

Stefan Jäger

# Klingende Buchstaben und Münzen



Foto: Nick Lobeck

Lautgedichte von  
Ernst Jandl und  
Dieter Schnebel  
im Musikunterricht

In dem reichhaltigen Schatz der lautpoetischen Werke lassen sich zahlreiche Gedichte, Grafiken und Vorlagen finden, die sich gut mit Schülern realisieren lassen.

Dabei ist für die Arbeit im Musikunterricht nicht von Bedeutung, wann das Original entstanden ist, sondern dass die Vorlage nicht zu lang, dafür aber witzig und ansprechend gestaltet ist.

Werden diese Kriterien erfüllt, bietet das ausgewählte Original eine gute Gestaltungsgrundlage für eine solistische Umsetzung, eine Realisation in der Gruppe oder für weiterführende Ideen, die schließlich in einem selbst entworfenen Lautgedicht Ausdruck finden können.

Ein Mitschnitt der anfänglichen Probenphase (und natürlich der späteren Ergebnisse) auf Band ist unbedingt zu empfehlen, da gerade die ersten spontanen Klangergebnisse wertvoll für eine Analyse im anschließenden Unterrichtsgespräch sind.

## Ernst Jandl: *privater marsch*

Das Lautgedicht *privater marsch* kann auf verschiedene Weise im Unterricht eingesetzt und gestaltet werden. Durch den durch die Anordnung entstehenden Sprechrhythmus lädt es die Schüler in einer ersten Übung zum rhythmischen Sprechen ein. Dabei ist auf ein gleichbleibendes Metrum zu achten, denn so wird die Ausführung dem Titel und damit dem Marsch-Charakter des Stücks gerecht.

Das Grundtempo sollte insgesamt nicht zu schnell gewählt werden, damit Sprechsilben und Sprechpausen deutlich werden. Die rhythmisierte Version des Lautgedichts (siehe M1) bietet eine zusätzliche Hilfestellung, ebenso wie die aus den einzelnen Gedichtzeilen abgeleiteten rhythmischen Bausteine mit Rhythmusinstrumenten realisiert werden. Das Lautgedicht wird dadurch zum „Rhythmusgedicht“, z.B. *schmackel* – Holzbloktrommel, *bunz* – Handtrommel.

## Verschiedene Interpretationsansätze

Das Gedicht bietet nicht nur Ansätze für die solistische Interpretation, sondern es kann auch für verschiedene Versionen in zwei Gruppen verwendet werden (M1).

Version 1 ist so aufgebaut, dass alle Schüler der Gruppe A (oder ein Sprecher daraus) jeweils den ersten Teil jeder Gedichtzeile lesen (*schmackel*), während Gruppe B den angefangenen Teil ergänzt (*bunz*).

Bei Version 2 werden die Textzeilen jeweils komplett gelesen, das heißt die Sprecher der Gruppe A lesen bis zur ersten notierten Sprechpause (Zeile 1-4), die Sprecher der Gruppe B beginnen in Zeile 5 und verfahren ebenso. Die jeweilige Aufteilung in Gruppe A und B erfolgt also nach Strophen.

Eine zusätzliche Gestaltungsvariante stellt das Sprechen des Lautgedichts im Kanon dar. Diese Übung sollte aufgrund des Schwierigkeitsgrades zunächst nur mit zwei Schülern durchgeführt werden, bevor der Kanon sukzessive mit der gesamten Gruppe gesprochen wird.

Der Einsatz des zweiten Sprechers erfolgt nach den ersten beiden Worten. Wichtig ist hier vor allem das Beibehalten eines einheitlichen Metrums, wobei ein Metronom, eine Cowbell o. ä. unterstützend wirken kann. Bei langsamem Sprechen werden die komplexeren Rhythmen besser hörbar, was den beteiligten Akteuren mehr Sicherheit gibt.

## Weitere Gestaltungsmöglichkeiten

Nach erfolgreicher Übungsphase kann das Lautgedicht auf folgende Weise gestaltet werden:

- Veränderung der Lautstärke: Einzelne Wörter oder Satzteile werden stark hervorgehoben bzw. beinahe unhörbar gesprochen.
- Veränderung der Tonhöhe: Gedichtzeilen oder Wörter werden in unterschiedlicher Tonhöhe gesprochen. Diese können entweder spontan gewählt oder aber zu Beginn von einem Schüler unter Zuhilfenahme des Orff-Instrumentariums vorgegeben werden.
- Veränderung der Sprechgeschwindigkeit: Satzteile und Worte werden stark verlangsamt oder schnell gesprochen. Die Sprechgeschwindigkeit wird zu Beginn der Realisation festgelegt oder aber während des Sprechens spontan variiert.
- Gegensatzpaare als Sprechparameter: Das Lautgedicht wird mit Hilfe zahlreicher Gegensatzpaare variiert gesprochen.  
Beispiel: lebhaft – müde, zornig – freundlich, euphorisch – gelangweilt, ernst – heiter, usw.
- Veränderung der Grundstruktur: Die Struktur des Originals wird verändert. Durch unterschiedliche Kombination der rhythmischen Bausteine entsteht ein neues Lautgedicht.

## Dieter Schnebel: *Zahlen für Münzen*

Das dem Zyklus *Schulmusik* zugehörige Stück *Zahlen für Münzen* gehört zur Gruppe der Materialstücke. Mit Hilfe von verschieden großen Münzen (=

Alltagsmaterialien) werden unterschiedliche Klänge erzeugt, wobei verschiedene Spielflächen zum Einsatz kommen.

Die Originalversion sieht eine Besetzung von acht Spielern vor. Bei der Realisation eines selbst erfundenen Münzenstücks im Klassenverband kann diese Anzahl jedoch je nach Bedarf variiert werden.

Schnebels grundlegende Gedanken und Ideen lassen sich wirkungsvoll und kreativ umsetzen und mit folgenden Lernzielen verbinden:

- Experimentieren mit verschiedenen Klangquellen,
- Systematisierung und Darstellung von Klängen mit Hilfe verschiedener Notationsformen (z. B. klangliche Einzelereignisse in Form von Setzen oder länger dauernde Ereignisse wie Wischen und Rollen),
- Entwerfen von Partituren,
- Komponieren und Produzieren eigener Stücke,
- Reproduktion vorgegebener Sequenzen,
- Gestaltung eines Spielablaufs unter Berücksichtigung verschiedener musikalischer Parameter,
- Soziales Lernen.



Foto: Stefan Jäger

Zusätzlich zu den vom Komponisten vorgegebenen Spieltechniken erfinden die Schüler weitere solistische Klangaktionen und probieren sie aus.



Foto: Stefan Jäger

*Solistische Einlage:  
Einen Münzturm er-  
richten und umfallen  
lassen.*

## 1. Experimentierphase

Mit Hilfe von möglichst verschieden großen Münzen und den bereit gestellten Gegenständen (Büchse aus Blech, Stoffsäckchen, Körbchen) sollen auf den Spielflächen (Holzplatte, Metallplatte, Porzellanteller, Fell der Handtrommel) möglichst verschiedene Klänge erzeugt werden.

Die vom Komponisten vorgegebenen Spieltechniken werden ausprobiert und eingeübt. Eigene Ideen und Klangresultate werden festgehalten (Bandmitschnitt, Notiz).

## 2. Notation finden

Die Schüler erhalten die Aufgabe, die Klangresultate durch grafische Symbole darzustellen.

Hilfestellung kann während dieser Arbeitsphase Schnebels Originalpartitur geben. Hierzu kann die Partitur von *Zahlen für Münzen* als Leihmaterial beim Verlag Schott Music, Mainz angefordert werden.

## 3. Solistische Klangaktionen erfinden

Zusätzlich zu den vom Komponisten vorgegebenen Spieltechniken erfinden die Schüler weitere solistische Klangaktionen und probieren sie aus. Dabei können Materialien wie Kunststoffrohre, Glasplatten, Glas mit Wasser usw. eingesetzt werden.

Als „solistische Einlage“ eignen sich folgende Aktionen:

- Münzen in ein Wasserglas fallen lassen,
- Münzen durch ein Kunststoffrohr oder Blechrohr rollen lassen,
- Münzen von großer Höhe auf den Boden oder den Tisch fallen lassen,
- Münzen in verschiedene Behälter einfüllen (Körbchen, Stoffsäckchen, Metallbüchse, Glas, usw.),
- Mit der „Sammelbüchse“ bei Klassenkameraden Münzen sammeln,
- Münzen langsam in die Handtrommel einfüllen,
- Münzen auf das Fell der umgedrehten Trommel fallen lassen (auch aus großer Höhe),
- Münzen auf verschiedenen Spiel-

flächen hin- und her reiben (z.B. Glasplatte),

- Münzen durch das Rohr hindurch in ein Wasserglas fallen lassen,
- Münzen im zugehaltenen Rohr hin- und herbewegen.

## 4. Gestaltung eines Gesamtablaufs

Mit den eingeübten Spieltechniken und den Soloeinwürfen lässt sich bereits ein Stück realisieren. Als Partitur empfiehlt sich ein einfacher Ablaufplan, auf dem Spieltechniken, Spielflächen und evtl. Zusatzgegenstände festgehalten werden. Er sollte gut sichtbar an der Tafel befestigt oder an die Wand projiziert werden. Dadurch können einzelne Spielphasen (siehe M3) während der Realisation durch einen „Dirigenten“ mitgezeigt werden, was nicht nur das Spielen erleichtert, sondern auch nötige Sicherheit gibt. Die Anzahl der Spielphasen kann je nach gewünschter Dauer frei bestimmt werden (z. B. 30 Sekunden), ebenso die Dauer der Soloteile.



Foto: Stefan Jäger

Spieltechniken werden ausprobiert und eingeübt, eigene Ideen und Klangresultate festgehalten.

## Ernst Jandl



(\* 1. August 1925 in Wien; † 9. Juni 2000 ebendort) war ein österreichischer Dichter und Schriftsteller sowie Übersetzer. Er ist u. a. durch seine speziell-humoristische Sprachkunst der experimentellen Lyrik und einige markante Neologismen bekannt geworden.

Ernst Jandl kam am Ende des Zweiten Weltkriegs in englische Kriegsgefangenschaft. Nach seiner Freilassung studierte er in Wien Germanistik und Anglistik. 1949 absolvierte er die Lehramtsprüfung, promovierte 1950 und war bis 1979 als Lehrer an Gymnasien tätig.

Unter dem Einfluss der konkreten Poesie und des Dadaismus wandte sich Jandl der experimentellen Dichtung zu.

1952 erschien die erste Veröffentlichung Jandls in der Zeitschrift *Neue Wege*. Ab 1954 war Jandl eng mit Friederike Mayröcker befreundet, seiner späteren Lebensgefährtin, mit der er auch einige Werke gemeinsam kreierte. Zu Jandls bekanntesten Schöpfungen gehören die Gedichte aus *laut und luise*, *schtzngrmm*, *ottos mops*, *kneiernzuck* und *lichtung*.

Jandl wurde mit seiner Auffassung von Sprache ein wichtiger Vertreter der deutschsprachigen experimentellen Lyrik. Dabei bestand seine Kunst nicht nur im Verfassen, sondern auch im Vortrag seiner Gedichte. Es wurden zahlreiche Schallplattenaufnahmen seiner Sprech- und Lautexperimente verlegt, die von ihm selbst interpretiert und häufig – in veränderter Fortschreibung der Jazz & Lyrik-Programme – von Gesang und Jazzmusik begleitet sind.

## Dieter Schnebel



(\* 14. März 1930 in Lahr/Schwarzwald) ist ein deutscher Komponist. Nach dem Studium an der Hochschule für Musik Freiburg (1949–1952) war er von 1976 bis 1995 Professor für Experimentelle Musik an der Universität der Künste Berlin.

Er ist seit 1991 Mitglied der Berliner Akademie der Künste und erhielt im gleichen Jahr den Kunstpreis von Lahr. Seit 1996 ist Schnebel Mitglied der Bayerischen Akademie der Schönen Künste. 1999 wurde er mit dem Preis der Europäischen Kirchenmusik ausgezeichnet.

Er war zunächst von Schönberg beeinflusst, wandte sich dann aber auch seriellen Kompositionstechniken zu. Er schuf Werke in unterschiedlichsten Besetzungen.

## M1 Ernst Jandl: *privater marsch*

aus urheberrechtlichen Gründen entfernt



Foto: Nick Winchester

## M2 *privater marsch – drei Versionen*

aus urheberrechtlichen Gründen entfernt



## M3 Zahlen für Münzen

### Spieltechniken

Aktion	Ausführung
Münzen rollen (auf verschiedenen Spielflächen)	Münzen mehr oder weniger schräg aufsetzen und dann loslassen. Es entsteht ein mehr oder weniger lang dauernder Rollvorgang.
Münzen setzen (auf verschiedenen Spielflächen)	Jeweils eine Münze wird mit unterschiedlicher Intensität auf die Spielfläche gesetzt. Es entstehen verschiedene Aufsetzklänge.
Münzen schütteln (im Stoffsäckchen, der hohlen Hand oder einer Metallbüchse)	Durch Schütteln der Münzen entstehen rhythmische Dauerereignisse.
Münzen wischen	Von der Tischplatte oder einer anderen Spielfläche werden die Münzen mit der Hand weggewischt.
Münzen werfen	Münzen werden z. B. auf den Boden oder die Tischplatte geworfen.
Münztürme setzen	Münzen werden aufeinandergestapelt.
Münztürme umwerfen	Gestapelte Münztürme sollen umgeworfen werden.

### Notation Beispiel einer von Schülern gestalteten grafischen Darstellung

Aktion	grafisches Zeichen
Münzen rollen	→
Münzen setzen	● ● ● ●
Münzen schütteln	↓ ↑
Münzen wischen	● ↻
Münzen werfen	?
Münztürme setzen	●●● ●●●
Münztürme umwerfen	●●● ↻



vier Fotos: Stefan Jäger

## M4 Zahlen für Münzen – Beispiel für Ablaufplan

- Als Partitur empfiehlt sich ein einfacher Ablaufplan, auf dem Spieltechniken, Spielflächen und evtl. Zusatzgegenstände festgehalten werden.
- Die einzelnen Spielphasen (Ziffern 1-9) können während der Realisation durch einen „Dirigenten“ mitgezeigt werden, was nicht nur das Spielen erleichtert, sondern auch nötige Sicherheit gibt.

- Die Anzahl der Spielphasen kann je nach gewünschter Dauer frei bestimmt werden (z. B. 30 Sekunden), ebenso die Dauer der Soloteile.
- Spielflächen und Zusatzgegenstände werden jeweils durch Abkürzungen im entsprechenden Feld vermerkt:

**H:** Holz                      **Tr:** Handtrommel (Fell)  
**Sä:** Säckchen              **M:** Metall

Benötigt werden:



Spielphase \ Gruppe	I	2	3	4	5	6	7	8	9
I		●●●● M		●●●● M		Solo			● ↻ H
II	→ H	●●●● H		●●●● H			→ H		→ M
III			↓ ↑ Bü		↓ ↑ Bü			→ M,P	
IV			↓ ↑ Bü	→ P			→ M		
V	→ Tr			→ H	↓ ↑ Sä			● ↻ H	●●●● Tr