Die von ca. 1400 bis zum Jahre 1600 reichende Epoche der Renaissance ging zu Ende. In diesem Zeitraum war die mehrstimmige Vokalmusik die vorherrschende musikalische Form. Zudem standen nahezu alle Komponisten in diesem Zeitraum in kirchlichen Diensten. Das bedeutet auch, dass viele musikalische Stücke der Zeit für den kirchlichen Gebrauch gedacht waren.

Gesualdo komponierte dagegen fast gar keine Kirchenmusik. Als Fürst war finanziell unabhängig und komponierte für sich selbst. Für ihn bildete dabei das Madrigal, ein weltliches mehrstimmiges Lied, die wichtigste musikalische Gattung. Seine Musik zeichnet sich durch häufigen Einsatz von Chromatik und unerwarteten Tonartwechseln zur eindringlichen Ausdeutung von Textvorlagen aus und klingt teilweise sehr atonal. In den von Gesualdo vertonten Gedichten tauchen immer wieder die gleichen Grundgedanken auf: Die grausame Dame, die brennende Liebe, das elende Leben, das schmerzhaftes Schicksale, der drohende Tod. Bei seinen beiden letzten Madrigalbüchern schrieb Gesualdo möglicherweise die Texte selbst: „Elend sterbe ich in meinem Schmerz, und wer kann mir das Leben geben, ach, wer tötet mich und will mir das Leben und Hilfe mir nicht geben? Oh schmerzliches Schicksal, wer mir das Leben geben kann, ach, gebt mir den Tod.“

Aufgaben:

- Warum schreibt Gesualdo Madrigale über Liebe und Tod und keine Kirchenmusik?
- Warum wird Gesualdo nicht für seine Tat verhaftet?
- Welchen schreibt Gesualdo nach dem Mord weiter Musik?
- Erzähle deinem Sitznachbarn/deiner Sitzpartnerin vom Leben und von der Musik Gesualdos!

Salvatore Sciarrino (geb. 1947)



Der italienische Komponist Salvatore Sciarrino hat sich bereits im Kindesalter mit Musik, Literatur und Kunst beschäftigt. Seit seinem zwölften Lebensjahr erhielt er von verschiedenen Lehrern privaten Musikunterricht und komponierte bereits seine ersten Werke. Dennoch bezeichnet er sich gerne als Autodidakten, also als jemanden, der sich seine Fertigkeiten selbst beigebracht hat. Sciarrino studierte Musikgeschichte in Palermo. Aus dieser Zeit mag auch sein großes Interesse an musikalischen Traditionen stammen. Immer wieder hat er sich mit Musik der Vergangenheit beschäftigt. Dabei ist er zu einem bemerkenswerten Ergebnis gekommen: *„Ich unterscheide nicht zwischen modern und alt, das erscheint mir zu einfach. Es gibt hochaktuelle ‚alte‘ Autoren, und es gibt neue Musik, die ganz veraltet klingt und langweilt.“*

In seiner Musik sind nicht Tonhöhen, sondern Klangfarben wichtig. Zudem konzentriert sich Sciarrino auf das Leise. Bei seiner Musik muss man die Ohren spitzen, um hinzuhören und inn sich hineinzuhören. Dennoch ist es kein Entspannungsmusik, vielmehr ein Einspruch gegen den Lärm unserer Welt und gegen die Verluste einander zuzuhören. Sciarrinos Musik

ist durch einen hohen Anteil an geräuschhaften Klängen gekennzeichnet. Häufig orientiert er sich dabei an unterschiedlichen Naturphänomenen (Windstürme, Flattern von Vögeln und das Zirpen von Grillen). Durch neue Spieltechniken werden den Instrumenten bisher ungehörte Klänge entlockt. Es mag in Bezug auf Sciarrinos Musik nicht überraschen, wenn diese oft als „farbig“ bezeichnet wird. In seiner Oper *Luci mie traditrici* werden z.B. Pausen mit Klopfgeräuschen unterlegt, die an den menschlichen Herzschlag denken lassen. Das Stück handelt von Carlo Gesualdo, einem Fürsten der Renaissance und Komponisten, der seine Frau mit einem Liebhaber erwischt und beide ermordet. Was so sehr nach einem brutalen Drama klingt, erscheint in der musikalischen Umsetzung als stiller innerer Vorgang. Acht Duette, die durch fünf instrumentale Zwischenspiele gegliedert sind, führen zur Reise in das Innenleben der Personen, das durch die Musik klangmalerisch unterstrichen wird. Die Stücke sind oft einfach gebaut. Durch diese Konzentration auf das Einfache wendet sich Sciarrino gegen die übersteigerte Komplexität vieler zeitgenössischer Musik.

Als Sciarrino gefragt wurde, welche Art von Geschichten er für seine Opern auswählt, antwortete er: „Wichtig ist, das auf der Bühne darzustellen, was uns aus dem Zustand der Normalität herausreißt. Dabei interessieren mich nur die zeitgenössischen Sujets, auch da, wo ich mich scheinbar auf Gesualdo beziehe: Blut ist etwas Lebendiges.“

Fragen

- 1. Warum schreibt Sciarrino eine Oper über Gesualdo und dessen Leben?
- 2. Warum wird die Musik von Sciarrino oft als „farbenfroh“ bezeichnet?
- 3. Wie vertont Sciarrino die Umstände des Mordes?
- 4. Erzähle deinem Sitznachbarn / deiner Sitzpartnerin vom Leben und von der Musik Sciarrinos!

Aufgaben:

- Wovon handelt der Text, den Gesualdo geschrieben hat?
- Hört euch einen Auszug an und beschreibt die Wirkungen, welche die Musik bei euch auslöst.
- Welche Bezüge ergeben sich zwischen Text und Ehrenmord?
- Benennt verschiedene kompositorische Merkmale, wie Gesualdo den Text vertont!

6. *Material für eine Gerichtsreportage*

Der Mord von Gesualdo ist ausführlich in Form von Zeugenberichten und anderen Beweisen dokumentiert. Es fand eine Gerichtsverhandlung statt, in der Gesualdo freigesprochen wurde, da das damalige Gesetz des Landes einen „Ehrenmord“ eines Fürsten nicht verurteilte. Hier findet ihr einige Zeugenaussagen und einen Brief:

„Gegen neun speiste Don Carlo zu Abend in seinem Privatgemach im Zwischengeschoss, auf dem Bett liegend und angezogen. Verwundert fragte der Zeuge, wohin er zu so später Stunde gehen wolle, und erhielt zur Antwort: „Zur Jagd! – Du wirst sehen, welches Tier ich heute jagend werde!“ Dann befahl er dem Zeugen, zwei Fackeln zu entzünden, und als dies geschehen war, holte Don Carlo ein Schwert hervor und gab es dem Zeugen zum Tragen, ebenso einen Dolch, ein Messer und eine kleine Arkebuse. Danach erklomm er, gefolgt von Zeugen, die Treppe zu Marias Zimmerflucht und flüsterte, dass er beide umbringen werde, den Herzog von Andria und „diese Hure Maria“. Der Zeuge bemerkte drei Männer auf der Treppe, von denen jeder eine Hellebarde (Stichwaffe) und eine Arkebuse (Gewehr) trug. Nachdem Don Carlo ein Zeichen gab, traten die Männer die Tür ein. Kurz darauf hörte der Zeuge das Knallen von Feuerwaffen, aber keine Stimmen, weil er außerhalb des Schlafzimmers der Dame wartete. Als die drei Männer herauskamen, erkannte er sie als Knechte Don Carlos, und sie stiegen die Treppe hinab. Später kam Don Carlo selbst, beide Hände triefend von Blut, aber er drehte sich gleich um, ging ein zweites Mal hinein und rief: „Ich glaube es nicht, dass sie tot ist!“. Der Zeuge leuchtete mit einer Fackel hinterher und sah einen toten Körper neben der Tür und sah, dass Don Carlo auf das Bett der Donna Maria sprang und ihr noch weitere Wunden zufügte und dabei rief er immer wieder: „Ich glaube es nicht, dass sie tot ist!“ Am Morgen stellte sich heraus, dass Don Carlo nicht mehr hier war, noch seine Knechte, noch irgendwelche Mitglieder des gesualdischen Hofstaats.“ (aus dem Zeugenbericht von Pietro Bardotto, Kammerdiener von Gesualdo).

„Mein Herr – tödlicher scheint mir ein Moment, in dem Ihr nicht an meiner Seite ruht, als tausend Tode, die aus unserem Verbrechen resultieren könnten. Wenn ich mit euch ende, werde ich euch niemals fern sein; aber wenn Ihr mich verlasst, werde ich einsam und traurig sterben, fern von allem, dem mein Herz gehört – und das seid Ihr. Die Bedenken, die Ihr geäußert habt, hättet Ihr schon lange vorher äußern müssen, nicht erst jetzt, da der Pfeil aufgelegt und der Bogen gespannt ist. Kurzum – ich wünsche und befehle es so: Kommt zu mir – oder verliert mich für immer!“ (Brief der Ehefrau von Gesualdo an ihren Geliebten vor dem Mord; Maria d’Avolos an Fabrizio Carafa).

„Einige Verwandte der Fürstin sind empört über diese Tat, obwohl sie dem Gesetz des Landes entspricht. Sie sei von Knechten und Dienern ermordet worden, deren Hände unwürdig waren, ein so schönes und edles Blut zu vergießen. Ihr Ehemann hätte den Anschlag eigenhändig ausführen müssen. Allein aus diesem Grunde schon müssten sie Vergeltung üben: durch Gesetz oder auf andere Weise. Aber nichts geschah. Ich habe davon reden hören, dass der Onkel der Dame von dem geplanten Überfall gewusst und sie und ihren Liebhaber gewarnt habe. Doch war dies der Wille und Bestimmung ihrer süßen Liebe“ (Pierre de Bourdeilles, Bekannter der Familie).

„Der Fürst stürzte sich mit einem Stilo aufs Bett seiner Frau und begann auf sie einzustechen. Sie bat um Vergebung ihrer Sünden und beichten zu dürfen, doch sie flehte umsonst. So zog sie sich ein Tuch über den Kopf und hauchte der Salve Regina ihre Seele aus. Aus diesem Grund hat sich der Fürst nach Gesualdo zurückgezogen und wird nie wieder nach Neapel kommen. Er widmet sich der Musik und sein Werk ist von hervorragender Qualität.“ (Giovanni Spaccini, Autor einer damaligen Dokumentation der Geschehnisse)



(Giovanni Balducci, Il Perdono di Gesualdo, a. 1609)

Aufgabe:

Stellt euch vor ihr seid Reporter und habt die Aufgabe über die Gerichtsverhandlung zu berichten. Schreibt dazu einen Zeitungsartikel, in dem ihr die unterschiedlichen Aussagen und Beweise gegenüberstellt. Nehmt dabei auch selbst eine eigene Stellung zur Tat ein und berücksichtigt die Rolle von Gesualdo als bedeutenden Komponisten seiner Zeit!

7. Ergänzendes Texte

Zu Gesualdos Madrigalen *Dolcissima mia vita* und *Moro lasso*

Gesualdos viertes Madrigal *Dolcissima mia vita* aus dem fünften Madrigalbuch gehört zu seinen exaltiertesten Kompositionen. Schon ab dem 3. Takt ist es unmöglich einen Modus festzulegen, so dass hier zuweilen von „Amodalität“ gesprochen wird. Auch dieses Stück weist die typischen Merkmale aller Madrigale Gesualdos auf – Querstände, schroffe Wechsel von homophonen und polyphonen Partien, Chromatik –, wobei aber gerade die Chromatik in den letzten Takten geradezu eskaliert. Der Text des Madrigals, typisch für die Zeit, spricht von Weltschmerz, Liebesagonie und Todessehnsucht. Gesualdo, der wahrscheinlich den Text

selbst verfasste, lässt die Musik ab Takt 36 bis zu Ende des Stückes in sich zusammenfallen. O morire deklamieren die Singstimmen immer und immer wieder, wobei die Komposition in chromatisch auf- und absteigenden Skalen aus den Fugen gerät. Dem Hörer ist, als ob er den Boden unter den Füßen verliert und in einen Abgrund fällt. Wie sehr diese Musik dabei von dem Versuch bestimmt ist, subtilste Gefühlsnuancen musikalisch widerzuspiegeln, wo man ja soweit ging, dass nicht mehr der Inhalt einzelner Sätze, ja, nicht einmal einzelner Zeilen, sondern nur noch der einzelner Worte ausgedeutet werden, kann man hier sehen.

In *Moro lasso*, dem siebzehnten Madrigal aus Gesualdos sechstem Marigalbuch, verbinden sich gleich in den ersten Takten eine hochchromatische Melodik und eine die Grenzen der Tonalität sprengende Harmonik. Zu der chromatisch fallende Linie, eis, e, dis, d erklingen in unmittelbarer aufeinanderfolge Cis-Dur, a-Moll, H-Dur, G-Dur. Eine einheitliche Tonart ist hier nicht mehr feststellbar. Bemerkenswert sind ferner die von Gesualdo in Takt 48 und 52 komponierten dissonanzgeladenen Klänge zu den Worten „schmerzliches Schicksal“. In beiden Fällen kann man von einer verzerrten phrygischen Kadenz ausgehen. In Takt 48 erklingt d-Moll als Sextakkord mit hinzugefügter kleiner Sexte b, wodurch sich in den Oberstimmen die krasse Dissonanz einer kleinen Sekunde ergibt (b gegen a). Die Auflösung erfolgt dann nach E-Dur. In Takt 52 wiederholt Gesualdo dieses Prinzip, komponiert jetzt aber eine Verbindung von a-Moll mit kleiner Sexte f (starke Sekundreibung durch die kleine Sekunde f und e) nach H-Dur. Ab Takt 57 schafft Gesualdo dann Klangverbindungen, die sich auch nicht mehr als Verzerrungen der Dur/Moll-Tonalität deuten lassen. So erklingen auf der ersten Schlagzeit von Takt 57 die Töne $g^1-h^1-es^2$. Der weitere Verlauf des Taktes schwankt dann undeutlich zwischen a-Moll und C-Dur. In Takt 58 folgt wieder ein übermäßiger Dreiklang ($e^1-gis^1-c^2$), der aber ebenfalls nicht als Vorhaltsakkord gedeutet werden kann, da auf ihn nur die dissonante Sekunde a-h erklingt. Der Klang wird hier also als Wert an sich gesetzt. Daraufhin sinkt die Musik chromatisch nach g-Moll mit kleiner None ab (auch hier ergibt sich in der Oberstimme die scharfe Dissonanz einer kleinen Sekunde) und wird dann abrupt nach G-Dur gerückt. Das dieser ganze Prozess durch das Wort „Sterben“ ausgelöst wird, mag hier kaum noch überraschen.

Gesualdo kann als erster Komponist bezeichnet werden, bei dem in aufregender Wechselwirkung aus Kontrapunkt Klang und aus Klang Kontrapunkt wird. Wolfgang Rihm bringt es auf den Punkt:

„Gesualdos Musik klingt, als würde ein hautwandiger Raum, in dem bald Musik erklingen wird, von selbst zu klingen beginnen. Das ist das einzig selbstverständliche an dieser Musik, an der nichts ‚natürlich‘, alles aber herrliche Willkür und außerordentliche Gewalt ist. Alles ist da abseitig, einseitig, Beweis für Kunst als Gegennatur. Wie unterscheidet sich diese geil ausgekostete Zerknirschung vom pickligen Klingelbeutelpietismus meist nördlicher Meister! Gerade hat der Principe noch mit dem Dolch in Leichen gestochert, schon jetzt setzt er peinvolle süßdunkle Kontrapunkte, die schönsten, die es gibt. Bestimmt war er grün im Gesicht, und gelblicht. – Er bleibt ohne Beispiel.“¹⁵

Text von *Moro lasso* mit Übersetzung:

¹⁵ Zit. nach: Watkins, Glenn (2000): *Gesualdo*, München, S. 474.

Moro lasso al mio duolo e chi mi puo dar vita, ahi, che m'ancide e non vuol dar mi vita, e non vuol dar mi vita O dolorosa sorte chi dar vita mi può ahi mi da morte.	Elend sterbe ich in meinem Schmerz, und wer kann mir das Leben geben, ach, wer tötet mich und will mir das Leben und Hilfe mir nicht geben? Oh schmerzliches Schicksal, wer mir das Leben geben kann, ach, gibt mir den Tod.
--	--

Informationen zur Oper Luci mie traditrici

Was so sehr nach Oper klingt, erscheint in der musikalischen Umsetzung durch Salvatore Sciarrino als ein rein innerer Vorgang: «Poco succede, quasi niente», «Wenig geschieht, sozusagen nichts», sagt der Komponist dazu. Acht Duette, die sich in seltenen Momenten zum Terzett weiten und die durch fünf instrumentale Zwischenspiele gegliedert sind, führen das Geschehen gleichsam in nuce vor. Dabei stellt sich eine Kontrastwirkung eigener Art ein. Auf der einen Seite ist es keine Frage, dass in diesem Werk Zeit vergeht, und zwar Erzählzeit so gut wie erzählte Zeit, dass sich außerdem auch eine ungeheure Spannung auf das tödliche Ende hin aufbaut. Auf der anderen Seite aber glaubt man die Geschichte auf einen Schlag zu erfassen – wie in einem Bild, das einen Zustand zeigt und die Vorgeschichte implizit mitliefert.

Anders als in vielen Opern von heute, die sich von der narrativen, konsekutiv erzählenden Dramaturgie abwenden, geht die Oper Salvatore Sciarrinos von einem altvertrauten Ansatz aus, den sie allerdings zu ganz andersartigem, ganz neuem Leben bringt. Die unglaubliche Spannung dieses sozusagen stillstehenden Stücks spiegelt sich nun aber ganz konkret in der musikalischen Machart – und dabei manifestieren sich einige jener Elemente, welche die Handschrift Salvatore Sciarrinos so unverkennbar machen. Die Singstimmen zum Beispiel sind durch einen eigenartig psalmodierenden Tonfall geprägt, in einfachen Gesten gehalten und über weite Strecken ähnlich gebaut. Immer wieder wird ein Ton auf einer liegenden Basis angesetzt und dann in eine rasche Bewegung geführt, die sich erst in kleinen, später in immer größeren Intervallen verwirklicht. Als höchst artifizielle Rezitation erscheint das, und zugleich als moderne Spiegelung der in der Renaissance entwickelten Praxis der Diminution, der kunstvollen Verzierung des Einzeltons. Die Reduktion auf das Einfache und dessen Entwicklung mit Hilfe kleiner, gradueller Veränderungen wäre das erste jener Elemente, welche die Musik Salvatore Sciarrinos auszeichnen; es sichert dieser musikalischen Sprache eine ganz spezifische Fasslichkeit. Mit restaurativen Tendenzen hat das nichts zu tun, mit Widerstand gegenüber der übersteigerten Komplexität vieler neuer Musik wenig; eher kommt darin ein Zurückgehen auf die Wurzeln zum Ausdruck, wie es – wenn auch in ganz anderer Weise – ein Komponist wie György Kurtág verfolgt.

Eisenhans! Rollenvorbilder im Märchen. Szenische Interpretation von Ali N. Askins Oper für Kinder und Jugendliche¹⁶

Jungen brauchen männliche Vorbilder und Identifikationsfiguren auch außerhalb der Familie. In der Grundschule ist der Anteil an Lehrern auf 12 Prozent zurückgegangen, im Sekundarbereich sind es immerhin noch 40 Prozent. Die Folgen müssen sicherlich differenziert betrachtet werden, es lässt sich jedoch festhalten, dass Jungen in der Mehrzahl mit Pädagoginnen konfrontiert sind und der Mangel an positiven Männerbildern - gerade in der Pubertät - Auswirkungen auf die Persönlichkeitsentwicklung hat.

In der Familie sieht es nicht anders aus: Das Statistische Bundesamt veröffentlichte 2010, dass 67 Prozent aller Männer in Deutschland im Haushalt keine Kinder betreuen. Das Verhältnis der alleinerziehenden Mütter zu den Vätern liegt bei 9:1. Für Jungen ist das ein besonderer Verlust, da sie männliche Eigenschaften nicht mehr durch persönliche Tradierung kennen lernen, sondern auf medial vermittelte Bilder angewiesen sind. Die häufig stereotypen Erscheinungsformen in Computerspielen oder Filmen taugen oft nicht zur Identifikation, da sie ihr Dasein weit entfernt von Alltagsrealitäten fristen, als Männer mit übermenschlichen Fähigkeiten, mit unverletzlichen Körpern oder als Monster mit mörderischem Gebaren.

Ohne diese Diskussionen in vollem Umfang wiederzugeben und zu kommentieren, versucht der folgende Artikel, Anregungen zu geben, wie anhand der Kinderoper Eisenhans! von Ali N. Askin nach dem gleichnamigen Grimm'schen Märchen (vgl. Anhang 3) ein „wilder Mann“ zum Leitbild werden kann, das für Jungen sowohl Orientierung in der Adoleszenz als auch Lebenshilfe in der Fremde bieten kann. Wildheit ist eine Männern zugeschriebene Eigenschaft, die Mut und Unerschrockenheit, Stärke und Zügellosigkeit, Abenteuerlust und Chaos, Zivilisationsferne und Naturnähe umfasst. Der Prinz im Märchen begegnet all diesen Facetten in der Gestalt des Eisenhans, der zu seinem Mentor wird, ihm Prüfungen auferlegt und ihm schließlich als Retter in der Not die entscheidende Stufe des Erwachsenwerdens ermöglicht. Die Geschichte bietet viele Auseinandersetzungsmöglichkeiten mit dem Thema „Wildheit“, da sie kräftige Symbole, Situationen und Figuren enthält, die den Weg des Prinzen in der Begegnung mit dem personifizierten Wilden beschreiben¹⁷.

Die Kinderoper von Askin folgt der Perspektive des Königssohns, changiert zwischen Oper und Musical und widmet der Wildheit einige musikalische Momente. Sie wurde im Mai 2011 an der Jungen Staatsoper in Berlin als deutsche Erstaufführung auf die Bühne gebracht¹⁸. In diesem Rahmen entstand ein Spielkonzept, das wir hier in erweiterter Form präsentieren. Obwohl sich das Konzept auf die Identitätsfindung von Jungen im Alter von 10 bis 15 Jahren

16 Zur Durchführung dieser Unterrichtseinheit ist es notwendig, die CD "Eisenhans!" von Ali N. Askin. Wien: col legno Verlag 2008 hinzu zu ziehen.

17 Zur Analyse der archaischen Bilder und identifikatorischen Wirkmechanismen vgl. Robert Bly (1991): Eisenhans - Ein Buch über Männer. München: Kindler.

18 Musikalische Leitung: Vinzenz Weissenburger, Regie: Andreas Bode

fokussiert, werden die Mädchen in diesen Reflexionen zur Spiegelung der Außenperspektive unter genderrelevanten Aspekten mit einbezogen.

ALI N. ASKIN Der Komponist, Pianist und Keyboarder Ali N. Askin, 1962 in München geboren, arbeitet seit Ende der 1980er Jahre intensiv mit Theatern (u. a. Münchner Kammerspiele, Zürcher Schauspiel, Schauspiel Düsseldorf) und Orchestern (u. a. Bochumer Symphoniker, BBC Scottish Orchestra) zusammen und ist musikalisch vielfach an Radio-, Film- und Fernsehproduktionen beteiligt. Ein Schwerpunkt seiner Produktionen liegt auf der Komposition bzw. dem Arrangement von elektronischer Musik, Clubtracks und Remixen, aber auch im Bereich der Kammer-, Theater- und Filmmusik sowie Hörstücken für das Radio. Zudem tritt er als Keyboarder und Live-Elektroniker bei Orchestern, Bands und experimentellen Klangprojekten auf. Neben seiner 1999 mit dem Grimme-Preis ausgezeichneten Arbeit zu dem Dokumentarfilm Ratten (Arte/WDR) zeichnet der Wahl-Berliner u. a. verantwortlich für das Orchesterprojekt „Surrogate Cities“ und die Filmmusik zu dem Kinofilm Sieben Monde.

Ausgehend von der gemeinsamen Suche nach den Vorbildern für Männlichkeit und Wildheit, fühlen sich die Schüler*innen in Rollen ein und entwickeln Kernszenen der Geschichte. Alle fünf Unterrichtseinheiten behandeln einen besonderen Aspekt, der nach dem szenischen Spiel durch reflektorische Methoden eingegrenzt wird. Die Musik der Oper dient dabei als Vermittler zwischen der Märchenhandlung und den persönlichen Erfahrungen der Schüler*innen. Die fünf Phasen der szenischen Interpretation von Musiktheater werden schematisch durchlaufen: Vorbereitung, Einfühlung, szenisch-musikalische Arbeit, Ausföhlung und Reflexion.

Vorbereitung: "Zeig mir dein Vorbild!"

Schüler*innen haben Vorbilder, an denen sie sich in ihrer Entwicklung orientieren. Dies können Menschen aus Familie, Umfeld oder Medien sein, die durch ihr Auftreten, Aussehen, Haltungen oder Handlungen nachahmenswert erscheinen. Der Fokus soll in dieser vorbereitenden Phase auf musikalischen Vorbildern liegen, die zur ersten Unterrichtseinheit als Bild- und Tonmaterial (Zeitungsausschnitte, mp3) von den Schüler*innen mitgebracht werden. Sammlung und Analyse des Materials sollen die Ausgangssituation markieren, aus der heraus Schüler*innen mehr oder weniger bewusst ihre eigenen Vorbilder erleben.

Jede*r Schüler*in stellt das eigene Vorbild zuerst akustisch als Hörbeispiel und dann optisch als Foto/Bild/Zeichnung vor und erklärt, was er/sie an diesem Idol so faszinierend findet. In der Reflexion sollte geklärt werden, wie Aussehen und Auftreten des Vorbilds mit dem Akustischen verbunden sind, und ob es hier Unterschiede in der Präsentation und Wahrnehmung der Geschlechter gibt. Ein*e Schüler*in sammelt an der Tafel Schlagworte, mit denen die Mitschüler*innen ihre jeweiligen Idole beschreiben. Diese „Stareigenschaften“ werden aufgeschrieben und mit den Fotografien als Galerie im Klassenraum aufgehängt. Für die Dauer der Beschäftigung mit der Oper Eisenhans! hat auf diese Weise jede*r Schüler*in vor Augen, was für sie/ihn ein Vorbild ausmacht und damit die Grundlage für weiterführende und vergleichende Überlegungen und Diskussionen über die Vorbildfunktion des Eisenhans.

Im nächsten Schritt werden einige der Fotografien in Körperhaltungen umgesetzt: Ein*e Schüler*in versucht, das gewählte Idol durch eine genaue Haltungskopie zu imitieren. Dazu begibt er/sie sich in eine Bühnensituation, die im Klassenraum vorher definiert wurde, und stellt mit dem eigenen Körper die Fotohaltung exakt nach. Die Beobachtenden beschreiben Gemeinsamkeiten und Differenzen und beurteilen, wie die imitierte Haltung im Vergleich zum Original wirkt. Dabei sollte reflektiert werden, dass Haltungen personengebunden sind und sich zur Nachahmung nur begrenzt eignen.

"Der wilde Mann aus dem tiefen Pfuhl"

Nach den ganz persönlichen Vorbildern rücken jetzt die Eigenschaften des Eisenhans in den Blickpunkt: Wildheit und Gefahr, Schmutz und Ungezähmtheit. Jungen in der Adoleszenz lieben diese Eigenschaften, werden dafür aber oft getadelt oder bestraft. Ihre Bedeutung im männlichen Reifeprozess kollidiert mit den Erwartungen an ein modernes Männerbild. Die Ambivalenz zwischen urwüchsiger Männlichkeit und dem weichen, fürsorglichen Familienvater - ein Bild, das insbesondere in der Werbung propagiert wird - trägt zur Verunsicherung eines heranwachsenden Jungen bei.

Bereits im Kindergartenalter erleben Jungen, dass ihr natürlicher Trieb zum Toben und Raufen als Ungehorsam (von den meist weiblichen Erzieherinnen) unterbunden oder gar bestraft wird. Obwohl auch Mädchen während der Pubertät eine Zeit der Selbstfindung und Verortung in der Gesellschaft durchleben, erscheint das heutige Frauenbild nicht so widersprüchlich wie das der Männer. Als alternative Identifikationsfigur zu Werbemännern und Actionhelden taugt der Eisenhans aus dem Wasserloch, der wild, schmutzig und ungebändigt erscheint, zugleich aber freundlich, hilfsbereit und beschützend auftritt. Alle lesen zu Beginn die Erzählung der Amme (Anhang 1) und überlegen, was den Jägern im Wald zugestoßen sein könnte. Im Anschluss werden die Schüler*innen gebeten, Standbilder zu dieser Frage zu bauen. Ein*e Schüler*in, die/der eine entsprechende Idee umsetzen möchte, sucht sich die benötigte Anzahl Freiwilliger und kreiert als „Bildhauer*in“ ein Standbild nach den eigenen Vorstellungen. Die Technik des Standbildbauens sollte den Schüler*innen genau erklärt werden, bevor die Übung begonnen wird: Es gibt eine*n aktive*n „Bildhauer*in, die/der seine Version einer Szene oder Haltung zeigen möchte. Er/Sie arbeitet mit mindestens einer weiteren Person, die sich körperlich möglichst entspannt, um gut assistieren zu können. Der/Die Bildhauer*in nimmt einzelne Körperteile und bringt sie in die Position, die er/sie sich vorgestellt hat. Zuerst die grobmotorischen Haltungen, also die Gliedmaßen Arme, Beine, Oberkörper, dann die feineren, wie z. B. Fingerposition oder Gesichtsausdruck (dieser kann auch vorgemacht werden). Der Vorgang des Modellierens sollte möglichst körperlich und ohne Sprechen stattfinden. Die Spielleitung muss vor allem darauf achten, dass nicht alles verbal abläuft oder die Haltungen bloß vorgemacht werden.

Die beobachtenden Schüler*innen müssen versuchen, die Situation zu erkennen und diese zu beschreiben. Wer ein anderes Bild im Kopf hat, kann es danach ebenfalls umsetzen. Zunächst geht es um die Gefahren des Waldes: Welche Fantasien darüber existieren und wie werden sie von den Schüler*innen eingeschätzt? Mögliche Gefahrenquellen (die Jäger wurden von einem wilden Tier gefressen, sie sind in eine Wildererfalle gestürzt, ein Blitz oder Baum hat sie erschlagen usf.) werden auf menschliche, tierische, natürliche und übernatürliche Ursachen

zurückgeführt. Das Rätsel der Geschichte wird aufgelöst, indem der Beginn der Originalfassung der Brüder Grimm gelesen wird (Anhang 4).

An dieser Stelle tritt der Eisenhans das erste Mal in Erscheinung. Um ihn musikalisch kennenzulernen, wird zunächst der Anfang des Lieds „Rauta rauta wara!“ - möglichst auswendig - einstudiert (Notenbeispiel). Die Schüler*innen stehen sich in zwei Reihen gegenüber und singen im Wechsel jeweils zwei Takte der Melodie. Der/Die Spielleiter*ingibt dafür unterschiedliche Singhaltungen vor, die den Charakter des Eisenhans ausmachen können: wild, gefährlich, dreckig, sanft, böse, beschützend usw. Die Schüler*innen sollen diese körperlich und im Gesangsgestus umsetzen. Die jeweils Singenden bewegen sich als Reihe in diesen Singhaltungen auf die gegenüberstehende Reihe zu, die abwartende Reihe registriert die Wirkung der Agierenden. In der anschließenden Reflexion werden die körperlichen und stimmlichen Aspekte der Wildheit thematisiert, die in den Singhaltungen zum Ausdruck gekommen sind. Dabei kann auch das Gefühl der Fremdheit und Unverstandenheit besprochen werden, das mit der fremden Fantasiessprache einhergeht. Die Schüler*innen sollen zudem ihre Beobachtungen zu Haltungen, Gesangsgestus und Reaktionen der jeweils anderen Gruppe auswerten. Abschließend hören alle das gesamte Lied des Eisenhans (HB 1).

Eisenhans

$\text{♩} = 113$

4

f Wa - ra hmst! Wa - ra hmst! ze wa - ra wa - ra

8

hmst ze zehmt we Za - ra schlung! Za - ra schlung! Ze wa - ra vla - da

12

schlu vla - da blu blu *ff* Rau - ta rau - ta wa - ra zwu - bel wu - bel za - ra

15

zwu - bel wu - bel hum - um Zwa - wu zwa - wu zwa - wumm!

Einführung: Die Figuren der Oper

Für die folgenden sechs Spielszenen werden vier Figuren der Oper besetzt: Eisenhans, Königssohn, Köchin und Prinzessin. Jede Figur wird von mehreren Schüler*innen gespielt. Der Prozess der Einführung erfolgt in mehreren Schritten:

- Lesen der Rollenkarte (*Anhang 2*),
- Behauptung, die Rolle zu sein: Lesen in der Ich-Form,
- Verkleidung,
- Aneignung einer Gehhaltung,
- Aneignung einer Sprechhaltung (mit den kursiv gedruckten Sätzen auf der Rollenkarte), Aneignung einer Singhaltung (mit denselben Sätzen),
- Präsentation der erarbeiteten Rollenfiguren.

Nach der Präsentation jeder einzelnen Figur bleiben die Schüler*innen auf der Spielfläche und zeigen weiterhin ihre Gehhaltung. Dazu wird die Musik eingespielt, die eine klangliche Darstellung der Figur ergänzt (HB 1-4: Eisenhans, Königssohn, Köchin und Prinzessin). Die Beobachtenden vergleichen den klanglichen und den optischen Eindruck miteinander und beschreiben, welche Gemeinsamkeiten und Differenzen es gibt.

Szenisch-musikalische Arbeit: Die sechs Spielszenen

Die Schüler*innen ordnen sich ihren Rollen entsprechend den sechs Spielszenen zu. Sie bereiten sich vor, indem sie die Szenekarten (*Anhang 3*) lesen, die Spielfläche abgrenzen und die Requisiten bereitlegen. Wände, Möbel und andere Gegenstände werden durch die vorhandenen Tische und Stühle angedeutet. Dann wird die Szene improvisiert, besprochen und zur Präsentation vorbereitet. Bevor es losgeht, erläutert jede Gruppe den Raum, in dem die Szene spielt.

Spielszene 1 - Aufbruch aus der Kindheit

Der Königssohn befreit Eisenhans aus seinem Käfig und flieht mit ihm aus Angst vor der Bestrafung durch die Eltern. Sein Zögern vor der Entscheidung, Eisenhans zu befreien und aus seiner behüteten Kinderwelt zu fliehen, spiegelt die Ängste und Hindernisse wider, mit denen sich Jugendliche konfrontiert sehen, wenn sie den Schritt vom Kind zum jungen Erwachsenen gehen. Obwohl der Königssohn scheinbar fröhlich und unbedarft mit seinem goldenen Ball spielt, hört man in der Musik bereits, dass die unbeschwerte Kindheit sich dem Ende nähert.

Die Szene beginnt mit dem Lied des Königssohns, in dem er zu einer melancholischen Melodie die bisherigen Fixpunkte seines Lebens (Schaf, Ball, Vater, Mutter, Schloss) infrage stellt. Die Schüler*innen sollen sich mit dem Charakter der Musik auseinandersetzen, indem sie probieren, dazu einen passenden körperlichen Ausdruck im Gehen zu finden. Am Ende frieren die Spieler*innen in ihrer Körperhaltung ein und äußern reihum eine Assoziation, die

sie mit der Musik verknüpfen. In der Reflexion können die unsichere Grundstimmung und das Stolpern im zweiten Teil (Wechsel von 3/4- und 2/4-TaKt) thematisiert werden.

Spielszene 2 - Grenzüberschreitung

Dies ist eine Schlüsselszene der Oper: Der Königssohn hat es nicht geschafft, auf den goldenen Brunnen von Eisenhans zu achten und wird nun fortgeschickt mit goldenen Haaren, die zugleich Makel, Auszeichnung und Erkennungszeichen sind. Jedoch bietet Eisenhans ihm seine uneingeschränkte und bedingungslose Hilfe an, sollte der Königssohn einmal in Not geraten. Er nimmt für ihn die Vaterrolle ein, indem er einerseits fordert und andererseits seine Unterstützung anbietet. Das erste Scheitern des Königssohns im neuen Umfeld hat Konsequenzen, doch muss er diese nicht alleine tragen, sondern darf sich des Rückhalts durch Eisenhans sicher sein. Er wird gewissermaßen mit sanftem Nachdruck „aus dem Nest gestoßen“. Die Beziehung der beiden an diesem Punkt der Handlung wird im Duett „Weg hinauf, Weg hinunter“ deutlich, in dem Eisenhans die Fürsorge für den Königssohn übernimmt. Zunächst ein wenig widerwillig, aber dann singt er ihn sogar in den Schlaf.

Nach der Szene sollen alle Spieler*innen sich paarweise zusammenfinden. Zur Musik des Duetts (HB 5) probieren sie durch die Übung „Führen und Folgen“ aus, in welches Abhängigkeitsverhältnis der Königssohn gerät, wenn er dem Eisenhans folgt: Spieler*in A legt eine Hand zwischen die Schulterblätter von Spieler*in B (mit verschlossenen Augen) und bestimmt mit sanftem Druck die Richtung, in die B gehen soll. B muss einen leichten Gegendruck im Oberkörper erzeugen, damit der Kontakt nicht abreißt. Nach zwei Minuten wird gewechselt, danach kann die Übung auf der Klangebene (diesmal ohne die Einspielung) wiederholt werden: Spieler*in A bewegt sich durch den Raum, und lässt Spieler*in B folgen, indem er/sie mit der Stimme Klangsilben (Fantasiesprache) oder verabredete Worte (rechts - links - geradeaus) vorgibt, denen Spieler*in B mit geschlossenen Augen hinterhergeht. Die Übung wird zunächst paarweise reflektiert im Hinblick auf die Aspekte „Vertrauen“ und „Abhängigkeit“, danach werden die Ergebnisse in der ganzen Gruppe zusammengetragen.

Spielszene 3 - Wegbegleiter

Neben Eisenhans gibt es im Verlauf des Stücks verschiedene Figuren, die für die Entwicklung des Königssohns von Bedeutung sind. Während seiner ersten noch unsicheren, kindlichen Schritte in der Erwachsenenwelt steht ihm z. B. die Köchin gegenüber, die er als seine Meisterin anerkennen muss und dadurch zur Verbündeten gewinnt. Deren Duett in der Küche (HB 6) zeigt auf der Textebene den Lernvorgang des Königssohns mit Unlust, Versagen und Erfolgserlebnis (im Gegensatz zu seinem Scheitern am Brunnen, weil er der Aufgabe noch nicht gewachsen war) und seine Erziehung durch die Köchin mit verbaler Herausforderung, Motivation und Lob. Auf der musikalischen Ebene wird dieser beidseitige Prozess begleitet durch die Akkumulation der Mittel (Instrumentierung, Verdichtung). Die Schüler*innen hören das Duett und sollen anschließend in Kleingruppen musikalische Improvisationen zum Verhältnis Köchin und Königssohn entwerfen. Dazu erhält jede Gruppe einen Satz, der rhythmisch und klanglich mit Instrumenten im entsprechenden Gestus umgesetzt werden soll (Arbeitsblatt „Musikalische Improvisation“).

Je zwei Gruppen (Köchin + Königssohn) treffen aufeinander und spielen ihre Ergebnisse im Wechsel. Die Zuhörenden beschreiben die Wirkung und versuchen den Gestus der Vertonung zu erraten. An dieser Stelle bietet sich eine Reflexion an, die sich dezidiert an die Mädchen richtet: Was lernt der Königssohn von der Köchin? Welche Aufgaben verrichtet er und warum tut er sich damit so schwer? Können Mädchen das besser?

Spielszene 4 - Seelenverwandtschaft

Eine neue Bezugsperson kommt für den Königssohn ins Spiel: die Prinzessin, in die er sich verliebt. Sie erwidert die Gefühle für ihn als Gärtnerjungen mit den goldenen Haaren und ergreift die Initiative für das Entstehen einer Beziehung. Sie bewegt sich außerhalb der von ihr geforderten und erwarteten Verhaltensweisen. Ihr ist das eitle Hofleben ein Gräuel, denn sie sehnt sich nach Echtheit und Natürlichkeit. Dieser Wunsch gilt vor allem für die zwischenmenschliche Ebene und manifestiert sich in ihrer ersten Begegnung mit dem Königssohn, der ihr frische Feldblumen aufs Zimmer bringt. Ihrem Wunsch nach einem Ausbrechen aus der Welt, in die sie hineingeboren wurde, verleiht sie in dem Lied „Ich will brennen“ (HB 4) Ausdruck. Dieser Ausbruch verbindet sie mit dem Königssohn, der auch aus seiner vertrauten Umgebung und seiner Kindheit aufgebrochen war zu neuen Ufern. Sie ist die einzige, die hinter die Fassade des „einfachen Gärtnerjungen“ blickt und erkennt, was er bereits allein geleistet hat. Sie hat Vertrauen in seine Fähigkeiten und in seinen Charakter. Das ihm von verschiedenen Personen entgegengebrachte Vertrauen (Köchin, Prinzessin, Eisenhans) ist für den Königssohn eine konstante Größe, ohne die er wohl scheitern würde. Die ersten zarten Annäherungsversuche, das sich entwickelnde Verhältnis des Königssohns in seiner untergeordneten Rolle als Gärtnerjunge und der Prinzessin wird in deren Duett „Blumen für die Prinzessin“ beschrieben. Dabei kann man sowohl textlich als auch musikalisch die Unsicherheit des Königssohns gegenüber diesem neuen Gefühl, das ihn so plötzlich überkommt, hören und auf der anderen Seite die Souveränität, mit der die Prinzessin die Situation meistert.

Die Haltungen der beiden sollen zu Abschnitten der Musik in eine Standbildfolge umgesetzt werden. Dafür stellen sich ein Junge und ein Mädchen zur Verfügung. Der erste Abschnitt des Duetts wird eingespielt (NB 7). Die Beobachter*innen machen sich eine Vorstellung davon, wie die Szene aussehen könnte. Eine*r von ihnen baut die eigene Vorstellung mit den beiden Freiwilligen in einem Standbild auf, die anderen können danach Änderungen vornehmen. Das so entstandene Bild bleibt stehen, solange der nächste Musikabschnitt läuft. Nach dem nächsten Stopp wird dann das Bild dem nächsten Musikabschnitt entsprechend verändert. Innerhalb des Musikstücks werden die Stopps zunächst von der Spielleitung bestimmt, später aber auch von den Beobachtenden, wenn sie eine für sich markante Veränderung in der Musik wahrnehmen. In der anschließenden Reflexion werden die sich körperlich äußernden psychologischen Motivationen der Handlung (Verlegenheitsgesten, Zurückhaltung, versteckte Überlegenheit usw.) thematisiert.

Im weiteren Verlauf helfen die Mädchen der Darstellerin der Prinzessin, die Attraktion des Königssohns wahrzunehmen und das diffuse Thema „Seelenverwandtschaft“ zu konkretisieren: Was macht den Königssohn für die Prinzessin so anziehend und faszinierend? Wodurch erscheint er ihr besonders männlich? Warum sieht sie in ihm mehr als „nur“ einen Gärtnerjungen?

Spielszene 5 - Ritterschlag und Heldentum

Der Königssohn sieht den bevorstehenden Krieg als Herausforderung an und besinnt sich auf die versprochene Hilfeleistung des Eisenhans. Für ihn ist der Kampf die Gelegenheit zu beweisen, dass er Tatkraft, Mut und Selbstbewusstsein erlangt hat, Eigenschaften, die er jetzt einsetzen möchte. Er erhält ein Pferd, eine Rüstung und Waffen, um gegen die feindlichen Scomorozen in den Krieg zu ziehen.

Im Anschluss an die Szene wird der Sprechgesang „Die Scomorozen kommen“ mit den Spieler*innen eingeübt, um damit musikalisch „in den Krieg zu ziehen“. Die Gruppe stellt sich in zwei Reihen einander gegenüber auf. Sie sprechen den Rhythmus im Kanon (Einsatz jeweils um zwei Takte versetzt) und probieren gemeinsam eine Steigerung von Tempo und Intensität. Beide Gruppen können dabei langsam aufeinander zugehen. Im nächsten Schritt wird der Rhythmus auf einfache und transportable Rhythmusinstrumente übertragen. Tiefe Trommeln, Congas oder andere Instrumente, die laute und bedrohliche Klänge erzeugen, können vom Rand aus einbezogen werden.

Die Stärke und Tapferkeit des Königssohns sollen ebenfalls auf musikalischer Ebene ausprobiert werden: Einer gegen Alle. Ein*e Spieler*in stellt sich in einem neuen Setting mit dem Instrument seiner Wahl der gesamten Gruppe gegenüber. Erneut wird der Kanon in dieser ungleichen Verteilung angestimmt. Jede*r Spieler*in kann versuchen, diese Aufgabe zu meistern. Wer schafft es, sich mit dem Rhythmus gegen die Übermacht der Gesamtgruppe zu behaupten?

♩ = 103

21 Volk Krieg! Krieg! Sco-mo - ro - zen sind im Land! Der Kö-nig lässt ver-mel-den: Er

24 braucht jetzt star - ke Hel-den! Krieg! Krieg! Sco-mo - ro - zen sind im Land!

27 Je-der Mann er-greift sein Schwert, Je-der Mann be-steigt sein Pferd! Sie müs-sen aus dem Land!

© mit freundlicher Genehmigung von Ali N. Askin

Spielszene 6 - Anerkennung und Aufnahme in die Gesellschaft

Der Königssohn erfährt Bestätigung durch die unabhängige, scheinbar objektive Instanz des Hofes. In der engen Beziehung zu Eisenhans und durch Nacheifern dieses „wildes Mannes“ sichert sich der Königssohn schließlich seinen Platz in der Gesellschaft und erfährt von der Umwelt Anerkennung für sein Tun. Der „Ritterschlag“ bestätigt ihn endgültig und verkündet offiziell seine „Männlichkeit“, die bisher nur für die Prinzessin zu sehen war.

Diese letzte Szene wird als „gespielte Erzählung“ (Anhang 4) von den Schüler*innen umgesetzt. Nach den Vorbereitungen der Spielfläche und Requisiten stellen sich alle beteiligten Spieler*innen in eine Ausgangsposition am Rand der Bühne. Sie müssen sich nicht einfühlen und können auch eine andere Rolle spielen, als sie bisher gespielt haben. Während der/die Spielleiter*in die Handlung Satz für Satz vorliest, versuchen die Spieler*innen diese umzusetzen, indem sie die entsprechenden Haltungen einnehmen oder die Handlungselemente spielen. Dabei können und sollen sie sprechen, physische Handlungen ausführen und versuchen, die Gefühle der Figuren auszudrücken. Die Spielleitung kann an einigen Stellen verlangen, dass die Spieler*innen sich äußern, indem er die Wendung „und sagte/sang Doppelpunkt“ verwendet.

Ausführung/Reflexion

Um sich vom Stück und von den Rollen zu verabschieden, gibt es ein ritualisiertes Verfahren, das eine letzte Reflexion aus der Rolle heraus mit dem Verlassen der Rolle (Ausführung) verknüpft: Prinzessin und Königssohn stellen sich nebeneinander auf, hinter oder neben ihnen steht ein Gabentisch. Jede*r Spieler*in überbringt einzeln seine/ihre Glückwünsche, indem er/sie ihnen gegenüber äußert, welche Perspektive er/sie für das Paar sieht. Dabei wird ein Kleidungsstück als Geschenk abgegeben („die Rolle verlassen“) und vom Brautpaar auf den Gabentisch gelegt. Wenn alle Glückwünsche ausgesprochen wurden, verlassen Prinzessin und Königssohn als letzte die Rolle, indem sie die eigenen Wünsche an die Zeit der Ehe formulieren und ebenfalls ein Kleidungsstück auf den Gabentisch legen.

Zum Abschluss vergleichen die Schüler*innen die im Unterricht gemachten Erfahrungen im Umgang mit Vorbild, Rollenübernahme und Bezugsfiguren mit dem Brainstorming aus der ersten Unterrichtseinheit. Die Schlagwortsammlung zu den Idolen der Schüler*innen wird durch die im Spielprozess neu reflektierten Ansichten ergänzt, verworfen oder korrigiert. Die Figur des Eisenhans hat sich in der Widersprüchlichkeit von wildem Mann und sorgendem Vaterersatz gezeigt und kann für Jungen möglicherweise den Weg zu einem neuen und stabilen Männerbild weisen. Im Feedback äußern sich die Jungen darüber, ob sie sich einen Eisenhans gern zum Vorbild nehmen und welche Männer in ihrer Umgebung das sein könnten (bzw. was ihnen daran fehlt). Die Mädchen äußern sich zu der Frage, ob die Prinzessin mit dem Königssohn glücklich werden kann und welche Gemeinsamkeiten sie haben bzw. entwickeln können.

Anhang 1 "Der dunkle Wald" (Erzählung der Amme)

Kinderfrau:

Dein Vater, der König, hatte einen großen Wald bei seinem Schloss; darin lief Wild aller Art herum. Zu einer Zeit schickte er einen Jäger hinaus, der sollte ein Reh schießen, aber er kam nicht wieder.

„Vielleicht ist ihm ein Unglück zugestoßen“, sagte der König und schickte den folgenden Tag zwei andere Jäger hinaus, die sollten ihn suchen; aber die blieben auch weg. Da ließ er am dritten Tag alle seine Jäger kommen und sprach: „Streift durch den ganzen Wald und lasst nicht ab, bis ihr sie alle drei gefunden habt!“ Aber auch von diesen kam keiner wieder heim, und von der Meute Hunde, die sie mitgenommen hatten, ließ sich keiner wieder sehen. Von der Zeit an wollte sich niemand mehr in den Wald wagen, und er liegt da in tiefer Stille und Einsamkeit, und man sieht nur zuweilen einen Habicht oder Adler darüber hinweg fliegen. Das dauert nun schon viele Jahre.

Königssohn:

Und du? Warst du schon einmal in dem dunklen Wald?

Kinderfrau:

Aber nein! Es ist besser, man lässt solche Dinge ruhen. Da fällt mir ein, heute Morgen war ein schöner fremder Jäger da, der bat deinen Vater um Erlaubnis, in dem Wald nach dem Rechten zu sehen.

Königssohn:

Er ist wirklich hineingegangen?

Kinderfrau:

Hoffentlich kommt er heil wieder heraus!

Anhang 2 Rollenkarten

Eisenhans



Du bist ein wilder Geselle, am ganzen Körper bedeckt mit rostrotem Haar, und lebst in einem Tümpel im Wald. Da du nie mit Menschen in Kontakt kommst, sprichst du deine eigene Sprache. Wenn dir Menschen zu nahe kommen und du dich in deiner Ruhe gestört fühlst, kannst du auch mal gefährlich werden; doch eigentlich bist du ein friedlicher Bewohner des Waldes. Du wirkst auf die meisten Menschen furchteinflößend, sie flüchten, wenn sie dich sehen. Du hast besondere Kräfte und Fähigkeiten: Du bist groß und stark, kannst hören wie ein Luchs, sehen wie eine Katze und rennen wie ein Leopard. Außerdem kannst du zaubern. Wenn du jemandem einmal deine Hilfe versprochen hast, bist du in Notsituationen immer für ihn da. Er muss nur dreimal deinen Namen rufen.

Wär ich am hellen Wasser, wär ich im dunklen Wald!

Königssohn



Du bist ein junger Königssohn und hast bisher nie etwas außerhalb der Schlossmauern gesehen. Deine Eltern lassen dich von einer Amme streng erziehen. Sie hat dir beigebracht, wie man sich bei Hofe benimmt und hat dich Lesen und Schreiben gelehrt. Manchmal erzählt sie dir Geschichten, die außerhalb der Schlossmauern stattgefunden haben. Von den Zinnen des Schlosses aus kannst du den tiefen, dunklen Wald sehen, in den die Jäger des Hofes manchmal aufbrechen, um Wildbret zu erjagen. Natürlich willst du auch ein großer Jäger werden und mit den anderen in den Wald reiten. Aber noch geht das nicht. Wenn es im Schloss nur jemanden in deinem Alter geben würde – aber mit den Kindern der Dienerschaft darfst du dich nicht sehen lassen. Deine einzige Freude ist ein goldener Ball, mit dem du immer spielst.

Ach ich bin zu gar nichts gut! Elend ist mir hier zumut!

Prinzessin



Du bist eine sehr junge Prinzessin und hast bisher nie etwas außerhalb der Schlossmauern gesehen. Dein Vater lässt dich von einer Amme streng erziehen. Sie hat dir beigebracht, wie man sich bei Hofe benimmt und hat dich Lesen und Schreiben gelehrt. Deine Mutter lebt leider nicht mehr. Manchmal hast du Sehnsucht nach dem Gefühl der Liebe. Vom Fenster aus hast du den unscheinbaren Gärtnerjungen gesehen, den alle für einen Nichtsnutz halten. Aber du bewunderst seine goldenen Haare, die er stets unter einer Mütze verbirgt, und freust dich über die frischen Blumen, die er dir bringt. Im Gegensatz zu allen anderen im Schloss traust du ihm durchaus etwas zu und findest nach und nach Gefallen an ihm.

*Ich will brennen, nicht nur glimmen,
gegen alle Ströme schwimmen.*

Köchin



Du bist eine pflichtbewusste, resolute Köchin am Königshof. Du hast deinen Beruf lange Jahre in der Schlossküche gelernt, zuerst beim Abwaschen, dann beim Gemüse putzen und erst, als du erwachsen warst, durftest du das Kochen richtig an der Seite des Oberhofkuchs lernen. Jetzt bist du die Herrin der Küche und zeigst deinen Lehrlingen, dass man zum Kochen geboren sein muss. Der König will nur die besten Speisen, und seit seine Frau gestorben ist, hat er einen riesigen Appetit. Die Prinzessin dagegen isst nur wenig, denn sie will wohl schlank bleiben.

*Ich hacke, reibe, schneide klein,
alles in den Topf hinein!*

Anhang 3 Szenenkarten

Szene 1

Personen: Königssohn, Eisenhans

Ort: Schlosshof

Requisite: Schlüssel, Ball

Was bisher geschah: Ein Jäger hat den Eisenhans im Wald gefunden, gefesselt und zum Schloss gebracht. Dort wurde er in einen Käfig gesperrt. Der König hat bei Todesstrafe verboten, diesen Käfig zu öffnen.

Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert: Der Königssohn spielt mit seinem goldenen Ball im Schlosshof in der Nähe von Eisenhans, der in seinem Käfig eingesperrt ist und ihn genau beobachtet. Der Königssohn ist sehr neugierig und möchte diesen zotteligen, wilden Kerl gerne aus nächster Nähe betrachten, deshalb wird er unvorsichtig und kommt immer näher. Auf einmal rollt dem Königssohn der Ball in den Käfig. Eisenhans fängt den Ball und möchte ihn dem Königssohn nur wiedergeben, wenn dieser ihn befreit. Der Königssohn hat große Angst, der Aufforderung des Eisenhans nachzukommen, denn schließlich hat es der König ausdrücklich verboten. Schließlich stiehlt er aber doch den Käfigschlüssel unter dem Kopfkissen seiner Mutter hervor und befreit den Eisenhans. Um seiner Strafe zu entgehen und aus Neugier bittet der Königssohn Eisenhans, ihn mit in den Wald zu nehmen. Die Flucht ist für den Königssohn lang und beschwerlich. Seine Füße tun ihm weh und in der Dunkelheit fürchtet er sich vor den fremden Geräuschen des Waldes. Eisenhans ist zunächst ungeduldig und schimpft, doch dann nimmt er den Königssohn Huckepack und wacht über ihn, bis er eingeschlafen ist.

Szene 2

Personen: Eisenhans, Königssohn

Ort: im Wald, am goldenen Brunnen

Requisite: Silberschüssel oder Tablatt o. Ä. als Brunnen, goldfarbenes Tuch oder Mütze

Was bisher geschah: Ein Jäger hat den Eisenhans im Wald gefesselt und zum Schloss gebracht. Dort wurde er viele Jahre lang in einen Käfig eingesperrt, den niemand öffnen durfte. Der Königssohn hat Eisenhans aus seinem Käfig befreit und ist mit ihm vor der schlimmen Strafe seines Vaters in den Wald geflohen.

Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert: Eisenhans gibt dem Königssohn die Aufgabe, auf einen wunderschön klaren, goldenen Brunnen aufzupassen. Der Brunnen darf seine goldene Farbe nicht verlieren. Eines Tages locken den Königssohn die Flüsterstimmen aus dem

Wald näher zu dem Brunnen. Im kühlen Wasser wollen sie mit ihm spielen. Er kann der Versuchung schließlich nicht widerstehen und taucht erst seinen Finger, dann seine Haare in den Brunnen. Auf einmal ist der Brunnen dunkel und trüb, sein Finger und sein Haar golden. Als Eisenhans vorbeikommt, um nach dem Rechten zu sehen, versucht der Königssohn, das goldene Haar zu verstecken, aber ohne Erfolg. Eisenhans schickt ihn weg, weil er sein Gebot nicht befolgt hat, bietet ihm aber seine Hilfe an: Er muss, wenn er in Not ist, nur dreimal „Eisenhans“ in den Wald rufen und schon kommt er ihm zu Hilfe.

Szene 3

Personen: Köchin, Königssohn

Ort: Schlossküche

Requisite: Küchengerätschaften, goldenes Tuch oder Mütze, Hut

Was bisher geschah: Der Königssohn hat Eisenhans aus seinem Käfig befreit und ist mit ihm vor der schlimmen Strafe seines Vaters in den Wald geflohen. Doch weil er den goldenen Brunnen von Eisenhans nicht richtig bewacht hat, wurden sein Finger und seine Haare golden, und der Eisenhans hat ihn wütend fortgeschickt.

Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert: Der Königssohn ist allein unterwegs und auf der Suche nach Arbeit. Er kommt an ein Schloss und fragt in der Küche, ob er dort als Küchenjunge bleiben kann. Die Köchin gibt ihm eine Chance, ist aber sehr skeptisch, denn der Königssohn hat noch nie in seinem Leben gekocht. Er muss nun die Arbeiten in der Küche lernen. Die Köchin macht sich über seine Ungeschicktheit lustig, aber bleibt geduldig und erklärt ihm alles noch einmal. Für den Königssohn ist die Arbeit besonders schwierig, weil er die ganze Zeit bemüht ist, seinen goldenen Finger und die goldenen Haare zu verbergen. Er strengt sich deshalb in der Küche besonders an und am Ende des Tages gelingt es ihm schon recht gut. Er kann sogar ein dickes Lob von der Köchin einheimsen.

Szene 4

Personen: Prinzessin, Königssohn

Ort: Schlossgarten, Zimmer der Prinzessin

Requisite: Blumen, Hut, goldenes Tuch oder Mütze

Was bisher geschah: Der Königssohn hat Eisenhans aus seinem Käfig befreit und ist mit ihm vor der schlimmen Strafe seines Vaters in den Wald geflohen. Dort hat er es nicht geschafft, auf den goldenen Brunnen aufzupassen, und wurde mit seinen goldenen Haaren

von Eisenhans fortgeschickt. Zum Glück fand er Arbeit als Küchenjunge in der Schlossküche. Als der Hofmarschall ihn des Schlosses verwiesen hat, bekommt er mithilfe der Köchin eine neue Stelle als Gärtnerjunge.

Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert: Beim Arbeiten in den Beeten ist dem Königssohn heiß geworden, und weil er sich unbeobachtet fühlt, nimmt er ausnahmsweise seinen Hut ab, der seine goldenen Haare verbirgt. Von ihrem Fenster im Turm sieht die Prinzessin das Leuchten seiner Haare. Sie möchte diesen wunderbaren Gärtnerjungen einmal näher betrachten. Deshalb bestellt sie bei ihm frische Blumen in ihr Gemach. Das ist ihr viel lieber als die gemalten Blumen, die der strenge Hofmarschall ihr immer bringt! Als der Gärtnerjunge mit einem Arm voller duftender Wiesenblumen hereinkommt, ist die Prinzessin begeistert. Ihr gefällt dieser Gärtnerjunge sehr gut! Von jetzt an soll er ihr jeden Tag frische Blumen in das Gemach bringen.

Szene 5

Personen: Eisenhans, Königssohn

Ort: Pferdestall

Requisite: angedeutete Ritterrüstung, Schwert, Stecken als Pferd

Was bisher geschah: Der Königssohn hat Eisenhans aus seinem Käfig befreit und ist mit ihm vor der schlimmen Strafe seines Vaters in den Wald geflohen. Dort hat er es nicht geschafft, auf den goldenen Brunnen aufzupassen, und wurde mit seinen goldenen Haaren von Eisenhans fortgeschickt. Zum Glück fand er Arbeit in der Schlossküche und im Garten. Als Gärtnerjunge hat er die Bekanntschaft der Prinzessin gemacht. Doch jetzt sind die Scomorozen über das Land gefallen und er möchte sich am Krieg beteiligen.

Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert: Enttäuscht steht der Königssohn im Pferdestall. Er hatte den Hofmarschall um ein Pferd und eine Rüstung gebeten wie alle anderen Männer in der Schlange auch, aber dieser hat ihn nur verspottet und ihn einfach stehen lassen. Nun fällt ihm das Versprechen ein, das Eisenhans ihm vor langer Zeit einmal gegeben hatte! Er ruft in den Wald hinein: „Eisenhans, Eisenhans, Eisenhans!“ Und kurze Zeit später steht er schon vor ihm. Er stattet ihn mit allem aus, was er für die große Schlacht braucht: ein Pferd, ein Schwert und eine rote Ritterrüstung. Voller Dankbarkeit und Stolz zieht der Königssohn in den Krieg.

Anhang 4 – Gespielte Szene (Spielen nach Regieanweisungen)

Setzt die Szene als „Gespielte Erzählung“ um: Die Spielleiter*in liest den Text Satz für Satz vor.

Jede*r Spieler*in setzt währenddessen die entsprechenden Haltungen um oder spielt die entsprechende Handlung nach. Spieler*innen, die gerade nicht dran sind, bleiben als Standbild erstarrt. Versucht dabei, die Gefühle der Figuren auszudrücken. Wenn die Spielleiter*in die Wendung „und sagte Doppelpunkt“ vorliest, sollen sich die Spieler*innen äußern.

Ausgangssituation:

Die Scomorozen sind in das Land eingefallen. Der Königssohn ist als „roter Ritter“ in den Krieg gegen sie gezogen. Er hat wesentlich dazu beigetragen, die Scomorozen in die Flucht zu schlagen.

- König, Prinzessin, Eisenhans, Hofmarschall, Amme, Königssohn
- Der König sitzt in seinem Thron und wartet auf das Ende der Schlacht.
- Die Amme und die Prinzessin leisten ihm Gesellschaft.
- Der Hofmarschall kommt völlig erschöpft aus dem Kampf wieder.
- Er stolpert vor den König und erzählt von einem Ritter in roter Rüstung und mit goldenem Haar,
- der das Land gerettet habe.
- Er sagt: DOPPELPUNKT
- Der König kann sich nicht erklären, was das für ein seltsamer Ritter gewesen sein könnte.
- Er befiehlt: DOPPELPUNKT
- Außerdem beschließt er, den roten Ritter mit seiner Tochter, der Prinzessin, zu verheiraten.
- Er verkündet: DOPPELPUNKT
- Die Amme und die Prinzessin schauen sich vielsagend an. Sie haben eine Idee:
- Hatte nicht der Gärtnerjunge goldene Haare?
- Sie tuscheln und freuen sich über ihr geheimes Wissen, wollen dem König aber noch nichts verraten.
- Sie sagen: DOPPELPUNKT
- In diesem Moment kommt der Königssohn, am Ende seiner Kräfte, in den Saal.
- Er entschuldigt sich, dass er heute zu spät ist, um der Prinzessin die Blumen zu bringen.
- Er sagt: DOPPELPUNKT
- Der Königssohn schläft übermüdet am Tisch ein.
- Der Hofmarschall macht sich über ihn lustig. Er beschimpft ihn als Nichtsnutz
- und kann nicht glauben, dass dieser junge Mann wirklich im Krieg gekämpft hat.
- Er sagt: DOPPELPUNKT
- Die Amme und die Prinzessin nehmen den Königssohn in Schutz.
- Sie deuten an, dass er möglicherweise kein gewöhnlicher Gärtnerjunge ist:
- DOPPELPUNKT

- Ungläubig lüftet der Hofmarschall den Hut des Gärtnerjungen und erschrickt furchtbar,
- als er die goldenen Haare erblickt.
- Es pocht an der Tür.
- Der Eisenhans tritt ein.
- Er erzählt, wie er den Königssohn für den Krieg ausgestattet hat:
- DOPPELPUNKT
- Nun ist allen klar, dass der „rote Ritter“ vor ihnen steht.
- Der Königssohn erwacht.
- Er begrüßt den Eisenhans und gemeinsam freuen sie sich über den Erfolg.
- Alle bejubeln ihn.
- Die Prinzessin und der Königssohn freuen sich, dass sie ihre Gefühle nun endlich zeigen dürfen.
- Der König gibt ihnen seinen Segen mit den Worten:
- DOPPELPUNKT
- Außerdem bedankt er sich bei Eisenhans:
- DOPPELPUNKT

Anhang 5 Grimms Märchen "Eisenhans"

Es war einmal ein König, der hatte einen großen Wald bei seinem Schloss, darin lief Wild aller Art herum. Zu einer Zeit schickte er einen Jäger hinaus, der sollte ein Reh schießen, aber er kam nicht wieder. „Vielleicht ist ihm ein Unglück zugestoßen“, sagte der König und schickte den folgenden Tag zwei andere Jäger hinaus, die sollten ihn aufsuchen, aber die blieben auch weg. Da ließ er am dritten Tag alle seine Jäger kommen und sprach: „Streift durch den ganzen Wald und lasst nicht ab, bis ihr sie alle drei gefunden habt.“ Aber auch von diesen kam keiner wieder heim, und von der Meute Hunde, die sie mitgenommen hatten, ließ sich keiner wieder sehen. Von der Zeit an wollte sich niemand mehr in den Wald wagen, und er lag da in tiefer Stille und Einsamkeit, und man sah nur zuweilen einen Adler oder Habicht darüber hinfliegen. Das dauerte viele Jahre, da meldete sich ein fremder Jäger bei dem König, suchte eine Versorgung und erbot sich, in den gefährlichen Wald zu gehen. Der König aber wollte seine Einwilligung nicht geben und sprach: „Es ist nicht geheuer darin, ich fürchte es geht dir nicht besser als den andern, und du kommst nicht wieder heraus.“ Der Jäger antwortete: „Herr, ich will's auf meine Gefahr wagen: Von Furcht weiß ich nichts.“

Der Jäger begab sich also mit seinem Hund in den Wald. Es dauerte nicht lange, so geriet der Hund einem Wild auf die Fährte und wollte hinter ihm her: Kaum aber war er ein paar Schritte gelaufen, so stand er vor einem tiefen Pfuhl, konnte nicht weiter und ein

nackter Arm streckte sich aus dem Wasser, packte ihn und zog ihn hinab. Als der Jäger das sah, ging er zurück und holte drei Männer, die mussten mit Eimern kommen und das Wasser ausschöpfen. Als sie auf den Grund sehen konnten, so lag da ein wilder Mann, der braun am Leib war, wie rostiges Eisen, und dem die Haare über das Gesicht bis zu den Knien herabhingen. Sie banden ihn mit Stricken und führten ihn fort, in das Schloss. Da war große Verwunderung über den wilden Mann, der König aber ließ ihn in einen eisernen Käfig auf seinen Hof setzen und verbot bei Lebensstrafe die Tür des Käfigs zu öffnen, und die Königin musste den Schlüssel selbst in Verwahrung nehmen. Von nun an konnte ein jeder wieder mit Sicherheit in den Wald gehen.

Der König hatte einen Sohn von acht Jahren, der spielte einmal auf dem Hof, und bei dem Spiel fiel ihm sein goldener Ball in den Käfig. Der Knabe lief hin und sprach: „Gib mir meinen Ball heraus.“ „Nicht eher“, antwortete der Mann, „als bis du mir die Tür aufgemacht hast.“ „Nein“, sagte der Knabe, „das tue ich nicht, das hat der König verboten“, und lief fort. Am andern Tag kam er wieder und forderte seinen Ball: Der wilde Mann sagte: „Öffne meine Tür“, aber der Knabe wollte nicht. Am dritten Tag war der König auf die Jagd geritten, da kam der Knabe nochmals und sagte: „Wenn ich auch wollte, ich kann die Tür nicht öffnen, ich habe den Schlüssel nicht.“ Da sprach der wilde Mann: „Er liegt unter dem Kopfkissen deiner Mutter, da kannst du ihn holen.“ Der Knabe, der seinen Ball wiederhaben wollte, schlug alles Bedenken in den Wind und brachte den Schlüssel herbei. Die Tür ging schwer auf, und der Knabe klemmte sich den Finger. Als sie offen war, trat der wilde Mann heraus, gab ihm den goldenen Ball und eilte hinweg. Dem Knaben war angst geworden, er schrie und rief ihm nach: „Ach, wilder Mann, geh nicht fort, sonst bekomme ich Schläge.“ Der wilde Mann kehrte um, hob ihn auf, setzte ihn auf seinen Nacken und ging mit schnellen Schritten in den Wald hinein. Als der König heim kam, bemerkte er den leeren Käfig und fragte die Königin, wie das zugegangen wäre. Sie wusste nichts davon, suchte den Schlüssel, aber er war weg. Sie rief den Knaben, aber niemand antwortete. Der König schickte Leute aus, die ihn auf dem Feld suchen sollten, aber sie fanden ihn nicht. Da konnte er leicht erraten was geschehen war, und es herrschte große Trauer an dem königlichen Hof. Als der wilde Mann wieder in dem finstern Wald angelangt war, so setzte er den Knaben von den Schultern herab und sprach zu ihm: „Vater und Mutter siehst du nicht wieder, aber ich will dich bei mir behalten, denn du hast mich befreit, und ich habe Mitleid mit dir. Wenn du alles tust, was ich dir sage, so sollst du's gut haben. Schätze und Gold habe ich genug und mehr als jemand in der Welt.“ Er machte dem Knaben ein Lager von Moos, auf dem er einschlief, und am andern Morgen führte ihn der Mann zu einem

Brunnen und sprach: „Siehst du der Goldbrunnen ist hell und klar wie Krystall: du sollst dabei sitzen und acht haben, dass nichts hineinfällt, sonst ist er verunehrt. Jeden Abend komme ich und sehe, ob du mein Gebot befolgt hast.“ Der Knabe setzte sich an den Rand des Brunnens, sah, wie manchmal ein goldner Fisch, manchmal eine goldne Schlange sich darin zeigte, und hatte acht, dass nichts hineinfiel. Als er so saß, schmerzte ihn einmal der Finger so heftig, dass er ihn unwillkürlich in das Wasser steckte. Er zog ihn schnell wieder heraus, sah aber, dass er ganz vergoldet war, und wie große Mühe er sich gab, das Gold wieder abzuwischen, es war alles vergeblich. Abends kam der Eisenhans zurück, sah den Knaben an und sprach: „Was ist mit dem Brunnen geschehen?“ „Nichts, nichts“, antwortete er und hielt den Finger auf den Rücken, dass er ihn nicht sehen sollte. Aber der Mann sagte: „Du hast den Finger in das Wasser getaucht: diesmal mag's hingehen, aber hüte dich, dass du nicht wieder etwas hineinfallen lässt.“ Am frühesten Morgen saß er schon bei dem Brunnen und bewachte ihn. Der Finger tat ihm wieder weh und er fuhr damit über seinen Kopf, da fiel unglücklicherweise ein Haar herab in den Brunnen. Er nahm es schnell heraus, aber es war schon ganz vergoldet. Der Eisenhans kam und wusste schon, was geschehen war. „Du hast ein Haar in den Brunnen fallen lassen“, sagte er, „ich will dir's noch einmal nachsehen, aber wenn's zum dritten Mal geschieht, so ist der Brunnen entehrt, und du kannst nicht länger bei mir bleiben.“ Am dritten Tag saß der Knabe am Brunnen, und bewegte den Finger nicht, wenn er ihm noch so weh tat. Aber die Zeit ward ihm lang, und er betrachtete sein Angesicht, das auf dem Wasserspiegel stand. Und als er sich dabei immer mehr beugte und sich recht in die Augen sehen wollte, so fielen ihm seine langen Haare von den Schultern herab in das Wasser. Er richtete sich schnell in die Höhe, aber das ganze Haupthaar war schon vergoldet und glänzte wie eine Sonne. Ihr könnt denken, wie der arme Knabe erschrak. Er nahm sein Taschentuch und band es um den Kopf, damit es der Mann nicht sehen sollte. Als er kam, wusste er schon alles und sprach: „Binde das Tuch auf.“ Da quollen die goldenen Haare hervor und der Knabe mochte sich entschuldigen, wie er wollte, es half ihm nichts. „Du hast die Probe nicht bestanden und kannst nicht länger hier bleiben. Geh hinaus in die Welt, da wirst du erfahren, wie die Armut tut. Aber weil du kein böses Herz hast und ich's gut mit dir meine, so will ich dir eins erlauben: Wenn du in Not gerätst, so geh zu dem Wald und rufe ‚Eisenhans‘, dann will ich kommen und dir helfen. Meine Macht ist groß, größer als du denkst, und Gold und Silber habe ich im Überfluss.“

Da verließ der Königssohn den Wald und ging über gebahnte und ungebahnte Wege immer zu, bis er zuletzt in eine große Stadt kam. Er suchte da Arbeit, aber er konnte keine finden und hatte auch

nichts erlernt, womit er sich hätte forthelfen können. Endlich ging er in das Schloss und fragte, ob sie ihn behalten wollten. Die Hofleute wussten nicht, wozu sie ihn brauchen sollten, aber sie hatten Wohlgefallen an ihm und hießen ihn bleiben. Zuletzt nahm ihn der Koch in Dienst und sagte, er könnte Holz und Wasser tragen und die Asche zusammenkehren. Einmal, als gerade kein anderer zur Hand war, hieß ihn der Koch, die Speisen zur königlichen Tafel tragen, da er aber seine goldenen Haare nicht wollte sehen lassen, so behielt er sein Hütchen auf. Dem König war so etwas noch nicht vorgekommen, und er sprach: „Wenn du zur königlichen Tafel kommst, musst du deinen Hut abziehen.“ „Ach Herr“, antwortete er, „ich kann nicht, ich habe einen bösen Grind auf dem Kopf.“ Da ließ der König den Koch herbeirufen, schalt ihn und fragte, wie er einen solchen Jungen hätte in seinen Dienst nehmen können; er sollte ihn gleich fortjagen. Der Koch aber hatte Mitleiden mit ihm und vertauschte ihn mit dem Gärtnerjungen.

Nun musste der Junge im Garten pflanzen und begießen, hacken und graben, und Wind und böses Wetter über sich ergehen lassen. Einmal im Sommer als er allein im Garten arbeitete, war der Tag so heiß, dass er sein Hütchen abnahm und die Luft ihn kühlen sollte. Wie die Sonne auf das Haar schien, glitzte und blitzte es, dass die Strahlen in das Schlafzimmer der Königstochter fielen und sie aufsprang, um zu sehen, was das wäre. Da erblickte sie den Jungen und rief ihn an: „Junge, bring mir einen Blumenstrauß.“ Er setzte in aller Eile sein Hütchen auf, brach wilde Feldblumen ab und band sie zusammen. Als er damit die Treppe hinaufstieg, begegnete ihm der Gärtner und sprach: „Wie kannst du der Königstochter einen Strauß von schlechten Blumen bringen? Geschwind hole andere, und suche die schönsten und seltensten aus.“ „Ach nein“, antwortete der Junge, „die wilden riechen kräftiger und werden ihr besser gefallen.“ Als er in ihr Zimmer kam, sprach die Königstochter: „Nimm dein Hütchen ab, es ziemt sich nicht, dass du ihn vor mir aufbehältst.“ Er antwortete wieder: „Ich darf nicht, ich habe einen grindigen Kopf.“ Sie griff aber nach dem Hütchen und zog es ab, da rollten seine goldenen Haare auf die Schultern herab, dass es prächtig anzusehen war. Er wollte fortspringen, aber sie hielt ihn am Arm und gab ihm eine Hand voll Dukaten. Er ging damit fort, achtete aber des Goldes nicht, sondern er brachte es dem Gärtner und sprach: „Ich schenke es deinen Kindern, die können damit spielen.“ Den andern Tag rief ihm die Königstochter abermals zu, er sollte ihr einen Strauß Feldblumen bringen, und als er damit eintrat, grapste sie gleich nach seinem Hütchen und wollte es ihm wegnehmen, aber er hielt es mit beiden Händen fest. Sie gab ihm wieder eine Hand voll Dukaten, aber er wollte sie nicht behalten und gab sie dem Gärtner zum Spielwerk für seine Kinder. Den dritten Tag ging's nicht anders, sie konnte ihm sein Hütchen nicht

wegnehmen, und er wollte ihr Gold nicht.

Nicht lange danach ward das Land mit Krieg überzogen. Der König sammelte sein Volk und wusste nicht, ob er dem Feind, der übermächtig war und ein großes Heer hatte, Widerstand leisten könnte.

Da sagte der Gärtnerjunge: „Ich bin herangewachsen und will mit in den Krieg ziehen, gebt mir nur ein Pferd.“ Die andern lachten und sprachen: „Wenn wir fort sind, so suche dir eins: Wir wollen dir eins im Stall zurück lassen.“ Als sie ausgezogen waren, ging er in den Stall und zog das Pferd heraus; es war an einem Fuß lahm und hickelte hunkepuus, hunkepuus. Dennoch setzte er sich auf und ritt fort nach dem dunkeln Wald. Als er an den Rand desselben gekommen war, rief er dreimal Eisenhans so laut, dass es durch die Bäume schallte. Gleich darauf erschien der wilde Mann und sprach: „Was verlangst du?“ „Ich verlange ein starkes Ross, denn ich will in den Krieg ziehen.“ „Das sollst du haben und noch mehr als du verlangst.“

Dann ging der wilde Mann in den Wald zurück, und es dauerte nicht lange, so kam ein Stallknecht aus dem Wald und führte ein Ross herbei, das schnaubte aus den Nüstern, und war kaum zu bändigen. Und hinterher folgte eine große Schar Kriegsvolk, ganz in Eisen gerüstet, und ihre Schwerter blitzten in der Sonne. Der Jüngling übergab dem Stallknecht sein dreibeiniges Pferd, bestieg das andere und ritt vor der Schar her. Als er sich dem Schlachtfeld näherte, war schon ein großer Teil von des Königs Leuten gefallen und es fehlte nicht viel, so mussten die übrigen weichen.

Da jagte der Jüngling mit seiner eisernen Schar heran, fuhr wie ein Wetter über die Feinde und schlug alles nieder, was sich ihm widersetzte. Sie wollten fliehen, aber der Jüngling saß ihnen auf dem Nacken und ließ nicht ab, bis kein Mann mehr übrig war. Statt aber zu dem König zurückzukehren, führte er seine Schar auf Umwegen wieder zu dem Wald und rief den Eisenhans heraus.

„Was verlangst du?“, fragte der wilde Mann. „Nimm dein Ross und deine Schaar zurück und gib mir mein dreibeiniges Pferd wieder.“

Es geschah alles, was er verlangte, und ritt auf seinem dreibeinigen Pferd heim. Als der König wieder in sein Schloss kam, ging ihm seine Tochter entgegen und wünschte ihm Glück zu seinem Sieg. „Ich bin es nicht, der den Sieg davon getragen hat“, sprach er, „sondern ein fremder Ritter, der mir mit seiner Schar zu Hilfe kam.“ Die Tochter wollte wissen, wer der fremde Ritter wäre, aber der König wusste es nicht und sagte: „Er hat die Feinde verfolgt, und ich habe ihn nicht wieder gesehen.“ Sie erkundigte sich bei dem Gärtner nach seinem Jungen: Der lachte aber und sprach: „Eben ist er auf seinem dreibeinigen Pferd heimgekommen, und die andern haben gespottet und gerufen: „Da kommt unser Hunkepuus wieder an.“ Sie fragten auch: „Hinter welcher Hecke hast du derweil gelegen und geschlafen?“ Er sprach aber: „Ich habe das Beste getan, und ohne mich wäre es schlecht gegangen.“ Da ward er noch mehr ausgelacht.

Der König sprach zu seiner Tochter „ich will ein großes Fest ansagen lassen, das drei Tage währen soll, und du sollst einen goldenen Apfel werfen: Vielleicht kommt der Unbekannte herbei.“ Als das Fest verkündigt war, ging der Jüngling hinaus zu dem Wald und rief den Eisenhans. „Was verlangst du?“, fragte er. „Dass ich den goldenen Apfel der Königstochter fange.“ „Es ist so gut als hättest du ihn schon“, sagte Eisenhans, „du sollst auch eine rote Rüstung dazu haben und auf einem stolzen Fuchs reiten.“ Als der Tag kam, sprengte der Jüngling heran, stellte sich unter die Ritter und ward von niemand erkannt. Die Königstochter trat hervor und warf den Rittern einen goldenen Apfel zu, aber keiner fing ihn als er allein, aber sobald er ihn hatte, jagte er davon. Am zweiten Tag hatte ihn Eisenhans als weißen Ritter ausgerüstet und ihm einen Schimmel gegeben. Abermals fing er allein den Apfel, verweilte aber keinen Augenblick, sondern jagte damit fort. Der König ward böse und sprach: „Das ist nicht erlaubt, er muss vor mir erscheinen und seinen Namen nennen.“ Er gab den Befehl, wenn der Ritter, der den Apfel gefangen habe, sich wieder davonmache, so sollte man ihm nachsetzen und wenn er nicht gutwillig zurückkehrte, auf ihn hauen und stechen. Am dritten Tag erhielt er vom Eisenhans eine schwarze Rüstung und einen Rappen und fing auch wieder den Apfel. Als er aber damit fortjagte, verfolgten ihn die Leute des Königs und einer kam ihm so nahe, dass er mit der Spitze des Schwerts ihm das Bein verwundete. Er entkam ihnen jedoch, aber sein Pferd sprang so gewaltig, dass der Helm ihm vom Kopf fiel, und sie konnten sehen, dass er goldene Haare hatte. Sie ritten zurück und meldeten dem König alles.

Am andern Tag fragte die Königstochter den Gärtner nach seinem Jungen. „Er arbeitet im Garten: Der wunderliche Kauz ist auch bei dem Fest gewesen und erst gestern Abend wiedergekommen; er hat auch meinen Kindern drei goldene Äpfel gezeigt, die er gewonnen hat.“ Der König ließ ihn vor sich fordern, und er erschien und hatte wieder sein Hütchen auf dem Kopf. Aber die Königstochter ging auf ihn zu und nahm es ihm ab, und da fielen seine goldenen Haare über die Schultern, und er war so schön, dass alle erstaunten. „Bist du der Ritter gewesen, der jeden Tag zu dem Fest gekommen ist, immer in einer andern Farbe, und der die drei goldenen Äpfel gefangen hat?“, fragte der König. „Ja“, antwortete er, „und da sind die Äpfel“, holte sie aus seiner Tasche und reichte sie dem König. „Wenn ihr noch mehr Beweise verlangt, so könnt ihr die Wunde sehen, die mir eure Leute geschlagen haben, als sie mich verfolgten. Aber ich bin auch der Ritter, der euch zum Sieg über die Feinde geholfen hat.“ „Wenn du solche Taten verrichten kannst, so bist du kein Gärtnerjunge: Sage mir, wer ist dein Vater?“ „Mein Vater ist ein mächtiger König und Goldes habe ich die Fülle und so viel ich nur verlange.“ „Ich sehe wohl“, sprach der König, „ich bin dir Dank

schuldig, kann ich dir etwas zu Gefallen tun?“ „Ja“, antwortete er, „das könnt ihr wohl, gebt mir eure Tochter zur Frau.“ Da lachte die Jungfrau und sprach: „Der macht keine Umstände, aber ich habe schon an seinen goldenen Haaren gesehen, dass er kein Gärtnerjunge ist.“, ging dann hin und küsste ihn. Zu der Vermählung kam sein Vater und seine Mutter und waren in großer Freude, denn sie hatten schon alle Hoffnung aufgegeben, ihren lieben Sohn wiederzusehen. Und als sie an der Hochzeitstafel saßen, da schwieg auf einmal die Musik, die Türen gingen auf und ein stolzer König trat herein mit großem Gefolge. Er ging auf den Jüngling zu, umarmte ihn und sprach: „Ich bin der Eisenhans und war in einen wilden Mann verwünscht, aber du hast mich erlöst. Alle Schätze, die ich besitze, die sollen dein Eigentum sein.“

CD "Eisenhans!" Eine Oper für Kinder nach den Brüdern Grimm". col legno Beteiligungs- und Produktion GmbH 2008, WWE 1 CD 20802, Code 120031 340300 (www.col-legno.com)

Hörbeispiele

- HB 1 Eisenhans: Rauta, rauta
- HB 2 Königssohn: Der goldene Ball
- HB 3 Köchin: Hacke, reibe, schneide klein
- HB 4 Prinzessin: Ich will brennen
- HB 5 Weg hinauf, Weg hinunter
- HB 6 Nein!
- HB 7 Blumen für die Prinzessin

Pulsmessen in der Zeitgenössischen Musik mit Methoden der Szenischen Interpretation

Das Pulsmessen ist eine Methode der Medizin: Die Pulsfrequenz umfasst die Regelmäßigkeit der Herzschläge, die Druckanstiegsgeschwindigkeit, den absoluten Druck und das Füllungsvolumen, die Herzfrequenz gibt Auskunft über die Anzahl der Herzschläge in der Minute (bpm - beats per minute). Bei gesunden Menschen sind beide Werte fast identisch, daher werden die Begriffe oft synonym verwendet. In klassischer Musik definiert sich der Puls durch das Zusammenspiel von Tempo, Metrum, Takt und Rhythmus, in der Regel als Gleichmaß innerhalb eines Abschnitts wahrgenommen: je schneller das Tempo, desto erregter die intendierte Gefühlssituation. Den Zusammenhang zwischen Gefühl und körperlichem Vorgang beschreibt ein Kardiologe folgendermaßen:

„Gefühle wie Verliebtsein und Angst sind aus medizinischer Sicht ähnliche Situationen. In beiden Fällen wird der Körper in ‘Alarmbereitschaft’ versetzt. Das führt zur Ausschüttung von verschiedenen Botenstoffen wie z. B. Adrenalin. Adrenalin führt unter anderem am Herzen zu einem schnelleren Herzschlag. Ein beschleunigter Herzschlag wird ab einer bestimmten Frequenz von den meisten Menschen wahrgenommen. Man spricht dann von ‚Herzklopfen‘ wie es beim Verliebtsein, aber auch in Angst erregenden Situationen bemerkt wird“.¹⁹

Ohne zu sehr ins Medizinische einzutauchen, versuche ich im Folgenden das „Herzklopfen“ in absoluter und programmatischer Musik, Kunstlied und Musiktheater zu ergründen und zu beschreiben. Es wird handlungsorientiert mit den Methoden der *Szenischen Interpretation von Musik + Theater* gearbeitet, um die Vielfalt der Zugänge zu Musik durch szenische Interaktion aufzuzeigen und damit den Pulsschlag des 21. Jahrhunderts zu erfassen. Als Zielgruppe sollten Schüler*innen der Sekundarstufe II angesprochen werden.

Vorübung: Pulsmessen

Alle sitzen im Kreis und versuchen zunächst, an sich selbst den Pulsschlag festzustellen, entweder oberhalb vom Handgelenk oder an der Halsschlagader. Wer dem eigenen Rhythmus folgen kann, zählt die Anzahl der Pulsschläge in 15 Sekunden und multipliziert den Wert mit dem Faktor 4, um die eigenen BpM zu ermitteln. Das Gleiche kann als Partner-Übung mit dem/der Stuhlnachbar*in wiederholt werden. In einer Auswertungsrunde spielen Themen wie Konzentration, Körperwahrnehmung, Feststellen der elementaren Lebensäußerungen und intime Kommunikationserfahrungen eine Rolle. Die beobachtete Erregung des Körpers (des eigenen oder des fremden) ist mögliche Grundlage für den Erregungszustand in der Musik.

Vorfühlen und Verdrehen: in Bilder gehen

In der ersten Übung sollen fünf verschiedene Musikbeispiele aus dem 20. Jahrhundert gehört und in Haltungen umgesetzt werden. Die Beispiele repräsentieren jeweils einen bestimmten

¹⁹ Adrian C. Borges in: <https://www.wissenschaftsjahr.de/2011/mitmachen/fragen-zur-gesundheitsforschung/wissenschaftlerinnen-und-experten-nehmen-stellung/warum-schlaegt-beim-verliebtsein-und-bei-angst-das-herz-schneller.html> (Stand 24. 09. 2018)

Pulsschlag und eine damit verbundene Stimmung, die körperlich nachvollzogen werden kann. Sie stammen aus den Genres Absolute Musik und Programmmusik, Musical und Oper.

Drei bis fünf Spieler*innen stehen in Reihe, dem Publikum den Rücken zugewendet. Jedes Musikbeispiel erklingt etwa 30 Sekunden lang, in diesem Zeitraum drehen sich die Spieler*innen um 180°, wenden sich also den Beobachtenden zu. In möglichst spontaner Reaktion auf die gehörte Musik sucht der Körper eine Bewegung, die die Hör-Wahrnehmung in physischen Ausdruck umwandelt. Am Ende des Hörbeispiels wird diese Bewegung „eingefroren“, d.h. der Körper erstarrt in der Haltung (MET 3.17).²⁰ Nun betrachten die Beobachter*innen die Ergebnisse und benennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede. Daraus lassen sich Aussagen über die Musik und/oder ihre Wahrnehmung ableiten. Wichtig ist eine gute Moderation der Beiträge, die jeweils den Kern des musikalischen Beispiels herauschälen sollte.

Titel 1: Philip Glass: Violinkonzert Nr. 1 - 1. Satz

Anhand dieses Beispiels aus der Absoluten Musik können Phasenverschiebungen und die Störung des gleichmäßigen Pulses thematisiert werden.

Titel 2: David Robert Colemann: Starry Night

Der unruhige Pulsschlag einer sternklaren Nacht wird zum Thema gemacht.

Titel 3: Fazil Say: Istanbul Symphony - 2. Satz: Religious Order

Der aufgeregte rhythmische Puls dieser Programmmusik führt zu expressiven Haltungen und Gebärden, die auf religiöse (Üb)-Ereiferung schließen lassen.

Titel 4: Leonard Bernstein: West Side Story - I feel pretty

Der Musical-Song thematisiert das verliebte Aufgeregt-Sein, den jugendlichen erhöhten Pulsschlag vor dem ersten Date.

Titel 5: Alban Berg: Wozzeck - III. Akt, Mord an Marie

Eine brutale Opernszene, in der dem Leben ein Ende gesetzt wird, der Puls nimmt ab und das Herz steht still.

Verstecken und Verfremden: Statuen bauen

Helmut Lachenmann (*1935 in Stuttgart/Deutschland) setzt sich mit seriellen und aleatorischen Techniken auseinander. Er erforscht in seinen Werken den Geräuschanteil von Instrumentalklängen (musique concrète instrumentale) und vollzieht mehr und mehr die Abkehr vom Schönklang. Er will von Hörgewohnheiten befreien und die Aufmerksamkeit auf

²⁰ Die Bezeichnung MET 3.17 u.ä. entstammt Rainer O. Brinkmann, Markus Kosuch und Wolfgang Martin Stroh (2001): Methodenkatalog der Szenischen Interpretation von Musiktheater. Oldershausen: Lugert.

konkrete Klänge lenken, großformatig wie in seiner Oper „Das Mädchen mit den Schwefelhölzern“ oder in den Miniaturen des Klavier-Zyklus „Ein Kinderspiel“.

Eines der bekanntesten deutschen Volks- und Kinderlieder ist „Hänschen klein“, das die meisten wohl in einer verkürzten Fassung kennen, zu der Franz Wiedemanns Original von 1877 zusammen geschmolzen wurde.²¹ Helmut Lachenmann vertonte das Lied 1980 und gab ihm damit eine artifizielle Neudeutung, die auf musikalischer Ebene einen starken Erregungszustand zeigt: Ein Kind (Ein Jugendlicher? Ein junger Mann?) verlässt das elterliche Haus, um sein Glück in der Welt zu suchen (Lehre, Partner*in-Suche, Abnabelung o.ä.). Sehnsucht und Angst der Mutter um ihren Sohn Hans werden thematisiert, das Wissen oder Ahnen darob führt im Text des Volksliedes, der bekannter ist als der eigentliche Liedtext, zur Umkehr - in der Klavierfassung jedoch in den Abgrund oder zumindest ganz weit nach unten.

Der wiedererkennbare Rhythmus des Volksliedes wird mit einer chromatischen Abwärtslinie, Vorschlägen aus einer Ganztonskala und Cluster-Effekten von Lachenmann so umgesetzt, dass das Lied nicht sofort erkennbar ist, solange der Titel verschwiegen wird. Die scheinbare Einfachheit der Ausführung betont das kindliche Spiel, zeichnet aber gleichzeitig eine abwärts führende düstere Bestimmung (in der großen, weiten Welt). Die wie gemeißelt wirkende Artikulation führte zu der Idee, eine Statue bauen zu lassen, die den Gestus der Musik widerspiegelt, um durch die Visualisierung eine Gesprächsgrundlage zu schaffen, die sowohl Musik als auch vermuteten Inhalt thematisiert.

Methode: In Paaren werden Statuen gebaut, alle agieren gleichzeitig zur Musik, ohne dass die Spieler*innen den Titel der Musik kennen. Eine Statue ist der komprimierte Ausdruck eines starken Begriffs (Frieden, Gerechtigkeit, Einsamkeit etc.), sie unterscheidet sich vom Standbild dadurch, dass keine Beziehung dargestellt wird. Zunächst baut eine Person den/die Partner*in als Statue auf, indem sie alle Körperteile durch händisches Bewegen in die gewünschte Position bringt. Sind alle Statuen fertig, werden sie in eine Reihe „gestellt“, so dass sie von außen betrachtet werden können. Die Beobachter*innen können anschließend einen Titel zu einzelnen Statuen vergeben oder die entstandenen Statuen vergleichen. Dann werden die Rollen innerhalb der Paare getauscht. Mehrere Spielversuche haben gezeigt, dass die Statuen als Gemeinsamkeit spitze, ausladende Gesten aufweisen, die Abwärtsbewegung der Musik schlägt sich in fallenden oder gebeugten Haltungen nieder. Das Ursprungslied wird in der Regel nicht erkannt, allerdings erscheinen immer wieder Assoziationen zur „Habanera“ aus der Oper „Carmen“, in der die Abwärtschromatik Stein geworden zu sein scheint. Verrät man die Original-Vorlage, geraten alle schnell ins Interpretieren, welche Wandlung das Lied vollzogen hat und welcher Erregungszustand sich darin abbildet: Mutters Antizipation der „schiefen Bahn“, Hansens zerknirschte Rückkehr, äußere Bedrohung - oder ganz etwas anderes?

²¹ Eine ausführliche Analyse inklusive Noten findet sich unter <http://wisskirchen-online.de/downloads/lachenmannhaenschenklein.pdf>

Verreisen und Vergleichen: Standbilder bauen

Bernhard Lang (*1957 in Linz) ist ein österreichischer Komponist, (Jazz-)Musiker, Pianist, Improvisator und Programmierer musikalischer Patches und Applikationen. Seine starke Auseinandersetzung mit dem Thema Wiederholung/Differenz spiegelt sich in zahlreichen Werken. Ein weiteres Betätigungsfeld ist das „Recyclen“ historischer Musiken, welches Lang im Rahmen des Werkzyklus *Monadologie* mittels computergenerierter Verfahren oder durch analoge/digitale Neukompositionen vollzieht. „The Cold Trip“ ist eine *Monadologie* (XXXII) über Franz Schuberts Liederzyklus „Die Winterreise“ (D 911).

Verreisen oder in die Welt gehen: Man entfernt sich von der Heimat, aber man kann sich melden, in Verbindung sein. Früher durch die Post, heute durch Email oder andere Social Media Plattformen. Dieses In-Verbindung-Sein ist für die aktuell heranwachsende Generation ein Wert an sich, eine häufige bis ständige Tätigkeit, die Zeit und Entfernung aufzuheben scheint. Wo früher Briefe geschrieben wurden, stehen heute digitale Medien zur Verfügung; wenn es früher Wochen bis zur Antwort dauerte, kommt sie heute im Sekunden-Abstand. Was passiert mit der Erwartung, der Vorfreude, der Enttäuschung, wenn die zeitliche Dimension gegen Null tendiert? Der Protagonist aus Franz Schuberts „Winterreise“ (1824) erwartet die Postkutsche mit gemischten Gefühlen, sein Herz pocht, der Pulsschlag, *pianissimo* im Sechsstel-Takt, wechselt von Dur nach Moll - ein Brief bleibt aus. Bernhard Lang, der den kompletten Liederzyklus neu getextet und vertont hat²², lässt seine*n Protagonist*in am Computer auf den Emaileingang starren: Keine Nachricht, aber Subjekt und Objekt verschmelzen in merkwürdiger Weise miteinander.²³

Methode: Standbilder einander gegenüberstellen

Die Spieler*innen bilden Kleingruppen, die jeweils den Text einer Strophe (beide Gedicht-Versionen) im Standbild darstellen sollen. Die handelnden Personen sind Sender*in, Postbot*in, Empfänger*in; Mobiltelefone können als Requisiten benutzt werden. Sind alle Bilder fertig gebaut, kann man sie in einer Reihe aufstellen, so dass sich die Geschichte wie auf einer Simultanbühne von links nach rechts erzählen lässt. Eine Gegenüberstellung der Bilder (die zweite Geschichte verläuft dann von rechts nach links) ermöglicht den Vergleich von Haltungen (Unterschiede und Gemeinsamkeiten suchen) in den beiden Zeitebenen.

Methode: Standbilder anhand der Musik überprüfen

Während in der vorigen Gegenüberstellung die zeittypischen Elemente analysiert wurden, sollen nun die Strophentexte mit der Musik und dem zugehörigen Standbild beleuchtet werden. In welcher Weise vertonen die Komponist*innen ihr Sujet? Was entspricht dem immer höher sich aufschwingenden Herzen bei Schubert in Langs Vertonung? Wie gehen beide mit dem Thema „Wiederholung“ um? Wie verhalten sich der Pulsschlag der Liebe und der Rhythmus der Enttäuschung zueinander? Wie unterscheiden sich analoge und digitale Kommunikation in der musikalischen Darstellung?

22 Bernhard Lang: *The cold trip*. *Monadologie* XXXII part 1 (2014); part 2 (2014-2015). Kairos 0015018KAI.

23 Während in der englischen Sprache das Wort „Mail“ sowohl die digitale als auch die analoge Kommunikation bezeichnet, wird darunter im Deutschen Sprachgebrauch eher die elektronische Variante verstanden.

Weitere Winterreise-Vertonungen können hinzu genommen werden: Auch Franz Liszt (Die Winterreise - 12 Liedtranskriptionen 1838), Hans Zender (Schubert's Winterreise 1993) und Reiner Bredemeyer (Die Winterreise 1984) gaben der ausgebliebenen Kommunikation ihre eigene Musik hinzu.

Verlaufen und Verhören: Arbeit an Gehhaltungen zu Musik

Wolfgang Mitterer (*1958 in Lienz/Osttirol) zählt zu den wichtigsten zeitgenössischen österreichischen Komponisten und ist Pionier auf dem Gebiet der elektroakustischen Musik. Selber Organist und Keyboarder, beschäftigt er sich mit Klanginstallationen, Konzerten mit Improvisations- und Jazzmusiker*innen, Musik in Off-Locations, Opern und Kammermusik. Auf der CD „Music for checking e-mails“ geht es um „Hintergrundmusik als relativen Begriff, um Kommunikation mittels „elektronischer Post“, um das fehlende Glied zwischen analogen und digitalen Umgebungen“ (DJ Spooky im Booklet zur CD).

Nachdem in Langs „The cold trip“ die Mail als häufiges Kommunikationsmedium thematisiert wurde, betrachten wir nun Wolfgang Mitterer „Music for checking Emails“: Auf der gleichnamigen CD finden sich mehrere Titel, die bewusst als „Hintergrundmusik“ komponiert sind, jedoch durch ihre überraschende Textur immer wieder auf sich aufmerksam machen und so den Moment der Verwirrung zwischen konzentrierter Mail-Lektüre und Abgelenkt-Sein thematisieren. Die ersten drei Titel zitieren Werke von Bruckner, Tschaikowski und Feldmann, wie bei Lang Bezug nehmend auf Historisches (z.B. mit der Tschaikowski-Version, die neben gesampleten Pathétique-Zitaten elektronische Rhythmen, hochfrequente Töne, Instrumentalklänge, Atem-, Stimm- und sonstige Geräusche verbindet). Gleichzeitiges Email checken und konzentriert der Musik folgen ist quasi unmöglich und aus diesem Widerspruch heraus leitet sich die folgende Übung ab:

Methoden: Arbeit an Gehhaltungen zu Musik

Paare finden zusammen, in denen jeweils eine*r die beobachtende Rolle am Rand der Spielfläche einnimmt, der/die Andere öffnet auf dem Mobiltelefon die App für Emails und geht damit durch den Raum. Die Musik wird eingespielt und die Akteure sollen nun dazu Gehhaltungen entwickeln, denen die Gleichzeitigkeit von Fortbewegung und Kommunikation eingeschrieben ist. Um den Realitätsgehalt zu erhöhen, bekommen sie die zusätzliche Aufgabe, Emails eines Absenders mit „Z“ als Anfangsbuchstabe des Namens zu suchen. Wer sie gefunden hat, bleibt stehen. Der/die Partner*in beobachtet die Entwicklung der Gehhaltung und imitiert sie in einem zweiten Schritt. Der beobachtende Blick von außen erkennt die Ansätze deformierter Geh- und Stehhaltungen, registriert Aufmerksamkeits-Defizite und Diskrepanzen zwischen Musik und Haltung.

Im anschließenden Feedback unterhalten sich die Paare über Ausführung und Beobachtung der Übung. Thematisiert werden Aspekte wie Konzentrationsschwäche, Selbst- und Weltvergessenheit, Orientierungsverlust und starke Ablenkung durch die Musik. Die im Titel behauptete „Hintergründigkeit“ der Musik hat den Vordergrund erobert. Ihr Erregungszustand ist so hoch, dass sie irritiert und die intendierten Abläufe stört. Kinder und Jugendliche, die mit dem Smartphone aufgewachsen sind, erleben diese Irritation ständig, haben aber auch eine große Selbstverständlichkeit im Umgang damit entwickelt. Beim Feedback in einer

Lehrer*innen-Gruppe jedoch zeigte sich, dass musikalische Elemente sehr wohl gehört wurden oder ins Unterbewusstsein der Akteure übergegangen sind; vor allem der Wiedererkennungs-Mechanismus hat hier funktioniert.

Verlieben und Verbinden: Bewegung zu Musik und Szenisches Spiel

Beat Furrer (*1954 in Schaffhausen/Schweiz) gründete das Klangforum Wien und schrieb als Komponist mehrere Opern, in denen er klassische literarische Texte und Motive verarbeitet. Seine Musiksprache ist gekennzeichnet von einer engen Beziehung zur Natur, die ihm Klänge und Geräusche liefert, deren Struktur und Beschaffenheit er in Stimm- und Instrumentalklang zu verwandeln sucht.

In Kontakt sein, nicht durch Post oder Email, sondern ganz direkt durch Anblick und Berührung, will Orpheus mit seiner geliebten Eurydike. Er nimmt den Gang in den Hades auf sich, um die Verbindung zur verstorbenen Ehefrau wiederherzustellen. Im entscheidenden Moment jedoch verstößt er gegen die Regel: Dreh dich nicht um! Beat Furrer beschäftigt sich in seiner Oper „Begehren“ (2001) nicht mit einer Chronologie der Ereignisse, sondern montiert Texte von Ovid, Vergil, Pavese u.a. Die Figuren ER und SIE sind „verallgemeinerte“ Personen, die die Allgemeingültigkeit der Thematik behaupten sollen. Die 1. Szene der Oper heißt „Schatten“, gemeint sind die Schattenwesen des Hades, aber auch das schattenhafte Folgen Eurydikes, dem ER kein Vertrauen schenkt. Furrers musikalisches Material sind die Zischlaute des Wortes „Schatten“, die er durch Stimmen und Instrumente vielfältig dekliniert. Er versucht, den Moment des Umdrehens retrospektiv festzuhalten, wenn der Pulsschlag der Liebe in den des Verlustes übergeht.

Zur Vorbereitung auf die Situation probieren die Spieler*innen in Paaren folgende Gehhaltungen aus:

- nebeneinander oder miteinander gehen (ein Liebespaar werden, Wechsel der Führung),
- hintereinander gehen (als ein Schatten, ebenfalls Wechsel der Führung). Kann A spüren, dass B hinten ist? B bleibt stehen (versucht sich heimlich auszuklinken/flüchtig sein), wann registriert A das?
- A wendet sich um: Wie reagiert B? Mit einem Ton oder mit einer Geste? In der Oper ist es ein lang gezogener hoher Ton, der sich mehrfach wiederholt.

Methode: Musik gestisch imitieren

Dann setzen sich alle in zwei Reihen frontal gegenüber. Zur Musik der 1. Szene (ein griffiger Musikabschnitt beginnt mit der dritten Minute) bewegt eine Gruppe Hände und Unterarme vor dem Brustkorb, die Musik quasi illustrierend. Die Gruppe gegenüber schaut zu und beschreibt, wie Musik und Gestik gewirkt haben. Die Gruppen wechseln, die Akteure konzentrieren sich auf jeweils eine Instrumental- oder Stimmgruppe (Bläser, Streicher, Percussion, Stimme incl. Atem) und bewegen Hände und Unterarme dazu. Wieder wird die Wirkung beschrieben und gemeinsam versucht die Gruppe, die Situation über W-Fragen zu klären (MET 3.36): Wo, Wann, Wer, Was, Wie? Reflexion: Welche Bewegungen wurden beobachtet? Hilft die Bewegung beim Strukturieren? Was für eine Situation ist das? Da es

sich quasi um eine Matrix aller Szenen handelt, kann hier keine Eindeutigkeit hergestellt werden, die Spielleitung kann aber immer auf die Bezüge auf Motive der Dramenhandlung verweisen.

Methode: Szenisches Spiel mit Textvorlage

Im letzten Teil erarbeiten die Paare kurze Szenen (20-30 Sekunden) mit selbst gewählten Textbausteinen aus den Monologen von ER und SIE. Die Themen für diese Szenen lauten: 1. Verlieben 2. Begehren 3. Trennung 4. Abschied 5. Verzweiflung (weitere Themen nach Anzahl der Paare). Die Texte sollen gesprochen, gesungen, gehaucht, geatmet, gelacht, geweint, ge... werden. Alle Szenen werden im Kreis angeordnet und nacheinander gespielt. Jede Szene endet in einem Standbild (Tableau Vivant), ein musikalisches Zwischenspiel kann aus den ersten drei Minuten der Oper eingeblendet werden.

Schlussreflexion

Nach den erarbeiteten Werkausschnitten und methodischen Ansätzen haben die Spieler*innen sich mit vielfältigen musikalischen Erregungszuständen beschäftigt. Sie tragen ihre Erfahrungen zusammen und diskutieren die Einsatzweise der Musik, die als Untermalung, Hintergrund, Stimmungsbeitrag, Atmosphäre, Aktualisierung, selbständige Erzählung, Aufspaltung etc. wirken kann und damit eine immer stärkere Auflösung des regelmäßigen Pu

Texte

Franz Schubert: Die Winterreise (1827) Nr. 13 Die Post (Text: Wilhelm Müller) Von der Straße her ein Posthorn klingt. Was hat es, daß es so hoch aufspringt, Mein Herz? Die Post bringt keinen Brief für dich. Was drängst du denn so wunderlich? Mein Herz? Nun ja, die Post kommt aus der Stadt, Wo ich ein liebes Liebchen hatt', Mein Herz! Willst wohl einmal hinübersehen Und fragen, wie es dort mag geh'n, Mein Herz?	Bernhard Lang: The cold Trip (2014) Nr. 14 Mail You've got new mail My heart is pumping You've got no mail Your heart is pumping Mail from another city Where I once, where you once My heart Wish I were there Wish I could see My heart
--	--

Beat Furrer: Begehren (2001)	
Szene I ER Schatten, Pfad der Schatten flüchtig das Schimmern des Himmels, am Leib Kälte was war was gewesen ist wieder. Leere durchquert Schimmern des Tages Es sei zu Ende Und wandte mich um Ich suchte Eine Vergangenheit ...	Szenen I, VII, X SIE O - r - phe - us Hörst du? Ich kann zu dir Sprechen als wärest du hier und liegt doch die Nacht zwischen uns wie ein schwarzes Gebirge und jeder Augenblick ist eine neue Felswand von Trennung Unübersteigbar

Bände der Online-Schriftenreihe „Szenische Interpretation von Musik und Theater“

Teil I Sammlung verstreuter Artikel

Band 1. Konzeptionelle Aufsätze 1982 - 2006. Wolfgang Martin Stroh, Ralf Nebhuth, Markus Kosuch, Rainer O. Brinkmann.

Band 2. Markus Kosuch: Szenische Interpretation – Entstehung, Entwicklung, Begründung. Teil I: Begegnung mit Musiktheater als Erfahrungsraum. Teil II: Szenische Interpretation von Musik und Theater als Konzept der allgemeinen Opernpädagogik. Teil III: Ein Blick über den deutschen Tellerrand.

Band 3. Szenische Interpretation in der Grundschule. Zehn Spielkonzepte. Norbert Schläbitz, Ralf Nebhuth, Marianne Schönball, Ulrike Schmiga, Pilar Lozano, Wencke Sorrentino, Ursula Ries, Markus Kosuch, Rainer O. Brinkmann, Wolfgang Martin Stroh u.a. erschienen 2013.

Band 4. Rainer O. Brinkmann: Stundenkonzepte szenischer Interpretation für die Sekundarstufen I und II. „Soziale Muster“ (Dreigroschenoper), „Einstieg“ (Linie 1), „Vorsicht Verdunkelung“ (Eine Nacht in Venedig), „Orpheus wendet sich um“ (Drei Orpheus-Vertonungen), u.a.

Band 5. Szenische Interpretation absoluter Musik. Theorie und Praxis. Markus Kosuch, Wolfgang Martin Stroh, Iris Winkler. Beispiele: Mozarts „alla turca“, Vivaldis Vier Jahreszeiten, Beethovens Klavierkonzert Nr. 3, Schuberts Winterreise (Mut und Leiermann), Bachs Fugen, u.a.

Band 7. Wolfgang Martin Stroh: Szenische Interpretation im Interkulturellen Musikunterricht.

Band 8. Wolfgang Martin Stroh: Materialien zur Evaluation der Szenischen Interpretation von Musik und Theater.

Teil II Spielkonzepte Musiktheater

Band 11: Alban Berg „Wozzeck“

Band 12: Arnold Schönberg „Moses und Aron“ und Udo Zimmermann „Weiße Rose“

Band 13: Richard Strauss „Salome“

Band 14: Jonathan Larson „Rent“

Band 15: Wolfgang Amadeus Mozart „Cosi fan tutte“