

Albert Kaul

Musik direkt. Ein Improvisationsprojekt für große Gruppen

Grundidee

„Musik direkt“ ist ein Projekt, das für die Arbeit mit großen Lerngruppen (z.B. Schulklassen) entwickelt wurde. Eine von der Gruppe selbst erfundene Geschichte wird musikalisch bearbeitet; die Musikstücke entstehen zunächst in Improvisationsspielen in Kleingruppen und werden im Laufe des Projekts (wenn es der Zeitrahmen zulässt) weiterentwickelt. Der Gruppenleiter ist *nur* Moderator und Spielleiter (seine Aufgaben: für den Rahmen sorgen, Spielregeln erklären, technisches Wissen z.B. zum Umgang mit Musikinstrumenten vermitteln, Störungen beseitigen), er darf *keinesfalls* in künstlerische und musikalische Entscheidungen eingreifen. Das Konzept ist flexibel und kann auch in sehr heterogenen Gruppen angewandt werden; der Zeitrahmen ist variabel.

Die folgende stichwortartige Beschreibung soll interessierten Lesern ermöglichen, das Projekt selbst durchzuführen, je nach den Gegebenheiten sind Varianten, Abweichungen und Ergänzungen möglich.

Rahmenbedingungen und „technische Daten“

Zielgruppe: Kinder, Jugendliche und Erwachsene (auch fortgeschrittene Instrumentalisten und erfahrene Musiker), musikalische „Vorbildung“ ist nicht nötig, aber auch nicht hinderlich;

Gruppengröße: zwischen 12 und 25 Teilnehmern;

Alter: vom Vorschulalter bis zum Seniorenalter (auch gemischte Gruppen sind möglich);

Zeitrahmen: flexibel, Minimum: 4 Schulstunden; die besten Ergebnisse lassen sich bei einem Projekt über mehrere Tage erzielen (z.B. während einer Projektwoche);

Raumbedarf: 1 großer Raum, am besten zusätzlich (zumindest zeitweise) mehrere kleinere Räume für die Arbeit in Kleingruppen; für die Aufführung: geeigneter Raum mit einer Bühne, auf der alle Teilnehmer mit Instrumenten Platz haben;

Materialbedarf: viele (= deutlich mehr als Teilnehmer) verschiedene Musikinstrumente des Elementarbereichs (sowie möglicherweise eigene Instrumente der Mitwirkenden), Tafel oder Flipchart, Aufnahmegerät.

Ablaufplan

1. Vorbereitung

Spiel 1: „Klänge im Raum“ (siehe Spielregeln S.44)

Ziele des Spiels:

- Kennenlernen des Arbeitsraumes und der Instrumente
- Sensibilisierung für Dynamik und Klangfarben (Differenzbildung)
- elementare Erfahrung des Zusammenspiels in einer großen Gruppe

Spiel 2: Landschaften raten (siehe Spielregeln, S.45)

Ziele des Spiels:

- erste Erfahrungen mit der Arbeit in einer Kleingruppe
- gezielter Einsatz von Instrumenten zur Schaffung einer „Atmosphäre“
- Schaffung eines „ästhetischen Konsenses“ innerhalb der Gruppe
- gemeinsames Proben und Präsentation eines Gruppenergebnisses bei der Diskussion über die präsentierten Stücke
- über Musik sprechen lernen, „Fachvokabular“ entwickeln

- subjektive Meinungen (zur Musik) äußern und nachvollziehen
- verschiedene (auch divergierende!) Standpunkte tolerieren lernen

2. Erfinden der Geschichte (siehe Spielregeln, S. 46)

Bei Projekten mit etwas größerem Zeitrahmen ist es sinnvoll, dass der Gruppenleiter eine schriftliche Version der Geschichte anfertigt, die dann vom Plenum „abgesegnet“ wird. Alle Gruppenmitglieder bekommen den Text, der im Laufe des Projekts danach nicht mehr verändert wird und als verbindliche gemeinsame Grundlage gilt. Bei der Probenarbeit kann er als eine Art Partitur benutzt werden – es wird an der Geschichte entlang gespielt, alle wissen, wann sie „dran“ sind.

3. Musikstücke zur Geschichte erfinden (siehe Spielregeln, S. 48)

Das Erfinden der Musikstücke zur Geschichte erfolgt nun in mehreren (in der Regel drei) Arbeitsphasen, bei denen jeweils eine Serie von Stücken zu der Geschichte entsteht.

4. Konsolidierung/Probenarbeit (falls der Zeitrahmen es erlaubt)

Drei Arbeitsphasen, in denen jeweils die Stücke der entsprechenden Serie geprobt werden. Anschließend werden die Stücke wieder dem Plenum vorgestellt (und gleichzeitig aufgenommen) und ggf. kritisiert.

5. Aufführung/Dokumentation

Der ideale Abschluss eines „Musik direkt“-Projekts ist eine Live-Aufführung. Es hat sich bewährt, die Geschichte von einem Teilnehmer vorlesen zu lassen und dabei aufzunehmen, bei der Aufführung wird die verlesene Geschichte dann vom Tonträger abgespielt. An den entsprechenden Stellen werden die Musikstücke dazu live präsentiert.

Zweitbeste Lösung (falls die Gruppe keine Aufführung möchte oder die zeitliche und räumliche Situation diese Möglichkeit nicht zulässt): abschließende „CD-Version“ – Zum Abschluss von Phase 4 nimmt jede einzelne Kleingruppe eine „Studio-Version“ ihres Stückes auf.

6. Nachbereitung

Schriftliche Auswertung: Alle Teilnehmer bekommen jeweils ein grünes (= Positives), ein rotes (= Negatives) und ein weißes (= „was ich noch sagen wollte“) Blatt Papier. Auf dem roten und dem grünen Blatt werden die jeweiligen Aspekte notiert, das weiße Blatt bleibt für Ergänzungen, die sich nicht mit Bestimmtheit zuordnen lassen.

Gerade zurückhaltende und schüchterne Teilnehmer, die in der großen Gesprächsrunde nicht oder nur selten zu Wort kommen, machen in einer solchen schriftlichen Auswertung oft interessante Anmerkungen. Außerdem kommen manchmal negative Erfahrungen zur Sprache, die im Plenum einer Gesprächsabschlussrunde nicht angesprochen werden.

Stärken und Schwächen von „Musik direkt“

Stärken

- Flexibilität (in Bezug auf Teilnehmer, Zeitrahmen, verwendete Instrumente)
- Spätestens ab Phase 3 hochmotivierte Teilnehmer
- Hohes Identifikationspotential → Selbstvertrauen, soziale „Stärkung“ der Gruppe
- latente Konkurrenzsituation unter den Kleingruppen, konzentriertes Arbeiten, Vermittlung musikalischer Fähigkeiten untereinander
- für Gruppenleiter: nie „Routine“, interessantes Arbeiten, in der Regel sehr positives Feedback

Schwächen

- großer Organisations- und Arbeitsaufwand (oder: personalintensiv)
- relativ empfindlich gegenüber Störungen

Anhang: Musik direkt – Spielregeln

zu 1. Vorbereitung:

1. Spiel: Klänge im Raum¹

Variante 1:

Die Teilnehmer untersuchen die verschiedenen Gegenstände und Möbel im Raum (ausgenommen Musikinstrumente) auf ihre klanglichen Eigenschaften mit dem Ziel, einen Klang (bzw. ein Geräusch) zu finden, das spontan gefällt/interessant ist. Dabei darf nicht gesprochen werden. Wer „seinen“ Klang gefunden hat, bleibt bei diesem stehen und wartet so lange, bis alle ihren Klang gefunden haben. In einer Vorstellungsrunde werden nun alle Klänge einzeln der Gruppe vorgestellt.

Nun beginnt das „Stück“: Alle setzen gemeinsam ein und wiederholen periodisch in freiem Rhythmus ihren Klang. Wenn alle Klänge eine Weile zusammen zu hören waren, hört der lauteste Klang auf. Die Übrigen spielen weiter, dann hört wieder der lauteste Klang auf usf. Schließlich sind nur noch leise Klänge zu hören, bis zuletzt der leiseste Klang „solo“ übrigbleibt und alleine das Stück beendet.

Variante 2:

Wie Variante 1; im 2. Teil wird die Reihenfolge jedoch nicht durch die Lautstärke bestimmt, sondern durch die Klangfarbe. Zuerst hören die „dumpfsten, dunkelsten“ (obertonärmsten) Klänge auf, am Ende bleibt der „hellste, schärfste“ (obertonreichste) Klang übrig.

Bemerkungen: Die „richtige“ Reihenfolge des Aufhörens der verschiedenen Klänge gibt immer Anlass zu Diskussionen, besonders bei Variante 2. In diesem Zusammenhang ist darauf hinzuweisen, dass es bei diesem Spiel nicht darum gehen kann, eine „objektiv richtige“ Version zu realisieren, da dies schon allein durch die verschiedenen Standorte der Mitwirkenden nicht möglich ist – Klänge können von verschiedenen Leuten durchaus als verschieden laut empfunden werden, je nachdem, wo sich diese im Raum befinden.

2. Spiel: Landschaften raten²

An der Tafel werden Landschaften gesammelt, ca. ein Dutzend. Die Mitwirkenden teilen sich in verschiedene Gruppen auf (Idealgröße: 4-6). Jede dieser Gruppen einigt sich auf eine Landschaft (ohne die Wahl dem Plenum mitzuteilen) und versucht nun, diese mit Hilfe der vorhandenen Instrumente „darzustellen“. Wichtig ist dabei, dass innerhalb der Gruppe die Landschaft genau „besprochen“ wird, damit alle eine gemeinsame Vorstellung davon haben – ein Wald kann ja ein düsterer Tannenwald sein, aber auch ein lichtetes Birkenwäldchen im Winter... Haben alle Gruppen ihre Landschaft fertig „geprobt“, werden die einzelnen Ergebnisse im Plenum vorgestellt. Die Hörer müssen raten, um welche Landschaft es sich wohl handelt. Erst nach eingehender Diskussion im Plenum wird die „Lösung“ verraten (was manchmal erneut Anlass zur Diskussion ist).

Bemerkungen: Wichtig ist, dass die verschiedenen Landschaften eher nicht durch lautmalerische Effekte dargestellt werden (bei Kindern nicht ganz zu vermeiden), sondern durch eine klangliche Darstellung der Atmosphäre. Die Diskussionen im Plenum sind sehr wichtig, sie haben entscheidenden Einfluss auf das Gelingen des Projekts insgesamt. Zu achten ist dabei insbesondere auf Folgendes:

- Alle Äußerungen sollten möglichst als „Ich“-Aussagen formuliert werden („Ich fand es ...“, „Mir kam es vor wie...“);
- Alle Entscheidungen der Hörer für eine bestimmte Landschaft sollten begründet werden, ggf. nachfragen;
- Wird ein Stück einer Gruppe nicht von der Mehrheit als bestimmte Landschaft „erkannt“, sollte dies ausführlich besprochen werden; insbesondere könnten daraus für die Gruppe Möglichkeiten erkennbar werden, wie sie es beim nächsten Mal „besser machen“ könnte.

zu 2. Erfinden der Geschichte³

Einer stellt Fragen (Projektleiter), die anderen antworten. Der Fragende fragt an der entstehenden Geschichte entlang und wiederholt ab und zu das bisher Entstandene. Für die Antworten besteht folgende Grundregel: Alles, was gesagt wird, ist wahr. (Nichts kann zurückgenommen werden!). Für die Fragen gibt es folgende Grundsätze:

- Möglichst immer offene Fragen stellen („Was passiert dann?“ ist z.B. eine offene Frage, Entscheidungsfragen wie „War der König darüber traurig?“ sind geschlossene.);
- Am Anfang eine Startfigur und eine Ausgangssituation etablieren (Mit wem fängt die Geschichte an? Nähere Beschreibung dieser Figur. Wo befindet sie sich? Was macht sie?);

- Die Frage „Was passiert dann?“ ist immer gut, um die Handlung voranzutreiben. In der Regel tauchen bald weitere Figuren auf, die durch geeignete Fragen in Beziehung zur ersten gesetzt werden. Es ist jedoch darauf zu achten, dass nicht zu viele Figuren die Geschichte bevölkern, damit diese nicht zu komplex wird. Meistens ist es möglich, Figurenansammlungen in Gruppen zusammenzufassen und als Gruppe weiter agieren zu lassen.
- Manchmal kommt es zu gleichzeitigen, einander widersprechenden Antworten. Solche Widersprüche nicht abbügeln, sondern durch Fragen produktiv verarbeiten, das gibt der Geschichte oft einen besonderen Pfiff! Heißt zum Beispiel die Hauptperson Fritz, und auf die Frage nach seinem Aussehen sagen zwei Kinder gleichzeitig „Fritz hat schwarze Haare.“ und „Fritz hat grünes Haar.“, sollte unbedingt die Frage kommen: „Wie kann es sein, dass Fritz gleichzeitig schwarze und grüne Haare hat?“ Sicher wird jemand aus der Gruppe auf eine Lösung kommen. Fritz hat vielleicht eigentlich grüne Haare, färbt sie sich aber schwarz. Oft entwickelt sich aus solchen kleinen „Unebenheiten“ etwas – vielleicht erfährt man ja im Laufe der Geschichte, warum sich Fritz die Haare färbt.
- Figuren nicht „im Regen stehen lassen“. Wenn die Handlung eine Weile besonders von einer Figur vorangetrieben worden ist, empfiehlt es sich, andere Figuren durch Fragen wieder zu „aktivieren“: „Was macht eigentlich inzwischen ...?“
- Meistens ergibt sich in der Geschichte von selbst ein Konflikt, wenn nicht, lässt sich manchmal durch (vorsichtiges) Fragen darauf hinarbeiten – hat eine der Figuren ein bestimmtes Problem? Gibt es Streit/eine Auseinandersetzung?

- Bisher hat noch jede Gruppe in irgendeiner Weise den Konflikt gelöst. Danach sollte die Geschichte durch geeignetes Fragen zu Ende geführt werden. Kinder erfinden, wenn sie das Spiel einmal verstanden haben, mit großem Vergnügen ganze Romane. Weil die Geschichte aber noch musikalisch bearbeitet werden soll, ist darauf zu achten, dass sie nicht zu lang und kompliziert wird.

zu 3. Musikstücke zur Geschichte erfinden

Serie 1: Standbilder (Szenen) der Geschichte darstellen

1. Zunächst stellen sich alle die Geschichte als Film vor. Nun werden wieder Kleingruppen gebildet. Jede Gruppe hält den Film an einer bestimmten Stelle an und versucht, dieses „Standbild“ mit Hilfe der Instrumente darzustellen. Wichtig: Vor dem Ausprobieren innerhalb der Gruppe über das Bild sprechen: Was ist darauf zu sehen, was passiert genau auf dem Bild, wie verhalten sich die Figuren, was geht möglicherweise in ihnen vor?

2. und 3. wie bei „Landschaften raten“. Alle präsentierten Stücke werden aufgenommen, das Plenum muss herausfinden, welche Standbilder jeweils dargestellt wurden.

Bemerkung: Es empfiehlt sich, von Standbildern zu sprechen und nicht von Szenen – bei der Aufgabe „Spielt eine Szene“ spielen die Gruppen meistens mindestens die halbe Geschichte vor, was für die Gesamtkonzeption der Sache aber eher unpraktisch ist. Oft wählen sich Gruppen einen Höhepunkt der Geschichte. Besonders interessant und reichlich Stoff für Diskussionen gibt es, wenn zwei Gruppen zufällig das gleiche Standbild wählen, aber zu musikalisch durchaus verschiedenen Umsetzungen kommen. Dann gibt es viele Fragen: Welche Gruppe hat welchen Aspekt der Situation umgesetzt? Wie wurde die Situation bzw. das Standbild von der jeweiligen Gruppe wahrgenommen? Naheliegend ist auch, dass bewertend-vergleichende Fragen auftauchen, die keinesfalls

ängstlich vermieden werden sollten: Welches Stück ist vielleicht „besser gelungen“? Welches wirkt auf das Plenum überzeugender? Warum? Auch hier gilt wieder: Die in den Diskussionsprozess investierte Zeit ist meistens gut angelegt; wenn die Diskussion in produktiver Atmosphäre verläuft, ist der Lernzuwachs der einzelnen Gruppenmitglieder oft enorm.

Serie 2: Figuren (oder Orte) der Geschichte

Die genaue Aufgabenstellung der zweiten Serie hängt von der Geschichte ab. In „Musik direkt“-Geschichten gibt es meistens mehrere handelnde Figuren. Im Plenum wird eine Liste dieser Figuren erstellt. Alle Teilnehmer können nun wählen, welche Figur sie musikalisch bearbeiten möchten und sich der entsprechenden Gruppe zuordnen. In der Regel wird die Größe der Gruppen dadurch sehr verschieden, da es beliebte und unbeliebte Figuren gibt, zu der einen oder anderen Figur kommt möglicherweise gar keine Gruppe zustande.

Bei manchen Geschichten gibt es nur wenige handelnde Figuren, dafür aber viele verschiedene Orte, die die Hauptfigur im Laufe der Geschichte aufsucht; in diesem Fall werden Gruppen gebildet, die sich mit den verschiedenen Orten beschäftigen und diese darstellen. In anderen Fällen gibt es nur einen Ort und eine Hauptfigur, die sich aber häufig im Laufe des Geschehens verwandelt oder verzaubert wird; dann bezieht sich die Aufgabenstellung auf die verschiedenen „Seinszustände“ der Hauptfigur.

Bemerkung: Bei der Präsentation und anschließenden Diskussion der entstandenen Stücke ergibt sich insofern eine neue Situation, als diese nun nicht mehr durch das „Erraten“ der Stücke bestimmt ist – vor Beginn der Gruppenarbeit war ja bereits klar, welche Gruppe welche Figur (welchen Ort) darstellt. Nach meiner Erfahrung ist das Plenum allerdings inzwischen schon so geübt, dass trotzdem ein fruchtbares Gespräch entstehen kann und die präsentierten Stücke kritisch diskutiert werden.

Serie 3: Ergänzungen

Bevor es zur 3. Serie kommt, werden alle Aufnahmen der bisher zur Geschichte entstandenen Stücke noch einmal angehört. Sie werden nun in die Geschichte an entsprechender Stelle eingefügt. Bei Serie 1 ist die Sache meist ziemlich klar: Falls mehrere Gruppen das gleiche Standbild dargestellt haben, werden beide Stücke (vorerst) hintereinander an dieser Stelle platziert. Bei Serie 2 gibt es verschiedene Möglichkeiten. Die Stücke können beispielsweise erklingen, wenn die entsprechende Figur erstmalig in der Geschichte auftaucht oder dann, wenn sie besonders in Erscheinung tritt. Auch eine mehrmalige Verwendung der Stücke aus Serie 2 ist möglich; manche Gruppen entwickeln eine regelrechte Leitmotivtechnik Wagnerscher Art. Vor der letzten Runde wird die Geschichte kombiniert mit den bisher entstandenen Musikstücken präsentiert. Wo „fehlen“ noch Musikstücke? Gruppen können frei gebildet werden.

Didaktischer Hintergrund

„Musik direkt“ fußt auf der didaktischen Theorie der „musikalischen Bildung der Differenz“.⁴ Diese geht von folgenden Grundannahmen aus:

Jedes menschliche Subjekt lebt in seiner eigenen musikalischen Erfahrungswelt, die erwiesenermaßen schon vor der Geburt existiert. Diese ist einem ständigen Wandel unterworfen, da ästhetische Erfahrungen ständig gemacht werden. Sie sind diffus (nicht auf Einzelsinne reduzierbar) und dynamisch (d. h. in ständigem Wandel). Dies im Gegensatz zu rationalen Erkenntnissen: Diese sind diskret (auf Einzelaspekte bezogen) und statisch (d. h. sie werden einmal vollzogen). Subjektive ästhetische (und damit auch musikalische) Erfahrungen sind nur bedingt kommunizierbar, wie die Erfahrungen selbst ist auch die Kommunikation darüber ständigem Wandel unterworfen. Kommunikation über ästhetische Erfahrungen ist ein ständig zu hinterfragender (und manchmal mühsamer) Prozess, weil es keine „festen Größen“ gibt.

Ein musikpädagogisches Grundproblem besteht darin, dass einerseits sehr flexible Konzepte notwendig sind, um auf die verschiedensten Situationen reagieren zu können; andererseits muss es aber auch möglich sein, Kriterien für die Qualität musikpädagogischer Tätigkeit zu entwickeln, damit diese nicht ziellos und beliebig wird.

Der Kerngedanke der „musikalischen Bildung der Differenz“ ist folgender: Die pädagogische Grundfrage elementarer Musikpädagogik („Wie kann ich das Wahrnehmungsvermögen meiner Schüler schärfen und die Vorstellungskraft entwickeln?“) kann operationalisiert werden durch Differenzbildungen. Schärfung der Wahrnehmung und Entwicklung der Vorstellungskraft kann immer als Weiterentwicklung des Differenzierungsvermögens beschrieben werden.

Methodisch ist demgemäß so vorzugehen, dass die Schüler vor Aufgaben gestellt werden (= ästhetische Erfahrungen machen), die das Differenzierungsvermögen entwickeln. Eine Unterrichtsmethode kann dadurch auf ihre Qualität geprüft werden, dass sie daraufhin befragt wird, ob sie in der Lage ist, das Differenzierungsvermögen des lernenden Subjekts zu entwickeln.

Dieses Ziel verfolgen alle Improvisationsspiele und Erfindungsaufgaben von „Musik direkt“. Wichtig ist, dass z. B. bei „Landschaften raten“ nicht nur einfach irgendeine Landschaft dargestellt wird, sondern eine Landschaft *in Abgrenzung von anderen*. Wenn eine Gruppe eine „Wüste“ akustisch darstellt, ist es wichtig, dass sie „anders klingt“ als ein Wald, eine Wiese oder ein Sumpf. Wie die Gruppe dieses Problem löst, ist ihr selbst überlassen; die Teilnehmer entscheiden dies je nach ihrer eigenen Erfahrungswelt. Wichtig ist, dass grundsätzlich alle Mitwirkenden das gleiche „Mitspracherecht“ haben. Niemand darf beanspruchen, dass seine musikalische Erfahrungswelt „mehr zu sagen hat“ als die anderer – dies gilt insbesondere natürlich für den Projektleiter.

Weniger wichtig als die Tatsache, dass die präsentierte „Landschaft“ vom Plenum „richtig geraten“ wird, ist der Umstand, dass die Teilnehmer sich über das Gespielte und Gehörte austauschen. So lernen sie, die Aufmerksamkeit auf ihre eigenen Wahrnehmungen, Gefühle und Vorstellungen (in Bezug auf Musik) zu richten ebenso wie auf die anderer – und darüber zu kommunizieren. Entscheidend ist, dass diese Diskussion in der Gruppe selbst in Gang kommt und nicht etwa vom Projektleiter „angeleitet“ wird.

Die Improvisationsaufgaben von „Musik direkt“ sind z. T. sehr anspruchsvoll und „funktionieren“ nur, wenn die Teilnehmer hochmotiviert sind. Bisher war das allerdings bei allen von mir durchgeführten Projekten der Fall; nach einer meist kurzen Phase der Unsicherheit entwickeln die Gruppen in der Regel echte Begeisterung und sind mit Feuereifer dabei. Schließlich geht es um „ihre“ Geschichte und „ihre“ Musik. Ein Risiko des Projekts (besonders bei einer Durchführung in Schulklassen) sind „Störenfriede“ und Außenseiter der Gruppe, die manchmal über beachtliches Aggressionspotential verfügen und durchaus willens sein können, das ganze Projekt zu kippen – für Improvisationsprojekte dieser Art eine reale Gefahr. Bisher ist es mir zum Glück allerdings immer gelungen, die Aggressionen in „musikalisch aggressive“ Aktionen „umzumünzen“. Gerade für Außenseiter einer Gruppe kann „Musik direkt“ auch eine besondere Chance sein.

Meiner Erfahrung nach führt „Musik direkt“ gerade bei sehr heterogenen Gruppen, was die Altersstruktur und die „musikalische Vorbildung“ angeht, zu besonders interessanten Ergebnissen. Auch für fortgeschrittene Instrumentalisten und erfahrene Musiker kann „Musik direkt“ eine bereichernde Erfahrung sein – das Elementare ist ja keineswegs immer mit dem Einfachen gleichzusetzen.

„Musik direkt“ kann – wie schon gesagt – in verschiedenen Varianten realisiert werden. Auch eine Zusammenarbeit mit anderen künstlerischen Bereichen (Tanz/Bewegung, Theater/Film, bildende Kunst) ist möglich und interessant.

Anmerkungen

- 1 Dieses Spiel habe ich bei einem Workshop von Matthias Schwabe kennen gelernt. Eine ausführliche Beschreibung mit verschiedenen Erweiterungsvarianten findet sich in: Friedemann (1973), S. 33f.
- 2 Dieses Spiel stammt aus: Schwabe (1992), S. 43f.
- 3 Dieses Verfahren, mit einer (großen) Gruppe eine Geschichte zu entwickeln, stammt von dem Theaterpädagogen Lorenz Hippe.
- 4 Diese Theorie wird hier nur kurz skizziert. Sie ist Gegenstand meiner bereits abgeschlossenen Dissertation, die in naher Zukunft publiziert wird.

Literatur

- Friedemann, Lilli (1973): Einstiege in neue Klangbereiche durch Gruppenimprovisation. Wien: Universal Edition.
- Schwabe, Matthias (1992): Musik spielend erfinden. Improvisieren in der Gruppe für Anfänger und Fortgeschrittene. Kassel: Bärenreiter.