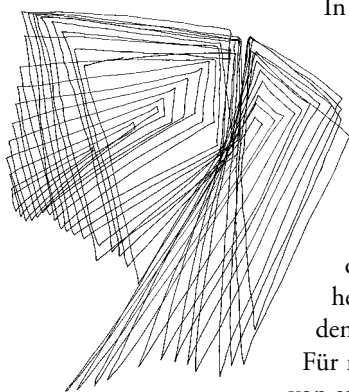


Lob der autonomen Großgruppe

von Matthias Schwabe, Berlin



In einer Großgruppe zu improvisieren stellt für mich den Inbegriff dessen dar, was Improvisation ausmacht. Denn das Spiel in einer solchen Formation gelingt nur, wenn die Stärken und Besonderheiten dieser Musizierform in hohem Maße berücksichtigt werden und zur Geltung kommen. Für mich sind dabei vier Aspekte von entscheidender Bedeutung:

1. Als Spieler übernehme ich in jedem Moment Verantwortung für das musikalische Ganze, auch und gerade, wenn ich pausiere: Alles, was ich tue, geschieht „im Dienst“ des gerade entstehenden Musikstückes.
2. Das erfordert ein hohes Maß an „kompositorischem Denken“. Kompositorisch ist hierbei im ursprünglichen Wortsinn gemeint – componere (lat.) = zusammensetzen – als Fähigkeit des Bauens von Strukturen und Formen, was in diesem Fall ad hoc geschieht, im Moment der Entstehung, ohne vorherige Absprache.
„Denken“ ist keineswegs als Einengung auf rationale Vorgehensweisen zu verstehen, sondern meint ein sich Aufhalten in einem bestimmten Sprachraum, vergleichbar damit, dass ich eine Fremdsprache erst beherrsche, wenn ich nicht mehr übersetze, sondern in dieser Sprache, in der ihr eigenen Logik, denke. Im Fall musikalischer Improvisation muss ich „in Musik denken“, in der ihr eigenen *Logik* agieren.
Kompositorisches Denken bedeutet, die musikalischen Ideen so auszurichten, dass sich „Sinn“ ergibt. Dies bezieht sich sowohl auf die „vertikalen“ Prozesse, also alles, was gleichzeitig in diesem Moment geschieht, als auch auf die „horizontalen“, also den Verlauf in der Zeit, das sinnvolle Einbinden des Agierens in das, was bereits geschehen ist und das, wohin es sich entwickeln könnte.
3. Voraussetzung dafür ist die Wahrnehmung der gesamten Gruppe und damit des gesamten musikalischen Prozesses.

4. Eines der wichtigsten Merkmale (gruppen-)improvisatorischer Prozesse ist das Potential der kollektiven Kreativität. Hier ist nicht *eine* Person kreativ, sondern das musikalische Ganze entsteht aus dem Zusammenwirken vieler kreativer Individuen. Dies kann Chance und Fluch sein: Fluch, wenn Einzelne versuchen, ihre Ideen gegen die Gruppe durchzusetzen beziehungsweise dem musikalischen Prozess ihren individuellen Stempel aufzudrücken; Chance, wenn die SpielerInnen sich gegenseitig zu neuen Ideen anregen, die den musikalischen Prozess bereichern.

All dies spielt natürlich auch in Duo- und Trio-Besetzungen eine Rolle. Aber solche kleinen Ensembles funktionieren auch dann, wenn jede/r quasi solistisch spielt, zeigt, was er oder sie „drauf hat“, und dabei ein gewisses Mindestmaß an Wahrnehmung für die anderen Ensemble-Mitglieder aufbringt, was bei ein bis zwei MitspielerInnen nicht sonderlich schwierig ist. Die Musik wird dann als quasi polyphone Struktur wahrgenommen, die als solche durchaus überzeugen kann. Insofern ist dagegen auch nichts einzuwenden.

Die Großgruppe hingegen funktioniert nicht *nebeneinander*, sondern nur *miteinander*. Und gerade, weil sie den ProtagonistInnen alle Qualitäten abverlangt, die improvisatorisches Schaffen ausmachen, ist Großgruppenimprovisation eine eindrucksvolle Demonstration dessen, was ein künstlerisches Kollektiv ohne Vorabsprachen, allein durch die Konzentration auf den Prozess, zu schaffen imstande ist.

* * *

Um so mehr bin ich verblüfft – und auch enttäuscht – darüber, wie viele Improvisations-Orchester in den letzten Jahren entstanden sind, in denen sich hochprofessionelle ImprovisatorInnen dem Dirigat von Einzelnen unterwerfen.
Warum tun sie das???

Ich habe dafür keine Antwort und sehe beim Improvisieren nach Dirigat vor allem Probleme:

- Die kompositorische Verantwortung wird an eine einzelne Person delegiert.
- Die Herausforderung für die SpielerInnen ist eher interpretatorischer Art, denn sie besteht darin, die Intentionen der

dirigierenden/erfindenden Person zu verstehen und nachzuvollziehen. Im Vergleich zur Interpretation komponierter Musik haben die „Interpreten“ allerdings keine Zeit, sich zuvor vertieft mit dem musikalischen Sinn der „Erfindung“ auseinanderzusetzen. Dirigat produziert sozusagen „Echtzeit-Interpretation“.

- Dies hat zur Folge, dass eine dirigierte Anweisung, die mir als Spieler nicht einleuchtet, auch nicht wirklich überzeugend von mir umgesetzt werden kann.
- Ein hohes Maß der Aufmerksamkeit wird auf Visuelles ver(sch)wendet, worunter in der Regel das Maß an konzentriertem Hören leidet. Oder anders ausgedrückt: Ein entscheidender Teil der Aufmerksamkeit richtet sich auf das Dirigat und steht so für die notwendige Wahrnehmung der Gruppe und des musikalischen Prozesses nicht mehr zur Verfügung.
- Die Möglichkeit, komplexe Strukturen zu erzeugen, ist begrenzt, weil DirigentenInnen nur zwei Arme zur Verfügung stehen. Für die Möglichkeiten an Differenzierung, die eine große Gruppe eigentlich bietet, ist das sehr wenig!

Also noch einmal die Frage: Warum Dirigat? Ist das nicht eine Kapitulation vor den improvisatorischen Herausforderungen der Großgruppenarbeit?

Und wenn ich das sozialpolitisch-utopische Potenzial der Improvisation berücksichtige, dass nämlich eine Gruppe von gleichberechtigten, auf Augenhöhe agierenden Personen ihre individuellen Ideen zu einem überzeugenden kollektiven Ergebnis zusammenzuführen in der Lage ist, dann drängt sich mir die – bewusst provokativ formulierte – Frage auf: Brauchen wir wirklich immer eine/n An-Führer/in?

* * *

Eine meiner wichtigsten beruflichen Tätigkeitsfelder ist die Arbeit mit musikalischen Laien. Natürlich sind die musikalischen Ergebnisse nicht vergleichbar mit denen professioneller MusikerInnen. Aber ich habe die Erfahrung gemacht, dass unerfahrene SpielerInnen die Großgruppe der Kleingruppe vorziehen. Der Anspruch, zum musikalischen Ganzen nur einen kleinen (dafür aber wohl dosierten) Teil beizutragen, entspricht viel mehr ihrem Selbstverständnis als die Herausforderung, beispielsweise in einer Trio-Besetzung immerhin ein Drittel der musikalischen Verantwortung zu tragen. Andererseits gelten auch für sie die anfangs aufgelisteten Kompetenzen und Ansprüche. Allerdings sind sie als Potenziale in den meisten Menschen zumindest ansatzweise bereits angelegt, so dass es vor allem gut ausgewählter Erfahrungssituationen bedarf, um sie zu aktivieren und weiter auszubilden.

Nachfolgend fünf exemplarische Spielregeln, die solche Erfahrungssituationen schaffen. Sie haben sich in der Arbeit mit Gruppen zwischen 8 und 25 Personen bewährt, die in manchen Fällen absolute Laien waren (beispielsweise sozialpädagogische Ausbildungsgruppen), in anderen Fällen durchaus musikalisch professionell, aber improvisatorisch unerfahren (Musikstudie-

rende) oder auch ganz unterschiedliche Voraussetzungen hatten. In den beiden ersten Spielen werden übrigens ZeichengeberInnen eingesetzt, was meinem Plädoyer gegen Dirigat zu widersprechen scheint. Aber zum einen sehe ich kein Problem darin, Dirigat-Situationen als pädagogisches Mittel einzusetzen, um gezielt Erfahrungen zu sammeln und nachher zu testen, ob man bestimmte dirigierte Effekte – wie plötzliche Lautstärke- oder Besetzungsänderungen – nicht auch ohne Dirigat erreichen kann. Zum anderen haben die ZeichengeberInnen-Rollen in den beschriebenen Spielregeln bewusst eingeschränkte, eher helfende Funktionen.

→ Lautstark – ein Hör-Spiel

Eine Person beginnt mit einer Klangidee, und zwar (zunächst) im leisen Bereich, also maximal *mp*. Reihum setzen die anderen SpielerInnen nacheinander ein und wählen jeweils eine eigene Klangidee, die sich einerseits möglichst von den anderen unterscheidet, andererseits gleich gut wahrnehmbar sein soll. Letzteres ist nicht nur eine Frage der Lautstärke, sondern auch der Impulsdichte, Klangfarbe, Frequenz und vieles mehr. Ziel ist, dass kein Klang im Hintergrund und keiner im Vordergrund steht, sondern alle das gleiche „Gewicht“ haben. Wenn alle im Spiel sind, bleiben zwei Minuten, um den eigenen Klang gegebenenfalls anzupassen und auch, um wahrzunehmen, ob alle anderen gleichermaßen zu hören sind. Im anschließenden Nachgespräch werden die Eindrücke und Wahrnehmungen ausgetauscht. Meist zeigt sich, dass die Einschätzungen je nach Position im Raum sehr unterschiedlich sind.

Deshalb ist es sinnvoll noch eine zweite Variante zu spielen, bei der eine Person in der Mitte steht und Feedback gibt, also per Handzeichen signalisiert, wenn einzelne Klangideen im Vergleich zu den anderen im Vordergrund oder im Hintergrund sind. Dem am Ende ausbalancierten Gesamtklang sollte für einige Zeit gemeinsam gelauscht werden.

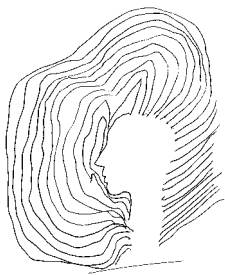
Dies ist ein Spiel zur Wahrnehmung der gesamten Gruppe. Ich nutze sie, um das „Instrument Gruppe“ quasi zu „stimmen“. Wie muss ich spielen, damit ich mit den anderen auf genau demselben „Gewichts“-Level bin? Es fokussiert die SpielerInnen auf das Hören des Gesamtklangs und auf die Wahrnehmung ihrer Position innerhalb dieses Klangs und es bietet wertvolles Feedback dafür, wie der eigene Klang im Raum übertragen und wahrgenommen wird. Zu empfehlen als Einstieg für neue Gruppen ebenso wie als Warm-up zum Spiel in ungewohnten Räumen.

→ Klanggarten: Vielklang-Szenenwechsel in Zeitlupe

Die SpielerInnen verteilen sich so auf den Raum, dass dieser gleichmäßig gefüllt ist, sozusagen als klingende Pflanzen in einem imaginären Garten. Eine Person geht als „GärtnerIn“ durch den Raum und hat die Aufgabe einen musikalischen Ablauf zu gestalten, indem sie durch Antippen die einzelnen Pflanzen an- und wieder ausschaltet. Die SpielerInnen,

die – sofern das Instrument es gestattet – mit geschlossenen Augen agieren, erfinden, wenn sie angetippt werden, eine gleichbleibende oder sich wiederholende Klangidee, die zu den bereits im Raum erklingenden Ideen passt, und behalten diese solange bei, bis sie wieder ausgeschaltet werden. Wenn sie erneut eingeschaltet werden, können sie eine neue – wiederum „passende“ – Idee erfinden oder bei Bedarf die alte wiederholen. Die GärtnerIn hat keinen Einfluss darauf, was die „Pflanzen“ spielen. Sie kann nur über das Ein- und Aussetzen entscheiden, die Verantwortung dafür, was gespielt wird, liegt allein bei den „Pflanzen“. Die Aufgabe der GärtnerIn besteht also eher darin, die Zusammensetzung des Klangs und die Gruppengröße zu verändern beziehungsweise auf das zu reagieren, was an Musik erklingt. Das Stück beginnt und endet mit Stille.

In einem Nachgespräch werden Erfahrungen ausgetauscht, bei Bedarf können andere GärtnerInnen zum Zug kommen. Als Finale sollte unbedingt eine Version ohne GärtnerIn gespielt werden. In diesem Fall sind alle selbst dafür verantwortlich, wann sie ein- und wieder aussetzen. Insbesondere in sehr großen Gruppen kann es sinnvoll sein, sich darauf zu einigen, dass jede Pflanze maximal drei Spielphasen hat.



In diesem Spiel werden die Zusammensetzungen verschiedener Klangmischungen sehr allmählich, sozusagen in Zeitlupe, erkundet. Die Langsamkeit entsteht einerseits dadurch, dass alle SpielerInnen ihren jeweiligen Klang beibehalten sollen, so dass die anderen sich verbindlich darauf einstellen und entsprechend reagieren können. Zum anderen

muss die GärtnerIn Wege im Raum zurücklegen, um ihre taktilen Zeichen zu geben. Das gibt den SpielerInnen, die ja zugleich ZuhörerInnen sind, viel Zeit zum Lauschen.

Das Dirigat, das hier übungsweise verwendet (und am Ende wieder verworfen) wird, erfolgt hier explizit *nicht* über visuelle Zeichengebung, damit die SpielerInnen nicht vom Lauschen (möglichst mit geschlossenen Augen) abgelenkt werden. Wichtig ist auch die Aufteilung der Verantwortlichkeit: Die GärtnerIn entscheidet über das Wann, die Pflanzen bestimmen das Was.

➔ „Landschaften“ als Metapher für die Verbindung von Einheit und Vielfalt

Wie können wir komplexe heterogene Klanggemische als Einheit wahrnehmen? Und wie können wir heterogene Strukturen schaffen, die trotz verschiedener klanglicher Einzelkomponenten eine sinnvolle „Einheit“ ergeben? Beim Hören solcher Strukturen entstehen häufig Assoziationen von Landschaften, weil diese in sich komplex sind, aber doch einen alle Details verbindenden Charakter haben. Dies ist Ausgangspunkt für die nachfolgende Spielregel.

Die Gruppe stellt gemeinsam eine Landschaft dar, und zwar eine, die möglichst nicht selbst klingt. Denn es geht nicht um die Darstellung von Naturklängen. Vielmehr sollten die nicht hörbaren Wahrnehmungen und auch mögliche Gefühlszustände die musikalische Phantasie inspirieren. Als Einstieg ist es hilfreich, Eigenschaften der gewählten Landschaft zu sammeln. Im Falle einer Wüste könnten das sein: (flirrende) Hitze, grelles Licht, Weite, Stille (!), Trockenheit, weiche Formen, Monotonie, Bewegungslosigkeit, existentielle Gefahr und vieles mehr. Die SpielerInnen haben einige Minuten Zeit, dazu passende Klänge zu finden. Dann soll eine gemeinsame Landschaft entstehen, die gefühlte 2 bis 3 Minuten dauert. Wichtig ist dabei aufeinander zu hören und die eigene Klangidee in den Gruppenklang einzuordnen, wobei Parameter wie Lautstärke, Häufigkeit des Einsatzes, aber auch Klangfarbe und eventuell Tonhöhe eine Rolle spielen. Bei mehr als 20 SpielerInnen würde ich die Gruppe teilen und zwei Versionen spielen lassen.

Wenn der erste Versuch verstanden wurde – meist ist er sehr überzeugend –, sollten weitere folgen. Dafür wird gemeinsam eine Liste von möglichen Landschaften erstellt, die keine eigenen Klänge haben (Tiefsee, Nordpol, verlassene Stadt, Mondlandschaft, Hochgebirge, Tundra et cetera) und die SpielerInnen bilden Untergruppen zu je 4 bis 8 Personen.

Es kann Sinn machen, daraus ein Ratespiel zu machen, so dass die HörerInnen jeweils erraten müssen, um welche Landschaft es sich handelt. Das hat den Vorteil, dass sich ein Anlass bietet, das Gehörte in Worte zu fassen. Sprechen über Musik ist ein wichtiges Thema, wenngleich nicht Schwerpunkt dieses Beitrags.

Ziel dieses Spiels ist keinesfalls die Einführung in Programm-Musik. Vielmehr sind die Landschaften als Bild für musikalische Strukturen zu verstehen, die Vielfalt der Details mit Einheitlichkeit des Gesamtcharakters verbinden. Diese Idee lässt sich mit den nachfolgenden Varianten in „absolute“ Musik übertragen.

Variante 1: Eine Person erfindet einen charakteristischen Klang, der für eine der aufgelisteten Landschaften steht, die aber niemand anderem bekannt ist. Die anderen SpielerInnen versuchen zu verstehen, welche Landschaft (welcher musikalische Charakter) gemeint ist und ergänzen mit eigenen passenden Klängen. Es sollen nur so viele SpielerInnen einsetzen, wie notwendig sind, um eine Struktur zu bilden, die „komplett“ wirkt. Anschließend berichten die zuhörenden SpielerInnen, ob die verschiedenen Klänge sich zu EINER Musik verbunden haben oder ob sie unverbunden nebeneinander standen. Man kann auch auflösen, an welche Landschaft jede/r gedacht hat, aber das ist für die Aufgabe nicht wichtig.

Variante 2: Ein/e SpielerIn erfindet einen charakteristischen Klang, ohne dabei an eine Landschaft zu denken. Die anderen Spieler ergänzen passende Klänge, die durchaus viel-

fältig sein, sich aber zu EINER Musik, einem Charakter, einer Atmosphäre oder was auch immer das Gemeinsame ist, verbinden sollen. Auch hier gilt: Es setzen nur so viele Spieler ein, wie nötig sind, um eine stimmige Struktur zu schaffen. Die anderen Spieler berichten anschließend, ob dies gelungen ist.

Das Bilden stimmiger Strukturen, aber auch das Gefühl, wie viele beziehungsweise wie wenige Personen nötig sind, bis eine Struktur „stimmt“: darum geht es bei diesen Spielregeln. Eine schöne Weiterführung, die ich hier nur kurz andeute, ist die musikalische Umsetzung einer Reise, wohlgernekt ohne konkret benannte Landschaften, vielmehr als kontinuierlicher Mutationsprozess, im Verlaufe dessen neue Elemente auftauchen und alte wegfallen. So entsteht eine weitgehend freie Improvisation, das Bild der Reise hilft dabei, die Aufmerksamkeit sowohl auf den Zusammenklang (in welcher imaginären Landschaft befinden wir uns gerade?) als auch den musikalischen Verlauf (wohin und in welchem Tempo entwickeln wir uns?) zu richten. Dabei ist die Erfahrung wichtig, dass nicht immer alle spielen müssen, sondern nur so viele, wie die Situation gerade braucht.

→ Besetzungswechsel

1. Vorübung: Die Gruppe sitzt im Kreis und spielt ein Stück, dessen Besetzung sich im Kreis fortbewegt, wobei immer 2 bis 3 Personen spielen. Konkret: SpielerInnen 1 und 2 beginnen, dazu kommt 3 und es entsteht ein Trio, nach einiger Zeit steigt 1 aus, so dass nur noch ein Duo spielt, dann steigt 4 ein (Trio), 2 steigt aus (Duo) et cetera. Dabei soll nicht etwa eine Folge von kurzen Duos und Trios entstehen, vielmehr geht es um einen kontinuierlichen musikalischen Prozess, der durch den Kreis wandert.

2. Besetzungswechsel im Kreis: Die Grundidee ist die gleiche – die Gruppe spielt ein kontinuierliches Stück, die Besetzung ändert sich durch Weitergeben im Kreis. Aber diesmal ist die Besetzungsgröße (fast) offen. Einzige Einschränkung: Es muss immer mindestens 1 Person spielen und mindestens 1 Person zuhören (weil sonst die Reihenfolge unklar wird). Das heißt in einer Gruppe von 10 SpielerInnen: Es könnten sowohl 9 Personen spielen, die Gruppe kann sich aber auch bis zum Solo reduzieren. Wichtig: Einsetzen und Aufhören ist nur *nacheinander* im Kreis erlaubt, und zwar in der verabredeten Richtung. Ich kann also erst aufhören, wenn der Spieler vor mir aufgehört hat, und ich kann erst einsetzen, nachdem die Spielerin vor mir eingesetzt hat. Dies führt bisweilen zu Verwirrung, ist aber wichtig. Denn so wird evident und *sinnlich erlebbar*, wie wichtig es ist, in diesem Prozess immer wieder auch aufzuhören und das Spiel an die anderen abzugeben. Die herausfordernde Aufgabe für die SpielerInnen be-

steht nun darin, einen musikalischen Prozess zu gestalten, in dem ganz unterschiedliche Besetzungsgrößen vorkommen, vom Solo bis zur Maximalbesetzung, und in dem auch sehr schnelle Wechsel geschehen können, indem beispielsweise eine Gruppe nebeneinander sitzender SpielerInnen unmittelbar nacheinander aufhört oder einsetzt. Kleine lehrreiche Gemeinheit am Rande: Leute, die nicht pausieren können, ouden sich selbst, weil sie den Prozess zum Stillstand bringen – für manche hartgesottene Dauerspieler eine wichtige Erfahrung. Diese Spielvariante braucht mehrere Durchgänge: zu Beginn, um die Spielregel zu verstehen und danach, um die Möglichkeiten der Besetzungswechsel auszukosten.

3. Freie Besetzungswechsel: Am Ende steht (mindestens) eine gemeinsame freie Improvisation, in der – als einzige Vorgabe – der Wechsel der Besetzungen eine zentrale Rolle spielen soll. Anders als vorher sind jetzt auch Tutti-Phasen und Generalpausen erlaubt.

Die Spiele *Landschaftsreise* und *Besetzungswechsel* ergänzen sich. Während bei der *Landschaftsreise* das „richtige Maß“ entscheidend für die Größe einer Besetzung ist, soll beim *Besetzungswechsel* das Experimentieren mit unterschiedlichen Ensemblegrößen und das explizite Spiel mit deren Wechsel im Vordergrund stehen. Dies erfordert große Wachheit und Reaktionsgeschwindigkeit, wogegen die *Reise* auch in einer stillen und geradezu meditativen Atmosphäre vor sich gehen kann (nicht muss). Entscheidend für beide Spielregeln ist der gezielte Umgang mit verschiedenartigen Besetzungen.

→ 3D

Grundidee von 3D ist, den beiden Dimensionen Zusammenklang (Vertikale) und Zeitverlauf (Horizontale) noch eine dritte Dimension hinzuzufügen, nämlich die Raumtiefe durch zeitgleich (!) unterschiedliche Dynamik. Es spielen also nicht alle immer in derselben Lautstärke, sondern die SpielerInnen wählen bewusst zwischen Hintergrund, Vordergrund und jeglicher Position dazwischen. Entscheidend dabei ist, dass dennoch alle hörbar sein sollen. Als SpielerIn muss ich mir also die Frage stellen: Wie kann ich eine musikalische Idee im Vordergrund so platzieren, dass alle anderen Lautstärke-Levels dennoch zu hören sind – vielleicht nicht ständig, aber doch immer wieder? Und andersherum: wie kann ich meine Hintergrundidee so gestalten, dass sie immer noch wahrnehmbar ist?

Als Vorübung baut die Gruppe einzelne Strukturen und diskutiert anschließend über deren Wirkung. Dies gelingt umso besser, wenn nicht alle mitspielen, sondern einige zuhören und anschließend berichten. Daran schließen sich freie Improvisationen an, die das 3D-Prinzip verwenden. Auch hier sind kritische HörerInnen (oder Tonaufnahmen) hilfreich.

Spezialaufgabe für besonders hartnäckige „Fälle“: versierte Laut-SpielerInnen sollen die Möglichkeiten des Hintergrunds erkunden und notorisch schüchterne Hintergrund-SpielerInnen Ideen für den Vordergrund ausprobieren.

Das autonome Spiel in der Großgruppe ist erlernbar! Mehr noch: Im Großgruppen-Spiel wird evident, welche Qualitäten Improvisation braucht um zu überzeugen. Und die Übungen, die in dieser Auseinandersetzung entstehen – egal, ob auf Amateur- oder professionellem Level – sind wichtige Werkzeuge für jede Art improvisatorischen Spiels.

* * *

In der Konzertreihe *Improvisation International*, die ich seit mehreren Jahren im *exploratorium berlin* veranstalte, lade ich bewusst immer wieder professionelle Großgruppen ein, was eine gute Möglichkeit bietet, deren unterschiedliche Strategien zu beobachten.

So arbeitet der Schweizer Klarinettist Markus Eichenberger in seinen *Domino*-Projekten mit einem minimalen nicht-direktiven Zeichensystem: Er gibt Einsätze, die die SpielerInnen als Einladung nutzen können (aber nicht müssen), um etwas zu ändern. Auf diese Weise bleiben die Entscheidungen der SpielerInnen weiterhin autonom, die Einsätze markieren aber auch Möglichkeiten zu punktgenauen Änderungen.

Das *insub meta orchestra* aus der Schweiz spielte bei seinem Konzert im *exploratorium* ohne jegliche Vorgaben, hatte sich aber zuvor zwei Jahre lang mit Großgruppen-Kompositionen befasst. Dies mag eine Erklärung dafür sein, dass sich ihr Spiel durch außergewöhnlich diszipliniertes (im positiven Sinn) und kompositorisches Spiel auszeichnete. Das Ensemble ist einer sehr reduzierten Spielästhetik verpflichtet. So wurden musikalische Impulse nicht ständig kontrapunktiert, sondern stattdessen von vielen Spielern orchestriert, so dass bisweilen ein einziges musikalisches Motiv von der gesamten Gruppe getragen wurde – wohlgemerkt nicht durch Imitation (was in improvisierter Musik oft banal klingt), sondern durch farbliche Bereicherung.

Eine ungewöhnliche Variante des Dirigats praktiziert das *Wuppertaler Improvisations-Orchester (WIO)*, das freies Spiel mit dirigierten Phasen mitten im Stück abwechselt, wobei jede/r SpielerIn die Möglichkeit hat, sich als DirigentIn zu betätigen. Interessant bei diesem Konzert war, dass im Publikum die Meinungen darüber auseinander gingen, ob die dirigierten oder die nicht-dirigierten Phasen überzeugender waren.

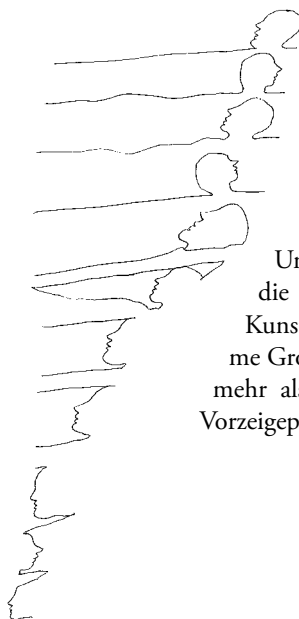
Das *Ensemble X* schließlich arbeitet völlig ohne Vorgaben und fasziniert durch ein Agieren, als wäre es ein Organismus. Die Basis bildet hierbei durchaus eine gezielte Auswahl geeigneter SpielerInnen. Einige der dafür geeigneten „Trainings-Methoden“ sind im Artikel des Ensemble-Gründers Carl-Ludwig Hübsch näher ausgeführt.

Eine der für mich persönlich erstaunlichsten Großgruppenerfahrungen war das 12-stündige Projekt *43200 Sekunden* (vgl. mein Bericht in *improfil* Nr. 79, S.72), in welchem 26 Personen – elf MusikerInnen, zwölf TänzerInnen und drei Bildende KünstlerInnen (davon mehr als die Hälfte der Gruppe nicht professionell!) – gemeinsam agierten. Sicherlich spielten hier die Besonderheiten des Settings eine Rolle, vor allem die gegenseitige Überraschung im Zusammenspiel der drei Kunstformen sowie die ungewöhnliche Dauer der Performance. Doch die eigentliche Stärke lag in der Erfahrung, dass das Einlassen auf den Prozess und das Vertrauen in das Kollektiv zu einer Selbstverständlichkeit und damit auch Schlüssigkeit des künstlerischen Verlaufs führte, die alle überraschte.

In solchen Situationen zeigt sich die Wirksamkeit kollektiver Kreativität als das entscheidende Potenzial von Großgruppenarbeit. Das ist immer noch geradezu revolutionär, wenn man bedenkt, welchem (Einzel-) Genie-Kult nach wie vor insbesondere in den Künsten gehuldigt wird. Dass eine Gruppe – und dazu eine Großgruppe – einen überzeugenden künstlerischen

Prozess ohne Vorabsprachen gestalten kann, dass viele einzelne kreative Individuen sich zu einer gemeinsamen synergetischen „kreativen Mastermind“ verbinden können, ist für die meisten Menschen nach wie vor undenkbar.

Umso mehr wünsche ich mir, dass die Improvisations-Szene genau diese Kunst weiter kultiviert und die autonome Großgruppenarbeit ohne Dirigat noch mehr als bisher zu einem ihrer zentralen Vorzeigeprojekte macht.



Matthias Schwabe (*1958) studierte Komposition und Musiktheorie in Karlsruhe und Hamburg. Ausbildung und Mitarbeit bei Lilli Friedemann in Musikalischer Gruppenimprovisation. Seit 1984 freiberuflich tätig in Berlin als Komponist, Improvisationsmusiker, Musikpädagoge und Musikpädagogik-Autor. Gründungsmitglied des Improvisationsensembles *Ex Tempore*. Fortbildungstätigkeit im Bereich kreativer Musikpädagogik im In- und Ausland. Lehraufträge am *Sozialpädagogischen Institut Berlin* und an der *Universität der Künste Berlin*. Zahlreiche Veröffentlichungen über musikalische Improvisation und Kreativität. Gründer und Leiter des Veranstaltungs- und Fortbildungszentrums für improvisierte Musik *exploratorium berlin*.