

daher Momente von unmittelbarer Nähe. Niemand dirigiert. Es existieren keine Noten, Pulte und Stühle; sie würden zu einem statischen Musizieren zwingen.

Unterstützt von einer Lichtregie, die dem Geschehen eine Dynamik und Fluidität verleiht, formt eine Choreographie musikalische Übergänge, rhythmisiert den Spannungsbogen mit Akzenten und gestaltet mit den Musiker*innen eindruckliche Bilder. In die Choreographie sind auch Szenen eingeflochten, in denen sich alle Beteiligten, also auch das Publikum, in eine bestimmte Richtung bewegen, sich setzen, aufstehen oder tanzen. Die Musiker*innen tragen farblich abgestimmte, bequeme Kleider und agieren barfuß. Blickkontakte zwischen den Musiker*innen sind in gewissen Situationen essenziell, gleichzeitig wird auch der Intuition und dem Moment vertraut. Die Musiker*innen kommunizieren mit ihrem Körper und über ihr Musizieren; sie reagieren auf (für Außenstehende nicht wahrnehmbare) *Cues*.

Während der Performance übernehmen die Musiker*innen unterschiedliche Rollen und fordern sich im Musizieren mit unterschiedlichsten Partner*innen heraus, ihren eigenen musikalischen Spielraum zu erweitern. Die Aufführung folgt einem großen Spannungsbogen, beginnt sehr ruhig und leise und verläuft über mehrere Kaskaden hin zu einem mitreißenden, tänzerischen Finale. Die arrangierten und rekomponierten Abschnitte lösen sich mit Improvisationen ab, woraus sich ein zeitlicher Verlauf ergibt: gewisse Teile haben ein klares Timing, andere sind frei und folgen dem Moment. Übergänge zwischen den einzelnen Teilen stellen die Musiker*innen vor besondere musikalische Herausforderungen.

Im Verlauf der Aufführung werden ganz unterschiedliche Energien und Emotionen freigesetzt; durchgehend ist bei allen Musiker*innen eine hohe Präsenz und Spielfreude spürbar. Die Vielfalt der Tätigkeiten und der freie Umgang mit unterschiedlichsten Musiken bieten dem Publikum viele musikalische Überraschungen. Es zeigt schon im Verlauf der Aufführung seine Begeisterung, ruft den Musiker*innen zu und spendet Zwischenapplaus. Gegen Ende der Aufführung fordert ein Percussionist mit Call and Response nicht nur die Orchestermmitglieder, sondern auch das Publikum zum Mitspielen und Mitklatschen auf. Die Musiker*innen reißen das Publikum mit ihrer Begeisterung mit. Die Aufführung endet in einer großen gemeinsamen Tanz-Performance. Abseits der allgemeinen Begeisterung gibt es aber vielleicht auch Menschen im Publikum, denen eine solche Performance nichts sagt oder denen in der allgemeinen Euphorie unwohl ist und die kaum eine Möglichkeit finden, sich dem Sog der Gruppe zu entziehen. Wer sich nicht innerhalb eines Kollektivs auf immersive Weise auf Musik einlassen will, wem zu viel Pathos und tranceähnliche Zustände Mühe bereiten, empfindet in einer solchen Aufführung wohl eine starke Entfremdung.

7.7 Anwendung der Drehscheibe für das resonanzaffine Konzipieren von Konzertsituationen

Mit der Drehscheibe können nicht nur bestehende Konzerte und Musikvermittlungsprojekte analysiert, sondern auch neue Vorhaben konzipiert werden. Auch wenn Hartmut Rosa betont, dass er für die Anwendung der Resonanztheorie keine »roadmap« mitgeben könne (Rosa 2020, S. 412–413), wird hier der Versuch unternommen, mit der Dreh-

scheibe resonanzaffine Konzertsituationen zu begünstigen und das praktische Vorgehen anhand eines Beispiels aufzuzeigen. Die Drehscheibe und die zugehörigen Leitfragen entsprechen jedoch keinesfalls einer linearen Checkliste, die vollständig ausgefüllt und abgehakt werden muss, vielmehr dienen Drehscheibe und Fragen als Impuls für ein individuelles Experimentieren. Das Konzipieren von Konzertsituationen mit den Aspekten auf der Drehscheibe folgt dem spielerischen Gedanken ›was wäre, wenn...?‹ und eröffnet einen Möglichkeitsraum jenseits starrer Kriterien oder bestimmter so genannter *Best-Practice*-Vorbilder. Das Arbeiten mit der Drehscheibe und den Fragen entspricht einem lebendigen, co-kreativen Prozess, bei dem gewisse Aspekte mit einer Dringlichkeit emergieren, andere hingegen in den Hintergrund treten.

Das hier dargelegte Vorgehen versteht sich als Vorschlag; in der individuellen Praxis von Musiker*innen und Musikvermittler*innen werden sich weitere Varianten ergeben. Als kollaborative und co-kreative Praxis bezieht die Resonanzaffine Musikvermittlung wenn immer möglich die Beteiligten von Konzertsituationen in das Konzipieren mit ein. Konzipieren bedeutet im wörtlichen Sinn ›auffassen, in sich aufnehmen, sich etwas vorstellen¹⁵. Ideen, die in einem Konzept entworfen und entwickelt werden, entspringen einem Wahrnehmen, Beobachten und Hinhören. Daher beginnt und realisiert sich ein resonanzaffines Musikvermitteln als kontinuierliche (Feld-)Arbeit, bei der auf die jeweilige Situation eingegangen und mit den beteiligten Menschen, sofern sie dies wünschen, zusammengearbeitet wird.

In der Konzertplanung müssen frühzeitig Termin, Raum, Besetzung und Budget fixiert und für die Öffentlichkeitsarbeit auch ein Titel, das musikalische Programm sowie ein kurzer Programmtext kommuniziert werden. Der Text will das Publikum ansprechen und in ihm eine verheißungsvolle Vorstellung wecken, was eine vorhandene Konzeptskizze voraussetzt. Gleichzeitig braucht ein kollaboratives Konzipieren Zeit und einen flexiblen Rahmen, um neue Ideen im Verlauf des Konzeptions- und Probenprozesses realisieren zu können. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit eines medioordinativen Konzepts, das einerseits klar und dennoch flexibel und entwicklungsfähig ist.

Die Arbeit mit der Drehscheibe zielt nicht auf Szenarios mit einer Überwältigungsästhetik und will auch nicht jedes Konzert(-format) neu erfinden. Resonanz entzieht sich einer vollständigen Planung und ereignet sich besonders gerne in unerwarteten, vielleicht auch ungünstigen Momenten abseits arrangierter Settings: etwa bei der zufälligen Begegnung mit einer Straßenmusikerin (was auch einer Konzertsituation entspricht), beim spontanen ›Auftritt‹ eines Kindes, das auf berührende Weise seine Lieblingsmusik spielt oder beim absichtslosen Erkunden eines Hinterhofs, wo gerade ein Garagenkonzert läuft. Statt die Innovationsspirale weiter zu beschleunigen und einen hohen Aufwand für das ›Dekorieren‹ von Raum oder Musik zu betreiben, stellt sich die Resonanzaffine Musikvermittlung immer die Frage, wie das Vorhaben ressourcenorientiert und ressourcenschonend resonante Musikbeziehungen begünstigen kann, was keineswegs nur in neuen Konzertformaten, sondern auch in sinnhaft und sinnlich erlebten traditionellen Konzertformaten möglich ist.

Es ist zu empfehlen, bei der Beschäftigung mit der Drehscheibe bei der Spielidee zu beginnen und im Verlaufe des Prozesses eine mögliche Affizierung, Selbstwirksamkeit,

15 Vgl. <https://www.dwds.de/wb/konzipieren> [15.07.2023].

Unverfügbarkeit sowie die Beziehungsdimensionen zu thematisieren. Die Reihenfolge der einzelnen Aspekte kann nach Gutdünken gewählt werden und es müssen keinesfalls alle Aspekte berücksichtigt werden. Im Gegenteil: ein vollständiges Beantworten aller Fragen wäre kontraproduktiv und würde Intuition und Kreativität verhindern. Die nicht berücksichtigten Aspekte sollten aber auch nicht ganz außer Acht gelassen werden, denn die leeren Stellen sind gewissermaßen Lehrstellen: sie machen andere (vielleicht bisher vernachlässigte) Aspekte und Vorgehensweisen bewusst, laden zu einer Methodenvielfalt ein und tragen zu einer kritisch-reflektierten Praxis und deren Weiterentwicklung bei.

Um das Vorgehen möglichst umfassend zu illustrieren, wird im Folgenden zwar auf die allermeisten Aspekte der Drehscheibe eingegangen (was in der Praxis nicht der Fall wäre), es werden aber auch hier gewisse Aspekte nicht besprochen, da sie sich der beschriebenen Situation entziehen. Die Drehscheibe lädt dazu ein, von Scheibe zu Scheibe zu springen und bestimmte Aspekte miteinander in Beziehung zu bringen, was für das Konzipieren (und Analysieren) besonders anregend ist (vgl. dazu Kapitel 7.7.18). Die im Folgenden skizzierten Aspekte beziehen sich auf die zugehörigen Leitfragen im Anhang. Das skizzierte Konzertkonzept ist fiktiv¹⁶ und würde in Realität co-kreativ mit den Beteiligten – sofern sie dies wünschen – in einem längeren Prozess entwickelt. Gewisse Ideen und Vorgehensweisen würden verstärkt, andere hingegen verändert oder aufgegeben.

7.7.1 Spielidee von TraumRaum

Ausgangspunkt des zu gestaltenden (oder analysierenden) Konzepts ist eine Spielidee. Sie kann z.B. ein bestimmtes Musikstück, ein musikalisches Programm, ein außermusikalisches Thema, eine Idee oder ein bestimmter Ort sein. Ausgehend von der Spielidee wird umfangreich recherchiert und ein Ideenfundus angelegt. Hier versammeln sich rhizomartig Assoziationen, persönliche, gesellschaftliche, ortsspezifische, interdisziplinäre, historische, kultur- und musikwissenschaftliche Bezüge zur Spielidee. Der Ideenfundus speist sich aus

- einem Brainstorming und/oder anderen Kreativitätstechniken,
- einer breiten künstlerischen, interdisziplinären, fachlich fundierten Recherche, wobei keineswegs nur auf Texte eingegangen wird, sondern alle möglichen Ausdrucksformen und in besonderem Maße die Perspektive der Musiker*innen, deren Wünsche, Ideen und Fragen, aber auch deren Körperlichkeit beim Musizieren berücksichtigt werden,
- Gesprächen mit weiteren Musiker*innen, Expert*innen und Projektbeteiligten, sowie
- einem Dialog mit künstlicher Intelligenz, die kritisch-reflektiert als Werkzeug eingesetzt wird.

16 Die Autorin leitete über zehn Jahre umfangreiche mehrmonatige interdisziplinäre Musikvermittlungsprojekte von Kulturinstitutionen und Künstler*innen der freien Szene. Das vorliegende Beispiel basiert auf diesen Erfahrungen.

Wie es der Begriff Ideenfundus andeutet, wird ein Überfluss an möglichen Ideen, Informationen und Bezügen gesammelt. In einem nächsten Schritt werden besonders faszinierende und bedeutsame Ideen in Hinblick auf eine mögliche resonanzaffine Umsetzung diskutiert. Hier kommt die Drehscheibe und deren Anwendung ins Spiel.

Im Beispiel wird als Spielidee das Thema *Traum* gewählt und im Folgenden eine kleine Auswahl des Ideenfundus skizziert. Der Begriff *Traum* hat unterschiedliche Bedeutungen: Ein Traum ist *erstens* eine Vorstellung oder Erscheinung während des Schlafs oder unter Drogeneinfluss, entspricht *zweitens* einem rationalen, starken Wunsch, einer innigen Hoffnung und steht *drittens* metaphorisch für etwas Wundervolles, eben traumhaft Schönes¹⁷. Das Thema *Traum* betrifft alle Menschen, unabhängig von Alter, Herkunft, Sprache und Kultur und eröffnet allein schon begrifflich vom Albtraum bis zum Wunschtraum viele mögliche Spielfelder wie z.B. Traumbilder, Traumgespinste, Traummaschinen, Traumwelten, Traumdeutung oder luzides Träumen. Auch in Literatur, Film, Kunst, Religion, Psychologie, Neurowissenschaften, Geschichte und Politik (so könnte z.B. ein Konzert zu Martin Luther Kings *I have a dream* konzipiert werden) spielt der Traum eine große Rolle und es finden sich unzählige interdisziplinäre Bezüge – in der Literatur beispielsweise von Novalis, Franz Kafka oder Ingeborg Bachmann, die in ihrem Hörspiel *Ein Geschäft mit Träumen* einen Laden beschreibt, in dem Träume verkauft werden¹⁸ (was für eine Konzertinstallation eine inspirierende Spielidee wäre). Insbesondere die Künstler*innen der Romantik und des Surrealismus beschäftigen sich intensiv mit Träumen. Im 20. Jahrhundert führen viele Menschen, wohl inspiriert von Sigmund Freud, ein privates Traumjournal; einige dieser Aufzeichnungen liegen auch als Publikation vor, so z.B. von Walter Benjamin oder Meret Oppenheim.

Für ein Konzert besonders interessant ist, dass Träume Ruhe und Bewegtheit verbinden und Fiktion und Realität verschwimmen lassen. Das Thema *Traum* erlaubt es, Musik sowohl experimentell und abstrakt als Klang, Struktur und zeitlichen Energiefluss (z.B. mit erweiterten Spieltechniken, Mikrotonalität oder Aleatorik) als auch bildlich zu verwenden, so könnten typische Träume wie Fliegen, Fallen, surreale Begegnungen oder Landschaften, aber auch Einträge aus einem Traumjournal musikalisch dargestellt werden. Für eine bildliche Darstellung von Träumen werden oftmals stereotype Mittel verwendet, die man bewusst verwenden oder aber vermeiden kann. Zudem erlaubt das Thema *Traum* auch einen *site specific* Umgang mit Musik, der die besondere Materialität des betreffenden Raums erkundet.

Beim vorliegenden Beispiel wird entschieden, mit dem *Traum* als Erscheinung im Schlaf zu arbeiten. In einem nächsten Schritt werden bruchstückhaft die sich bisweilen widersprechenden Eigenschaften solcher Träume konturiert. Träume werden z.B. klar, undeutlich, fantastisch, bizarr, sprunghaft, inkonsistent und doch sinnvoll wahrgenommen. Sie weisen eine ungewöhnliche Logik mit paradoxen Situationen auf, Realität und Fiktion verschwimmen. Orte, Personen und Dinge wechseln unvermittelt, transformieren sich und erhalten eine neue Bedeutung. Auch die sensorische Wahrnehmung verändert sich: Berührungen, Gerüche, Geschmäcke, Klänge und Farben werden anders

17 Vgl. <https://www.dwds.de/wb/Traum> [15.07.2023].

18 Vgl. <https://www.srf.ch/audio/hoerspiel/ein-geschaef-mit-traeumen-von-ingeborg-bachmann?id=10102733> [15.07.2023].

empfunden. Visuelle Elemente von einfachen geometrischen Formen bis zu detaillierten Landschaften werden realistisch oder abstrakt und häufig dynamisch wahrgenommen (insbesondere in Albträumen). Das Geschehen wird oftmals verdichtet, verschoben oder verwischt erlebt, auch das Zeitgefühl erfährt eine Verzerrung in alle Dimensionen. Mit einem Riss erfahren Träume oft ein abruptes Ende. Viele Träume weisen zudem eine emotionale Intensität mit einer unvorhersehbaren Dynamik auf. Auf Ereignisse und Handlungen kann (außer beim luziden Träumen) meistens nicht eingewirkt werden; in Träumen erfahren wir einen Kontrollverlust. Gewohnte Regeln werden aufgehoben, physische, soziale und moralische Grenzen durchbrochen. Uns selbst oder auch andere Wesen erleben wir in veränderten Identitäten und Rollen, wobei auch hier die Wechsel plötzlich erfolgen können.

Kompositionen¹⁹ zum Thema *Traum* existieren wohl tausende²⁰, so beispielsweise Henry Purcells *The Fairy Queen* mit einem losen Bezug zu Shakespeares Sommernachts-*traum* oder John Cages *Dream Music for the Dance by Merce Cunningham* sowie unzählige weitere Stücke in vermutlich sämtlichen Musikgenres dieser Welt. Da *Träume* in diesem Beispiel nicht im realistischen oder metaphorischen Sinn thematisiert werden, geht es nicht darum, ein Wunschkonzert mit Musik zum Träumen oder Programmmusik zu spielen. Vielmehr wird nach Musiken gesucht, die eine Verwandtschaft zu den soeben beschriebenen Eigenschaften von Träumen aufweisen, sei dies in ihrer Struktur und Machart, ihrer Spielweise oder in ihrer Wahrnehmung. Passende Musiken für ein Konzert zum Thema *Traum* finden sich daher auch ohne expliziten thematischen Bezug, etwa wenn

- die Musik einen passenden Gestus aufweist (wie z.B. Minimal Music oder George Crumbs *Music for a Summer Evening, Makrokosmos III*),
- Aleatorik eine Rolle spielt,
- die Form collagenähnlich ist,
- erweiterte Spieltechniken vorkommen,
- elektronische Musik einbezogen wird,
- außergewöhnliche Instrumente gespielt werden (z.B. Toy Piano oder Theremin),
- experimentelle, selbst erfundene Instrumente und Klangskulpturen ertönen,
- sphärische oder aber bedrohliche Musiken erklingen.

Weil diese musikalischen Merkmale es nahelegen und zudem das Thema *Traum* seit dem 20. Jahrhundert sowohl in der Psychologie als auch in den Neurowissenschaften sowie bei einer breiten Bevölkerung ein starkes Interesse weckt, fällt die Musikwahl auf eine

19 Da sich die vorliegende Arbeit (im Sinne einer besonderen Herausforderung) mit Konzerten beschäftigt, in denen bereits komponierte Stücke gespielt werden, beinhaltet das Konzept entsprechende Musiken, eröffnet gleichzeitig jedoch auch einen Spielraum für einen freien, improvisatorischen Umgang mit den musikalischen Vorgaben im Sinne der *Radical Performance*, vgl. Kapitel 4.3.

20 Eine thematische Auswahl westlich-klassischer Musik bietet Klaus Schneiders (1999) Lexikon der Programmmusik.

zeitgenössische Komposition²¹, nämlich (auch wenn nicht alle oben aufgelisteten Aspekte zutreffen) auf George Crumbs *Music for a Summer Evening (Makrokosmos III)* für zwei Flügel und Percussion²².

Zu dieser Musik erfolgt eine weitere umfassende Recherche, wobei phänomenologische, kulturwissenschaftliche und musikwissenschaftliche Herangehensweisen miteinander verbunden werden und dabei immer auf die Besonderheiten der gewählten Musik und ihrer Interpretation geachtet wird. Dazu gehört auch eine enge Zusammenarbeit mit den Musiker*innen: was sind für sie besondere, faszinierende und irritierende Aspekte des Stücks? Welche Stellen sind weshalb besonders herausfordernd? Worauf sind die Musiker*innen beim Spielen angewiesen, inwiefern könnte aber auch mit dem Setting (z.B. was die Aufstellung der Instrumente und Positionierung der Musiker*innen betrifft) und dem Stück (im Sinne einer *Radical Performance*) experimentiert werden?

Da die Resonanzaffine Musikvermittlung Musikbeziehungen initiieren und verstärken will, beschäftigt sie sich intensiv mit der betreffenden Musik, denn schließlich sind die Musik (und ihre Interpret*innen) Hauptakteur*innen im zu knüpfenden Beziehungsnetz (vgl. dazu die Ausführungen zu *Musicking* in Kapitel 4.1). Auch wenn an dieser Stelle nicht eine umfassende Recherche erfolgen kann, werden im Folgenden wesentliche Merkmale von Crumbs Stück beschrieben, die im Vermittlungsprozess als Bezugs- und Anknüpfungspunkte verwendet werden können.

Zunächst interessieren die Besetzung und die Aufstellung der Instrumente: die beiden offenen, elektronisch verstärkten Flügel stehen sich gegenüber, um einen direkten Dialog zwischen den beiden Pianist*innen zu ermöglichen; dahinter befindet sich das Instrumentarium der beiden Percussionist*innen mit u.a. Vibraphon, Röhrenglocken, Gong, Crotales, Xylophon, Woodblock, Claves, Lotosflöten und Flaschen. Bei der Musik handelt es sich, wie der Titel *Music for a Summer Evening* schon sagt, um ein Nachtstück. Die Titel der einzelnen Sätze künden mystische (Klang-)Ereignisse an.

In I. *Nocturnal Sounds (The Awakening)* erklingen, einer Anrufung gleich, einzelne Töne auf Klavier, Gong, Glocken, Maracas, Crotales und Vibraphon, die sich allmählich zu einem bewegten und doch schwebenden Klangbild zusammenfügen. Dazu tragen insbesondere die gestrichenen Vibraphon-, Crotales- und Gongklänge sowie Klangeffekte und deren Nachhall auf den Flügeln bei, die das Hörerlebnis in (fast) allen Sätzen prägen. Isorhythmische Figuren wandern durch die Musik und versuchen zaghaft, eine Struktur herzustellen; auch wenn die sphärischen Klänge immer wieder heftig zerrissen werden, verdichten sie sich zu einer immer stärker vibrierenden Energie, bis diese auf ihrem Höhepunkt durch einen Gongschlag unterbrochen wird. In der II. *Wanderer-Fantasy*

21 Die erwähnten musikalischen Merkmale könnten jedoch auch eine *Radical Performance* von älterer Musik dramaturgisch begründen: so könnten z.B. verfremdete Fragmente eines romantischen Musikstücks gespielt werden.

22 Da die Resonanzaffine Musikvermittlung auf dem Verständnis von *Musicking* basiert, beschäftigt sie sich in ihrer Recherche mit Musik als Tätigkeit. Dazu gehört nicht nur eine Auseinandersetzung mit (Noten- und) Textmaterial, sondern in besonderem Maße mit der Aufführung der Musik. Es wird empfohlen, sich jeweils mit unterschiedlichen Interpretationen (im Idealfall im Dialog mit den ausführenden Musiker*innen) zu beschäftigen. Als Vorschlag hier zwei Interpretationen von Crumbs *Music for a Summer Evening* <https://www.youtube.com/watch?v=1R8N84XHAMA&t=4s> oder <https://www.youtube.com/watch?v=XoeTJg4NKWI> [15.07.2023].

stehen die beiden Percussionist*innen gebückt vor den offenen Flügeln und nutzen deren Korpus als Resonanzraum. Mit fragenden Motiven spielen sie auf Lotosflöten einen irreald anmutenden Dialog, während die Pianist*innen im Mittelteil mit einzelnen Tönen und Pizzicati ruhige sphärische Klangebenen weben. Neben Gong und Donnerblech kommen in *III. The Advent (with Hymn for the Nativity of the Star-Child)* verstärkt erweiterte Spieltechniken zum Einsatz. Dadurch drängen sich die beiden Flügel als Co-Akteure in den Vordergrund und fordern von den Pianist*innen vollen Körpereinsatz, sei dies mit harten oder gedämpften Schlägen auf die Basssaiten, mit Wischbewegungen über freischwingende Saiten (bei gleichzeitig gedrückten stummen Tasten), mit Pizzicati im Diskantbereich oder mit heftigen grellen Tremoli. Die Attacken von geschlagenen und gezupften Klaviersaiten wechseln sich mit ätherischen Saitenglissandi ab, aus denen leicht verzögert (aufgrund der gedrückten stummen Tasten) Phrasen einer Hymne auftauchen, die an ein mittelalterliches Organum erinnern. Die Percussionist*innen intonieren die Hymne auf dem Vibraphon und mit ihrer Stimme. Die Melodie wird allerdings immer wieder jäh in die Tiefe gerissen und von grellen Klangexplosionen unterbrochen, wodurch ganz unterschiedliche Facetten eines Klangkosmos ertönen. In *IV. Myth* erfahren die Klangereignisse in ihrer Gegensätzlichkeit noch eine Steigerung. In diesem Satz erklingen nur Percussionsinstrumente: die Pianist*innen spielen auf einer Mbira ein solistisches Zwischenspiel, schmettern mit aller Wucht Crotales auf Basssaiten oder klopfen mit Holzmallets auf den Metallrahmen des Flügels. Ein unvermittelter Schlag, ein scharfer durchdringender Schrei und das Schnattern eines Vibraslaps erzeugen Schrecken und Fürchten. Die einzelnen Klangereignisse wechseln sich ab und werden ohne nachvollziehbare Logik wiederholt. Manche pointiert abgesetzten regelmäßigen Schläge auf Claves, Flügelrahmen, Steine sowie geblasene Flaschenklänge, tief stöhnende Laute und rhythmisch gutturale Ausrufe strukturieren den Ablauf auf unvorhersehbare Weise und zelebrieren in ihrer Wiederholung die Zahlen 3, 5 und 7. Die aneinandergereihten Klangereignisse erzeugen unwillkürlich Beziehungen und verschleierte Bedeutungen. Der letzte Satz *V. Music of the Starry Night* beginnt mit einer perkussiven, grell klingenden Fanfare. Auf heftige Basscluster und ein vom Diskant abfallender Klangfunkenregen folgen immer wieder Saitenglissandi im pianissimo. Aus wabernden Klangschichten tauchen immer wieder Fragmente aus Johann Sebastian Bachs *dis-Moll-Fuge BWV 877* auf, allerdings verfremdet, da auf den Klaviersaiten Papier liegt und die Percussionist*innen die Melodie mixturartig auf dem Vibraphon begleiten. Heftige Klangeruptionen unterbrechen Glockenklänge, die sich ihrerseits mit hämmernden Tremoli intensivieren, bevor die Klänge sich beruhigen, verschwimmen, ausklingen und als Coda sirrende Vibraphonklänge an das Fugenmotiv erinnern.

Wie erwähnt dienen ein solches Hörprotokoll sowie Erkenntnisse und Ideen aus einer weiteren Beschäftigung mit Crumbs Musik als Ausgangs- und Anknüpfungspunkte bei der folgenden Konzeptionsarbeit mit der Drehscheibe. Im Sinne eines Arbeitstitels wird das Konzert *TraumRaum* genannt. Da das Thema *Traum* in der Adoleszenz an Wichtigkeit gewinnt und Musikvermittlungsprojekte für Jugendliche eher selten sind, wird im vorliegenden Beispiel entschieden, Jugendliche aktiv in das Konzertgeschehen einzubeziehen (vgl. dazu das Kapitel 7.7.4 zum Aspekt Kollaboration). Das Konzert selbst ist jedoch nicht als Jugendkonzert konzipiert, sondern ist für alle Menschen gedacht (für jüngere Kinder sowie für Menschen, für die verbundene Augen und der Aufenthalt in

Kellern unangenehm ist oder die in ihrer Mobilität eingeschränkt sind, wird ein entsprechender Hinweis bereits im Vorfeld des Konzerts transparent kommuniziert).

Mit der Musikwahl und ersten Spielideen werden Grundzüge des Konzerts festgelegt. Nun werden Musiker*innen angefragt, die nicht nur Crumb interpretieren, sondern auch eigene Gestaltungsideen einbringen, gerne improvisieren, mit dem Publikum interagieren und mit Jugendlichen im Vorfeld des Konzerts zusammenarbeiten wollen.

In den folgenden Kapiteln werden ausgehend von der beschriebenen Musik und der noch vagen Spielidee zu fast jedem Aspekt auf der Drehscheibe eine Fülle von Ideen skizziert; die Kategorien richtig und falsch existieren hier nicht, vielmehr gilt es, gemeinsam mit dem Team überzeugende Vorgehensweisen zu finden²³. Dieser Prozess wird auch mit den Musiker*innen besprochen: nur wenn sie im Vorhaben eine Sinnhaftigkeit und Sinnlichkeit erkennen und sie sich in ihrer Selbst-Körper-Welt-Beziehung (vgl. Kapitel 3.1.2) wohl fühlen, besteht eine Chance, dass auch das Publikum die Umsetzung der gewählten Ideen positiv erlebt und sich im Konzertgeschehen womöglich resonante Musikbeziehungen ereignen.

Als mögliche Hilfestellung für das Konzipieren (und Analysieren) von Konzertsituationen können einige der zugehörigen Leitfragen im Anhang verwendet werden. So soll bei der Spielidee deren gesellschaftliche Dringlichkeit und künstlerische Intention erläutert sowie formuliert werden, was denn auf dem Spiel steht. Da es bei der Spielidee um den zentralen Ausgangspunkt geht, sind die dramaturgischen Fragen nach dem Warum? nicht schon zu Beginn abschließend beantwortbar, sondern begleiten den ganzen Prozess des Konzipierens und Realisierens von Konzertsituationen. Die Drehscheibe und ihre Leitfragen sind ständige Begleiter, die Ideen generieren und hinterfragen. Das Konzert *TraumRaum* folgt z.B. der künstlerischen Intention, Gedanken von Jugendlichen zum Thema *Traum* einen Raum zu geben, mit ungewohnten Klängen neue Hörerfahrungen zu ermöglichen und die Beschaffenheit von Träumen auf nonverbale Weise zu ergründen.

7.7.2 Räumlichkeit bei TraumRaum

Nun folgt aus praktischen Gründen – Konzerträume müssen frühzeitig gebucht werden – die Beschäftigung mit der *Räumlichkeit* des Konzertorts. Für *TraumRaum* wird ein besonderer Ort gewählt: eine ehemalige Langsamfilter-Anlage für Trinkwasser, die aus einer Säulenhalle mit Sandboden und Holzdeck sowie einem großen Vorplatz unter mächtigen Blutbuchen besteht²⁴. Der Garten lädt zum Verweilen ein, die Säulenhalle liegt verborgen hinter einer Steinwand. Wer sich über ein paar Treppenstufen hineinwagt, betritt eine andere Welt: hier ist es schummrig, die Füße spüren unebenen Grund und versinken im Sand. Der Raum wirkt geheimnisvoll und vermittelt dennoch eine Sicherheit. Die Säulen und Gewölbedecke strukturieren den Raum und bieten ideale Flächen für Lichtprojektionen. Da der Raum in seiner rauen Materialität und dumpfen Lautlichkeit fasziniert und zum Entdecken einlädt, die Sichtverhältnisse für das Publikum aber

23 Das Finden von passenden Vorgehensweisen fordert zu einem späteren Zeitpunkt das Loslassen von lieb gewonnenen Ideen, was im Fachjargon *kill your darlings* genannt wird.

24 Dieser Raum liegt in einem Basler Villenviertel, vgl. <https://filter4.ch/> [15.07.2023].

problematisch sind, wird für die Ausstattung von *TraumRaum* lediglich mit Lichtprojektionen und weißen (Sitz-)Kissen gearbeitet; es ist jedoch vorgesehen, dass das Publikum im Laufe des Konzerts durch den Raum wandelt und das Konzert aus unterschiedlichen Positionen hört. Aus technischen Gründen stehen die Instrumente auf einem Holzdeck, das Publikum sitzt während Crumbs Stücken rundum die Musiker*innen auf den Kissen im Sand. In den anderen Konzertphasen spielen die Musiker*innen im Raum verteilt und das Publikum kann sich seine Position selber wählen.

7.7.3 Affizierung bei TraumRaum

Sowohl das Thema *Traum* als auch der geheimnisvolle, nur selten zugängliche Konzertraum berühren und bewegen mich²⁵ und wohl viele Menschen. Alle Menschen haben Träume, sie sind etwas Verbindendes und doch sehr Persönliches. Das Thema *Traum* evoziert Erinnerungen und Hoffnungen, es ermöglicht unzählige Anknüpfungspunkte und Bezüge, es fasziniert und bleibt dennoch unfassbar. Bei der ehemaligen Trinkwasserfilteranlage beeindruckten mich die riesigen alten Blutbuchen im Garten, die historische Architektur mit der Gewölbedecke, in der ich mich geborgen fühle, und der Sandboden, der dazu verlockt, barfuß zu gehen, langsam und genussvoll durch die Säulenhalle zu schlendern und mit den Füßen Muster auf den Boden zu zeichnen.

Crumbs *Music for a Summer Evening (Makrokosmos III)* begeistert mich seit vielen Jahren. Ich lernte das Stück im Rahmen eines Kinderkonzerts kennen, das ich für das Detmolder Sommertheater konzipierte und moderierte. Auch nach zwanzig Jahren erinnere ich mich sehr deutlich, auch körperlich-leiblich, an die besondere Atmosphäre und die fantastischen Klänge dieser Musik – und an die virtuosenden Detmolder Studierenden, die dieses Stück interpretierten und sich auf meine abenteuerlichen Inszenierungsvorschläge einließen. In Crumbs Komposition faszinieren mich die musikalischen Dialoge, die dichte Atmosphäre, die klanglichen Überraschungen und die weiten Spannungsbögen, wozu insbesondere die eindrucksvollen Momente der Stille beitragen. Ich lausche und nehme wahr: in Crumbs *Music for a Summer Evening* erlebe ich Staunen, Erschrecken, Erahnen. Ich bin ganz in der Musik und finde gleichzeitig Freiräume für unfassbare Gedanken. Crumbs *Makrokosmos III*, so scheint mir, eröffnet neue (Klang-)Welten und Galaxien, überrascht jedoch auch mit Schreckensmomenten und birgt die Gefahr von Entfremdung und Abwehr.

Vermutlich interessiert auch das potenzielle Publikum das Thema *Traum* in seinen unterschiedlichen Facetten. Allerdings verleitet dieses beliebte Thema (auch) im Musikbereich zu einer oberflächlichen Verwendung. Es gilt daher, für *TraumRaum* eine besonders ansprechende, aber auch tiefgründige Auseinandersetzung mit dem Thema *Traum* zu finden. Sich musikalisch mit Träumen zu befassen und dabei nicht nur Musik zum Träumen zu hören, sondern in einer Musikperformance Wesensmerkmale von Träumen (im Sinne von Erscheinungen während des Schlafs) zu erleben, die mit Worten kaum zu fassen sind, könnte für das Publikum faszinierend sein. Unterstützend wirkt hierbei bestimmt der geheimnisvolle Konzertort, der in der breiten Bevölkerung nicht bekannt

25 Da die Affizierung ein persönliches Berührt- und Bewegtsein meint, spricht die Autorin hier aus einer subjektiven Perspektive in der ersten Person.

ist. Das affizierende Potenzial von *TraumRaum* liegt also in einer sinnlichen, ernsthaften und gleichwohl verspielten musikalischen Beschäftigung mit dem Thema *Traum* und dem Entdecken eines außergewöhnlich atmosphärischen Raums. Aus diesem Grund beginnt das Konzert im Garten, wo das Publikum sich auf einem *Kleinen Markt der großen Träume* begegnet, verschiedene Stände besucht und an bestimmten Aktionen teilnehmen kann, die alle mit dem Thema *Traum* zu tun haben und teilweise später im Konzert wieder aufgegriffen werden.

7.7.4 Kollaboration bei TraumRaum

Damit allfällige Projektpartner*innen frühzeitig einbezogen und mitbestimmen können, wird als nächstes auf den Aspekt *Kollaboration* eingegangen. Um eine langfristige und verbindliche Kollaboration in der mehrmonatigen Vorbereitungsphase zu gewährleisten, werden aus pragmatischen Gründen Projektpartner*innen gesucht, die als bereits bestehende Gruppe in einer Organisation, Institution oder einem Betrieb tätig sind. *TraumRaum* wünscht daher eine Kollaboration mit ca. 17jährigen Jugendlichen und stellt Auszubildenden aus den Bereichen Grafik, Modedesign, Schneiderei, Metallbau oder Veranstaltungstechnik die Spielidee und Räumlichkeit vor. Es werden Ideen ausgetauscht, was der Beitrag der Jugendlichen sein könnte, z.B. ein künstlerisches (und daher nicht konkretes, sondern ästhetisch transformiertes) Formulieren der Träume der Jugendlichen, ein experimentelles Musizieren und Performen von Träumen, ein Lotsen des Publikums in eine Traumwelt, das Herstellen von Traumjournalen, surrealen Figuren/Kostümen, Soundskulpturen/Installationen, Augenmasken, (Sitz-)Kissen für das Publikum sowie ein Lichtkonzept für den Anlass²⁶. Die Form der Kollaboration wird gemeinsam mit den Beteiligten bestimmt (vgl. Müller-Brozović 2018). Die Jugendlichen erhalten in ihrer Arbeit professionelle Unterstützung von Expert*innen, sei dies je nach Vorhaben z.B. aus den Bereichen Szenographie, Choreographie, Sound Arts oder Slam Poetry.

7.7.5 Sinnhaftigkeit und Sinnlichkeit bei TraumRaum

Das Vorhaben ist sehr eng mit inneren Überzeugungen verbunden, spiegeln doch Träume unsere (bisweilen kontroverse) Auseinandersetzung mit dem, was wir eigentlich *sollten*. In Träumen werden Grundsätze und Gewissheiten auf den Kopf gestellt, es blitzen Visionen auf. Träume sind persönlich bedeutsam – auch wenn wir sie nicht deuten und verstehen können. Sich in einem Konzert dem besonderen Bewusstseinszustand von Träumen anzunähern, ist mit einer Sinnhaftigkeit und Sinnlichkeit verbunden, wird doch versucht, dieses täglich (oder nächtlich) erlebte und doch nicht fassbare Phänomen mit künstlerischen Mitteln (nach-)zu gestalten, besonders intensiv wahrzunehmen und zu hinterfragen. Das Thema *Traum* weckt Lust, es offenbart unsere innersten Begehren, also das, was wir eigentlich *wollen*. In seiner hohen Sinnhaftigkeit und Sinnlichkeit offenbart das Thema *Traum* eine hohe persönliche Relevanz, aber auch eine Verletzlichkeit, mit der behutsam umgegangen werden muss.

26 Diese vielen Ideen sind als Vorschläge zu verstehen und werden gemeinsam mit den Ideen der Beteiligten auf wenige relevante Vorhaben reduziert, die resonanzaffin weiterentwickelt werden.

Bei der Auswahl der Musiker*innen ist es wichtig, dass sie über das Vorhaben Bescheid wissen und darin eine Sinnhaftigkeit und Sinnlichkeit erkennen. Daher sind nicht (nur) eine zeitliche Verfügbarkeit und angemessene Bezahlung die entscheidenden Kriterien für eine Zusage, sondern (zusätzlich) eine wohlwollende Offenheit gegenüber dem Vorhaben, eine Experimentier- und Kommunikationsfreude sowie die Bereitschaft, sich auch in schwierigen Situationen zu engagieren.

Ein entsprechendes Commitment und einen bewussten Entscheid für das Vorhaben braucht es auch von den Jugendlichen. Ansonsten bleibt offen, ob sie das Vorhaben tatsächlich als sinnhaft und sinnlich einschätzen. Vielleicht vermissen sie einen konkreten Bezug zu ihrer fachlichen Ausbildung oder zu ihren Interessen und Werten. Vielleicht ist ihnen der institutionalisierte Kulturbetrieb und insbesondere zeitgenössische Musik fremd und sie wollen sich schlicht nicht damit befassen. Daher wird den Jugendlichen das Vorhaben möglichst praxisnah vorgestellt und ihnen danach die Möglichkeit gegeben, sich dafür oder dagegen zu entscheiden (Müller-Brozović 2018, S. 39–44).

7.7.6 Spielkonzept bei TraumRaum

Nachdem nun klar ist, *wer was wo* und *warum* spielt, widmet sich die Konzeption der Fragestellung, *wie* die Spielidee umgesetzt wird. Es geht also darum, den Rahmen und Ablauf des Konzerts zu skizzieren, die in der weiteren Planung gemeinsam mit den Projektpartner*innen konkretisiert werden.

Das Konzert *TraumRaum* besteht aus zwei Teilen: es beginnt mit einem *Kleinen Markt der großen Träume* auf dem Vorplatz im Garten und wird in der ehemaligen Filteranlage fortgeführt. Das Publikum wird von den Jugendlichen und Musiker*innen auf einem Marktplatz mit verschiedenen Ständen und Aktionen begrüßt. Die unterschiedlichen Angebote werden in vorgängigen Workshops entwickelt und sind als Einladung für das Publikum gedacht, gehören also keineswegs zum Pflichtprogramm. Je nach Ideen und Möglichkeiten der Projektbeteiligten könnten die Angebote beispielsweise sein:

- Ein Traumklangkollektor, bei dem das Publikum eine Melodie, einen Klang oder ein Geräusch aufnimmt, z. B. aus einem Wunsch- oder Albtraum (die Audiodateien werden als Teil einer Klangcollage im zweiten Teil des Konzerts verwendet).
- Ein traumhaftes Klangkabinett, bei dem Musiker*innen auf einem Toy Piano und Theremin spielen und zu dem auch das Publikum Klänge beitragen kann.
- Eine Traumschmiede, bei der das Publikum eine fiktive Traumfigur beschreibt, die dann von den Jugendlichen gezeichnet und aus Pappe ausgeschnitten wird (die Traumfiguren werden im zweiten Teil des Konzerts für Schattenbilder verwendet).
- Ein Elfhenskriptorium, wo das Publikum zum Stichwort Traum ein Elfchen schreibt²⁷ (die Texte werden im Konzert auf die Gewölbedecke projiziert).
- Ein Traumkarrussell mit skurrilen Metallobjekten als Klangskulptur, die sowohl von den Percussionist*innen als auch vom Publikum bespielt wird.

27 Ein Elfchen ist ein kurzes Gedicht, das aus elf Wörtern und einer festgelegten Form besteht, die einen Rahmen für ein assoziatives, kreatives Schreiben vorgeben.

- Ein Fernrohr oder eine VR-Brille für luzides Träumen, bei der ein*e Wissenschaftler*in Tipps gibt, wie Träume bewusst gesteuert werden können.

Als Überleitung zur zweiten Konzerthälfte erhalten die Konzertbesucher*innen von den Jugendlichen Augenmasken und werden darüber informiert, dass sie die Masken später im Konzert wieder ablegen dürfen, sobald sie die vorhin aufgenommenen Audiodateien aus dem Traumklangkollektor in einer Soundcollage hören. Außerdem werden die Konzertbesucher*innen von den Jugendlichen gebeten, im Verlauf des Konzerts einen neuen Sitzplatz einzunehmen, wenn sie ein regelmäßiges Ticken hören. Vor Betreten des Konzertraums setzen sich die Konzertbesucher*innen die Augenmasken auf und werden von den Jugendlichen einzeln über ein paar Treppenstufen in den sandigen Konzertraum geführt, wo sie auf einem Sitzkissen Platz nehmen und einer Improvisation mit verschiedenen Holzklangen zuhören, die zu *Crumbs Music for a Summer Evening (Makrokosmos III)* hinführt. Dabei bewegen sich die Musiker*innen und musizierenden Jugendlichen im Raum und umspielen die einzelnen Zuhörer*innen auch in unmittelbarer Nähe, bis alle Publikumsmitglieder ein akustisches Klangbad erlebt und Platz genommen haben. Es folgt eine längere Phase der Stille, in die schließlich der erste Satz aus *Makrokosmos III, Awakening*, gespielt wird. Mit einem direkten Übergang folgt die Klangcollage mit den aufgenommenen Audiodateien des Publikums, was als Aufforderung gilt, die Augenmasken abzulegen. Der Raum ist spärlich beleuchtet. Die Musiker*innen und Jugendlichen tragen Lichterketten, sie bewegen sich im ganzen Raum, sind aber kaum zu erkennen. Mit Bezug auf den folgenden Satz von Crumb spielen die Musiker*innen und Jugendlichen auf Lotosflöten dialogisch zur live gesteuerten Klangcollage mit den aufgenommenen Traumklängen des Publikums. Mit der Zeit verändert sich das Licht und es huschen Elfchen-Gedichte, die das Publikum verfasst hat, über die Gewölbedecke. Ein langsamer Lichtwechsel leitet mit einem decrescendo zum zweiten Satz über, der *Wanderer-Fantasie* aus *Crumbs Makrokosmos III*. Während des Stücks wird durch eine entsprechende Lichtregie die Säulenstruktur des Raums immer besser erkennbar. Nach dem Verklingen des letzten Tons markiert ein schroffer Wechsel zu grellem Licht und tiefen Trommelwirbeln den Beginn einer Improvisation mit perkussiven Klängen auf Klaviersaiten, Becken und Gongs. Die Jugendlichen führen dazu mit den Traumfiguren des Publikums mit verzerrten, mal kleinen, mal großen Schattenbildern auf der Gewölbedecke groteske Tänze auf. Die Improvisation führt direkt in den dritten Satz, *The Advent*. Mit dem ersten heftigen Klang des Stücks wird es im Raum stockdunkel, nur die Musiker*innen werden minimal beleuchtet. Gegen Ende des Stücks wird der Raum langsam heller und die Jugendlichen treten als Traumgestalten in skurrilen, selbst kreierten Kostümen auf. Einige wandeln durch den Raum, lassen Sandkörner durch die Hände rieseln, graben sich in den Sandboden ein, andere improvisieren gemeinsam mit den Musiker*innen mit Steinen und Flaschen und formieren sich zu Skulpturen. Das Publikum wird von den traumwandelnden Gestalten nonverbal dazu aufgefordert, aufzustehen und mit ihnen den Raum und die klingenden Skulpturen zu erkunden. Ein regelmäßiger Claveschlag weist schließlich das Publikum darauf hin, eine neue Sitzgelegenheit zu wählen. Nachdem alle Personen ihre Plätze eingenommen haben, erklingt *Myth*, der vierte Satz aus *Crumbs Music for a Summer Evening*. Dazu folgt das Licht in zurückhaltender Weise der Musik. Mit Ende dieses Satzes setzen sich die Jugendlichen Augenmasken auf und

fordern das Publikum nonverbal auf, es ihnen gleich zu tun. Es erklingt der letzte Satz, *Music of the Starry Night*, in dem Ausschnitte aus Bachs *dis-Moll-Fuge BWV 877* mit verzerrtem Klang zitiert werden. Aus einer längeren Phase der Stille erklingt zum Abschluss des Konzerts die Bach-Fuge nochmals, diesmal ohne Verzerrung und in ganzer Länge. Erst beim Applaus setzen die Zuhörer*innen ihre Augenmasken wieder ab. Nach dem Konzert sammeln die Jugendlichen die Augenmasken ein, das Publikum erhält im Gegenzug ein von den angehenden Grafiker*innen gestaltetes Programmheft, das einerseits von ihnen verfasste Texte zum Konzert sowie kurze Interviews mit den Musiker*innen, einem*r Traum-Expert*in aus den Bereichen Psychotherapie und Neurowissenschaft enthält und andererseits mit leeren Seiten dazu einlädt, ein eigenes Traumjournal zu führen. Der Konzertabend klingt mit traumhaften Drinks und angeregten Gesprächen an der Bar aus.

7.7.7 Selbstwirksamkeit bei TraumRaum

Das oben skizzierte Konzept für *TraumRaum* wird nun anhand der weiteren Aspekte auf der Drehscheibe reflektiert und gegebenenfalls verändert. Was die Selbstwirksamkeit betrifft, so eröffnen die Spielidee und das Spielkonzept den Jugendlichen (fast zu) viele Gestaltungsmöglichkeiten. Sie können sich mit ihren Ideen und fachlichen Kenntnissen einbringen, sich aber auch, wenn sie dies möchten, bei der musikalischen Improvisation beteiligen. Die Beiträge der Jugendlichen sind ein wesentlicher Bestandteil des Konzerts: sie zeigen einerseits den Musiker*innen und dem Publikum die Perspektiven und Expertise von jungen Menschen und laden andererseits das Publikum ein, sich selbst zu beteiligen. Die Jugendlichen erreichen, berühren und bewegen das Publikum im wahrsten Sinn des Wortes. Die Zuhörer*innen entscheiden selbst, ob sie sich bei den Aktionen auf dem *Kleinen Markt der großen Träume* aktiv einbringen möchten oder lieber nur beobachten und sich beim Geschehen im Garten und in der Filteranlage innerlich berühren und bewegen lassen. Sich mit verbundenen Augen über Treppenstufen in einen Raum mit unebenem Grund führen zu lassen, ist zunächst mit einer großen Einschränkung der Eigenständigkeit und Selbstwirksamkeit verbunden. Das Ausschalten des Sehsinns führt jedoch zu einer Schärfung der Wahrnehmung, insbesondere des Hörsinns. Möglicherweise erlebt sich das Publikum, wenn es die Situation sinnhaft und sinnlich wahrnimmt, als selbstwirksam, weil es sich aktiv den vorhandenen Phänomenen zuwendet und versucht, die Situation zu erfassen. Diejenigen Publikumsmitglieder, die aktiv an den Marktaktionen teilgenommen haben, entdecken ihre Beiträge im Konzert wieder und erleben sich als Teilhabende und Teilgebende.

Zusätzlich zum Musizieren erfahren die beteiligten Musiker*innen sich selbstwirksam, wenn sie (sofern sie dies möchten) eigene musikalische und konzeptionelle Ideen vorschlagen, vermitteln und realisieren. Im Austausch mit den Jugendlichen erhält ihre Tätigkeit eine Relevanz und beim Improvisieren agieren die Musiker*innen nicht »nur« als nachschöpfende Interpret*innen, sondern als genuin kreative Gestalter*innen.

7.7.8 Beziehung zu Musik bei TraumRaum

Bei *TraumRaum* beschäftigen sich sowohl die Musiker*innen, die Jugendlichen als auch das Publikum mit einem bestimmten Thema, einem Ort, einer Musik und deren Machart. Dabei werden auch explorative und improvisatorische Vorgehensweisen gewählt, die einen Spielraum eröffnen und ein sich Involvieren erlauben. Die Auseinandersetzung mit dem Thema *Traum* und den Eigenheiten von *Music for a Summer Evening* verläuft co-kreativ und offen. Statt mit absoluten Kriterien wie richtig oder falsch, werden Entscheidungen situativ getroffen, wobei eine stimmige Vorgehensweise immer auch ein irritierendes Moment aufweisen kann, da dies eine Beziehung zu Musik begünstigen kann.

Eine für das Publikum relevante Beziehung zu Musik sind die Höranweisungen, die es vor dem Betreten des Konzertraums von den Jugendlichen erhält, um sich daran zu orientieren und hörend zu entscheiden, wann die Augenmaske abgelegt und wann ein neuer Sitzplatz gesucht werden kann. Beim Einlass werden die Zuhörer*innen in unmittelbarer Nähe bespielt und erleben ein ›Klangbad‹, was in seiner Intensität eine Beziehung zu Musik einfordert. Die eigenen musikalischen oder literarischen Beiträge des Publikums begünstigen ebenso eine Beziehung zu Musik. Zudem locken die besonderen Instrumente und Spieltechniken zu einem Ergründen dieser Klänge und initiieren damit Beziehungen zu Musik. Außerdem eröffnen die dialogischen Strukturen und Zitate bei Crumb sowie die Bezüge zwischen den Improvisationen und Crumbs Komposition vielfältige Beziehungen zu Musik²⁸. Alle genannten Musikbeziehungen gelten auch für die Jugendlichen und Musiker*innen²⁹; für sie ergeben sich zusätzlich beim gemeinsamen Improvisieren Beziehungen zu Musik, stellen sich dabei doch folgende Fragen: Was höre ich und wie reagiere ich darauf? Wann und wie spiele ich welches Instrument?

7.7.9 Beziehung in Musik bei TraumRaum

Ein immersives Musikhören steht bei *TraumRaum* im Zentrum: das Thema *Traum*, der besondere Konzertraum sowie Crumbs atmosphärische Musik begünstigen Beziehungen in Musik. Zudem weisen das Thema *Traum* und Crumbs Komposition inhaltlich eine starke Verbundenheit mit dem Leben und Universum auf, was existenzielle Musikbeziehungen verstärkt. Auch der Umgang mit der Räumlichkeit, deren Materialität und insbesondere das Lichtkonzept zielen darauf ab, das immersive Erleben von Musik zu verstärken. Ob allerdings die (Licht-)Inszenierung den Fokus auf die Musikbeziehungen begünstigt oder eher beeinträchtigt, ist unklar; möglicherweise entstehen mit verbundenen Augen stärkere Beziehungen in Musik. Daher ist beim Lichtkonzept Vorsicht

28 Crumbs *Music for a Summer Evening (Makrokosmos III)* generiert für Kenner*innen westlich-klassischer Musik neben einer Beschäftigung mit dessen Kompositionsweise weitere Beziehungen zu Musik, erinnern doch Crumbs Besetzung und gewisse Passagen an Musiken von Bartók (*Sonate für zwei Klaviere und Schlagzeug; Mikrokosmos*), Debussy (*La cathédrale engloutie* aus *Préludes I*), Messiaen (*Le réveil des oiseaux*), Mussorgsky (Glocken in *Boris Godunow* sowie *Das große Tor von Kiew* aus *Bilder einer Ausstellung*), Bach (*dis-Moll-Fuge BWV 877*), die frühe Mehrstimmigkeit (Organum) sowie Ars Nova (Isorhythmik).

29 Als Interpret*innen pflegen die Musiker*innen grundsätzlich Beziehungen zu Musik.

geboten; eine technische Probe vor Ort einige Tage vor dem Konzert wäre hilfreich, um allenfalls das Konzept anzupassen.

Während die Zuhörer*innen und Jugendlichen (falls sie sich darauf einlassen) wahrscheinlich vor allem Beziehungen in Musik erleben, ist dies für die Musiker*innen beim Interpretieren von Crumbs *Makrokosmos III* kaum möglich, fordern doch die Komposition und das Zusammenspiel höchste Konzentration. Dennoch ist für eine packende Interpretation entscheidend, dass auch die Musiker*innen das Potenzial von Beziehungen in Musik ausloten und die Musik entsprechend performen.

7.7.10 Unverfügbarkeit bei TraumRaum

Träume sind – auch wenn einige Menschen versuchen, luzide zu träumen – unverfügbar; entsprechend sollte ein Konzert zu diesem Thema eine besondere Sensibilität für die Unverfügbarkeit aufweisen. Bei *TraumRaum* sind alle Konzertphasen und insbesondere die ›Führung‹ und die (Re-)Aktionen des Publikums sehr genau geplant. Der Improvisation und damit der Unverfügbarkeit wird zwar immer wieder Raum gegeben, allerdings innerhalb eines klar vorgegebenen Rahmens. Gewisse Annahmen können allerdings nicht geprobt und überprüft werden: funktionieren die Abläufe wie gedacht, insbesondere der geführte Einlass in den Konzertraum? Einerseits sollte bei kritischen Punkten wenn möglich eine Realisierbarkeit geprüft werden, andererseits könnte den Mitwirkenden und dem Publikum bei musikalisch-dramaturgischen Aspekten mehr Freiheit gegeben werden. Um alle diese Fragen zu klären, wird vorgeschlagen, eine offene Probe mit Testpublikum durchzuführen.

7.7.11 Risiko und Widerstand bei TraumRaum

Aus künstlerischer und organisatorischer Perspektive bieten sowohl die Open-Air-Situation als auch die Filteranlage mit ihren akustischen und architektonischen Eigenheiten besondere Herausforderungen, auf die nur bedingt reagiert werden kann. Ob sich im Garten eine Marktatmosphäre ergibt, hängt wesentlich von den interagierenden Menschen ab, weshalb die Jugendlichen ihre Rolle und Kommunikation mit einem Testpublikum proben. Auch das Führen von fremden Personen mit verbundenen Augen braucht Vertrauen und Erfahrung, da eine reale Unfallgefahr besteht. Zudem können für Menschen mit negativen Vorerfahrungen das Verbinden von Augen sowie Kellerräume verstörend wirken. Daher sollte mit einer Triggerwarnung darauf hingewiesen werden.

Ein weiteres erhebliches Risiko liegt in der Kommunikation und Organisation von *TraumRaum*, sind doch viele Personen mit ganz unterschiedlichen Erfahrungen, Erwartungen und Arbeitsweisen beteiligt. Für die Planung und Durchführung von *TraumRaum* sind daher eine erfahrene Produktionsleitung und eine gute Teamarbeit wesentlich.

Künstlerische Widerstände in Form einer fehlenden oder nachlassenden Motivation von (einzelnen) Schüler*innen treten im Probenprozess mit Schulklassen häufig auf. Gleichzeitig zeigen Kinder und Jugendliche erfahrungsgemäß im Ernstfall, also am Konzert selbst, eine extreme Steigerungskurve und beeindrucken das Publikum mit ihrer Darbietung und ihrem hohen Engagement. Während des Probenprozesses hingegen folgt nach einem energiegelassen Start oft eine schwierige Phase. Die Leitungspersonen

müssen in Bezug auf das gemeinsame Vorhaben immer wieder die Sinnfrage stellen – und gleichzeitig dem Spaß genügend Raum geben, denn nicht nur die Sinnhaftigkeit, sondern auch die Sinnlichkeit sind wesentlich für die Motivation der Beteiligten und für die Dramaturgie des Konzerts. Entsprechend stehen die künstlerischen Widerstände in einem sehr engen Verhältnis zu zentralen Fragen des Vorhabens: Warum braucht es diese Produktion? Warum wird das Konzert auf diese Weise gestaltet? Welche Ideen haben die Beteiligten und wie können diese aufgegriffen werden?

7.7.12 Zeitlichkeit bei TraumRaum

Das Konzert weist in beiden Teilen ganz unterschiedliche Formen von Zeitlichkeit auf. Auf dem Marktplatz existieren weder ein gemeinsamer Zeitfluss noch ein Spannungsbogen. Das Publikum hat hier die Möglichkeit, selber zu entscheiden, wie lange es wo verweilt. Im Konzertraum hingegen wird der zeitliche Verlauf vorgegeben, wobei sich die einzelnen Sätze von Crumb und die freien Improvisationen ablösen. Im Konzept wird darauf geachtet, die Übergänge und die Improvisationsphasen jeweils unterschiedlich und inspiriert vom verzerrten Zeitgefühl in Träumen zu gestalten. An welchen Stellen eine besondere Dichte von zirkulierender Energie, d.h. eine Co-Präsenz entsteht, ist schwierig abzuschätzen, weshalb es hilfreich ist, diese dramaturgischen Fragen im Team und eventuell auch mit einer externen Person (einem *oeuil extérieur*) zu besprechen. Die Ausführungen zu Zeitlichkeit und Co-Präsenz in der vorliegenden Arbeit weisen darauf hin, dass Zeitempfinden und Beziehungsqualität in einem engen Bezug stehen. Es bietet sich daher an, Zeitlichkeit auf der Drehscheibe in Verbindung mit weiteren Aspekten wie den verschiedenen Musikbeziehungen oder der Selbstwirksamkeit zu reflektieren. Im Konzert *TraumRaum* könnten etwa die Improvisationsphasen vom Publikum ganz anders wahrgenommen werden als von den aktiv Beteiligten. Es ist daher darauf zu achten, dass die Improvisierenden nicht nur für sich spielen, sondern auch dem Publikum zuhören und die Zuhörer*innen als Co-Akteur*innen wahrnehmen. Zudem sollte beim Konzept nochmals genauer untersucht werden, welche Musikbeziehungen sich dem Publikum während der Improvisationen auf tun.

7.7.13 Körperlichkeit bei TraumRaum

Mit Körperlichkeit wird in *TraumRaum* ganz unterschiedlich umgegangen. Auf dem Marktplatz können die Beteiligten selber bestimmen, wo sie sich wann aufhalten und inwiefern sie die Situation mitgestalten wollen. Wem die Angebote des Markts nichts sagen, kann sich auch zurückziehen und das Geschehen aus der Ferne beobachten. Den Grad der Nähe, die Art der Begegnung und des Austauschs bestimmen die Beteiligten selbst. Dies verändert sich schlagartig mit dem Verteilen der Augenmasken. Um dem Konzertgeschehen weiter zu folgen, müssen die Publikumsmitglieder ihre Eigenständigkeit aufgeben und sind in ihrer Körperlichkeit auf die Nähe und Führung der Jugendlichen angewiesen. Hier braucht es eine Sensibilität für die körperlich-psychische Befindlichkeit jeder Person. Nicht sehen zu können und dabei über Treppenstufen und Sandboden zu einer ungewohnten Sitzgelegenheit geführt zu werden, entspricht einem Kontrollverlust und löst eine große Verunsicherung aus, vielleicht auch einige

Schreckensmomente. Die Situation verlangt Vertrauen und fokussiert die Betroffenen auf ihre Körperlichkeit: sie nehmen sich hörend und tastend intensiv in ihrem Dasein wahr und loten die Beziehung zwischen ihrer Körperlichkeit und der Außenwelt aus. Auch die Jugendlichen intensivieren beim Führen des Publikums ihre Wahrnehmung. Sie fühlen sich in die Körperlichkeit der anderen Person ein und passen sich ihr an. Im Konzertraum geben die Sitzkissen den Zuhörer*innen wieder Halt und bewirken (hoffentlich) eine entspannte Haltung, aus der sich die Zuhörer*innen beim Aufstehen jedoch nur mit einer Anstrengung befreien können. Auch der Sandboden zeigt sich widerständig und gleichzeitig inspirierend: er bewirkt einerseits ein langsames und bewussteres Gehen auf unebenem Grund und lädt andererseits zum spielerischen Gestalten ein.

Die Räumlichkeit, Materialität und Lautlichkeit der Filteranlage beeinflusst auch die Körperlichkeit der Musiker*innen. Besondere Aufstellungen, der Sandboden, die Lichtverhältnisse sowie die Akustik stellen für das Musizieren eine Herausforderung dar und verlangen ein intensiveres körperliches Musizieren, was sich wiederum positiv auf die Wahrnehmung des Publikums auswirken kann. Das Konzertgeschehen erleben die Zuhörer*innen sowohl sehend als auch mit verbundenen Augen. Dabei verändert sich wohl auch die körperlich-leibliche Wahrnehmung.

7.7.14 Mediopassivität, Medioordination und Mediokonjunktivität bei TraumRaum

Ein gegenseitiges Zuhören und Antworten findet bei *TraumRaum* offensichtlich an den Marktständen sowie beim Improvisieren statt. Das Konzept sollte sich aber nicht auf diese mediopassiven Phasen beschränken, sondern insbesondere im Konzert immer wieder Gelegenheiten schaffen, in denen die Musiker*innen dem Publikum zuhören und das Publikum sich den Musiker*innen zuwendet. Die Konzeption von *TraumRaum* hat im medioordinativen Sinn einen klaren Rahmen mit Freiräumen in den Zwischenspielen von *Music for a Summer Evening*. Eine Mediokonjunktivität, also eine gleichzeitige Verbindlichkeit und Flexibilität, wird am Konzertabend von allen aktiv Beteiligten verlangt, insbesondere aber im Vorbereitungsprozess. Da eine Lebendigkeit auf ein Oszillieren innerhalb dieser drei Mischverhältnisse angewiesen ist, wird bei der Weiterentwicklung und Realisierung der Konzeptskizze darauf geachtet, wie diese Interaktionsformen noch intensiviert werden können. Den Jugendlichen könnte z.B. mehr Verantwortung übertragen werden, die Musiker*innen könnten sich größere musikalische Freiheiten erlauben und das Publikum könnte die (freiwillige) Möglichkeit erhalten, sich an einer Improvisation zu beteiligen.

7.7.15 Wahrnehmbarkeit und Erreichbarkeit bei TraumRaum

Das Konzept von *TraumRaum* versucht, den Hörsinn zu stärken und zielt auf ein intensives sinnliches (und gleichzeitig sinnhaftes) Erlebnis. *TraumRaum* will verlockend leichte und doch tiefe, ernsthafte Musikbeziehungen stiften und sowohl für Menschen, die die gespielte Musik bisher nicht kennen, als auch für Crumb-Expert*innen erstaunliche Entdeckungen bieten. Neben einer inhaltlichen, ist an dieser Stelle auch eine praktische und verkehrstechnische Zugänglichkeit zu diskutieren. Das Konzert ist nicht bar-

rierefrei und daher für Personen mit einer Gehbehinderung nicht geeignet, was deutlich kommuniziert werden muss. Für Menschen mit einer Sehbehinderung hingegen eignet sich das Konzert; sie könnten den Konzertraum als erste erkunden und erhielten während des Anlasses eine Audiodeskription. Da sich die ehemalige Trinkwasserfilteranlage in einem ruhigen, wohlhabenden Viertel der Stadt Basel befindet und versteckt hinter Bäumen von den meisten Leuten gar nicht bemerkt wird, benötigt das Konzert und der unbekannte und doch so verlockende Ort eine umsichtige Öffentlichkeitsarbeit. Die Filteranlage ist mit öffentlichen Verkehrsmitteln gut erreichbar, Parkplätze hingegen stehen kaum zur Verfügung.

Das Konzert wird der Komposition von Crumb folgend an einem Sommerabend stattfinden. Dies schränkt die Teilnahme von jüngeren Kindern ein; ansonsten ist das Vorhaben für ein altersdurchmisches Publikum gedacht und hofft, dass die Jugendlichen ihre Freund*innen und Familie, aber auch ihre Arbeitskolleg*innen an das Konzert einladen.

7.7.16 Diskriminierungssensibilität bei TraumRaum

Die kollaborative Vorgehensweise erleichtert es den Verantwortlichen von *TraumRaum*, in Reflexions- und Diskussionsrunden immer wieder Perspektivenwechsel vorzunehmen und mögliche Exklusionsgründe zu erkennen. Die Vorgehensweise von *TraumRaum* benötigt ein Nachdenken über eigene Privilegien und strukturelle Machtverhältnisse sowie eine transparente und lösungsorientierte Feedback- und Fehlerkultur. Hierfür nehmen die Verantwortlichen von *TraumRaum* Tools und Angebote von einschlägigen Organisationen in Anspruch wie z.B. die *Diversity Roadmap* von *Helvetia rockt*³⁰, eine Mitgliedschaft bei *Kultur inklusiv*³¹ oder Workshops von *Un-Label* und *Diversity Arts Culture*³².

Das Konzept von *TraumRaum* bestimmt Thema, Musik und Raum, bevor die Projektpartner*innen, insbesondere die Jugendlichen, angefragt werden. Sie haben vermutlich keinen Bezug zu Crumbs *Makrokosmos III* und zeigen mit ihrer Bereitschaft, sich auf das Vorhaben einzulassen, eine große Offenheit. Die Verantwortlichen von *TraumRaum* sind sich dessen und der in der Zusammenarbeit bestehenden ungleichen Machtverhältnisse bewusst. Sie interessieren sich für die Ideen und Fragen der Jugendlichen, gehen ergebnisoffen vor und engagieren sich für eine kollaborative Vorgehensweise, die vielfältige Perspektiven und Initiativen unterstützt.

Das Konzept von *TraumRaum* will ressourcenschonend mit Menschen und Umwelt umgehen. Angesichts der Ideenvielfalt und der Tatsache, dass das Konzert vermutlich nur wenige Male aufgeführt wird, suchen alle Beteiligten nach Möglichkeiten, wie die verwendeten Mittel und Arbeitsweisen möglichst klimafreundlich ein-, respektive umgesetzt werden. Dies betrifft insbesondere die Marktstände, Augenmasken, Sitzkissen und Kostüme.

30 Vgl. <https://diversityroadmap.org/> [15.07.2023].

31 Vgl. <https://www.kulturinklusive.ch/de/> [15.07.2023].

32 Vgl. <https://diversity-arts-culture.berlin/> [15.07.2023] und <https://un-label.eu/> [15.07.2023].

7.7.17 Fehlende Aspekte in der Konzeption von TraumRaum

Einige Aspekte auf der Drehscheibe werden in diesem Beispiel nicht besprochen, denn sie passen entweder nicht ins Konzept oder entziehen sich einer Planung und Wahrnehmung. So liegt bei *TraumRaum* der Fokus nicht auf Beziehungen *mit* Musik (abgesehen davon, dass Musik grundsätzlich eine soziale, co-kreative Praxis ist), sondern auf Beziehungen *in* und *zu* Musik. Die Beziehungen *durch* Musik ereignen sich auf einer individuellen Ebene. Angesichts des subjektiv gefärbten Themas *Traum* ist eine Auseinandersetzung mit sich selbst naheliegend. Ob dies tatsächlich stattfindet, etwa wenn Musik (und insbesondere Stille) mit verbundenen Augen gehört wird, bleibt allerdings offen.

Ganz bewusst wird in der Konzeption auch der Aspekt der Transformation ausgelassen. Eine Transformation im Sinne der Resonanztheorie vollzieht sich als Selbst-Transformation in einem Geflecht von Interaktionen. Statt den Fokus auf die Transformation anderer Personen zu legen, setzt *TraumRaum* daher beim Selbst an, pflegt eine (ergebnis-)offene Haltung, und lässt jede beteiligte Person für sich selbst ergründen, welche neue Möglichkeiten sich für sie aus dem Erlebten ergeben.

Eine mögliche Entfremdung ist eine verborgene Zone von *TraumRaum*. Sie ist zwar nicht Teil der Konzeption, aber dennoch latent vorhanden, wenn auch in unvorhersehbarer Form. Eine Beschäftigung mit möglichen Formen der Entfremdung begünstigt eine Diskriminierungssensibilität, weshalb hier einige Szenarien entworfen werden. Da sich bei *TraumRaum* aufgrund der kollaborativen Vorgehensweise viele Beteiligte und Besucher*innen persönlich kennen, kann diese Verbundenheit für Außenstehende befremdlich wirken. Sie könnten sich bei *TraumRaum* entsprechend unwohl und alleine fühlen. Der *Kleine Markt der großen Träume* will daher Begegnungen schaffen und einen ungezwungenen Austausch unter Unbekannten fördern. Beim Einlass und im Konzert können indes mögliche Entfremdungen aufkommen, wenn Personen sich nicht wohlfühlen, sei es, weil sie sich in ihrer Freiheit eingeschränkt fühlen oder das Geschehen ihre Vorstellungen enttäuscht oder sogar verletzt. Das Konzept benötigt daher eine alternative Lösung für den Einlass und muss Konzertbesucher*innen die Freiheit und Möglichkeit geben, sich am Geschehen nicht zu beteiligen, den Raum auf andere Weise zu betreten oder den Anlass frühzeitig zu verlassen. Um mögliche Exklusionsgründe aufzuspüren, ist es hilfreich, das Vorhaben im Vorfeld kritisch mit den Beteiligten, aber auch mit einem Testpublikum zu diskutieren.

7.7.18 Die Dynamik der Drehscheibe und Bezüge zwischen den einzelnen Aspekten

Die Resonanzaffine Musikvermittlung besteht aus rhizomartigen Verbindungen. Die vielfältigen Bezüge *zwischen* den einzelnen Aspekten können aufgezeigt und diskutiert werden, wenn die einzelnen Scheiben in unterschiedliche Konstellationen gedreht werden. Auf diese Weise wird ein einzelner Aspekt nicht autonom, sondern verschie-

dene Aspekte in ihrer Verwobenheit thematisiert. Daraus ergeben sich hoffentlich neue Perspektiven und Ideen³³.

Im Folgenden wird die Anwendung der Drehscheibe als dynamisches Modell am skizzierten Konzertkonzept *TraumRaum* illustriert, und zwar in der Konstellation folgender Aspekte: Beziehung zu Musik – Selbstwirksamkeit – Risiko, Widerstand – Sinnhaftigkeit und Sinnlichkeit. Es geht dabei um die Frage, wie in *TraumRaum* die Jugendlichen in der Auseinandersetzung mit Risiko und Widerstand selbstwirksam eine sinnhafte und sinnliche Beziehung zu Musik gestalten können.

Das Beispiel bezieht sich auf die Konzertsequenz zwischen dem 3. und 4. Satz von Crumbs *Music for a Summer Evening*, bei der vorgesehen ist, dass die Jugendlichen und Musiker*innen mit Steinen und Flaschen (die bei Crumb im 4. Satz verwendet werden) improvisieren und menschliche Klangskulpturen formen. Diese Form des Musizierens ist für die Jugendlichen wahrscheinlich befremdlich und kann Widerstände hervorrufen. Die Musiker*innen und Musikvermittler*in hören den Jugendlichen zu, nehmen ihre Bedenken ernst und interessieren sich für ihre Ideen, ihre bevorzugten Musikpraktiken und deren Machart. Es wird gemeinsam entschieden, Expert*innen elektronischer Musik einzubeziehen und in Music-Production-Workshops mit elektronischen Setups zu arbeiten. Passend zum Thema *Traum* und Crumbs Musik werden experimentelle Sounds sowie gesampelte Stein- und Flaschenklänge verwendet. Im Konzert musizieren die Jugendlichen mit Smartphones und mobilen Lautsprechern, die beiden Percussionist*innen spielen auf analogen Klangerzeugern. Die musikalische Arbeit mit Elektronik erweitert die klanglichen Möglichkeiten und erzeugt bei den Jugendlichen hoffentlich eine Selbstwirksamkeit, gleichzeitig ist der Einbezug von elektronischer Musik aber mit einem erheblichen technischen Zusatzaufwand verbunden. Die Änderungen in der Konzeption ermöglichen jedoch auch andere Formen der Sinnhaftigkeit und Sinnlichkeit: die Jugendlichen gestalten die Improvisationssequenz von Anfang an mit und äußern, was ihnen wichtig ist und worauf sie Lust haben. Im Umgang mit den digitalen Musiktools setzen sie sich außerdem intensiv mit Musik auseinander und gestalten eine Beziehung zu Musik. Das elektronische Setup wird nicht nur ins Konzert integriert, sondern neben Theremin und Toy Piano auch auf dem *Kleinen Markt für große Träume* als Tool für traumartige Musiken verwendet.

Aus diesem Beispiel lassen sich folgende Erkenntnisse ableiten: Auch wenn beim Konzipieren bereits in einem frühen Stadium die Projektpartner*innen gefunden und miteinbezogen werden, vermissen Beteiligte bisweilen eine Sinnhaftigkeit und Sinnlichkeit des Vorhabens (dies wäre auch bei den Musiker*innen denkbar). Widerstände und Risiken sind Teil eines co-kreativen Arbeitens und eine Entfremdung oder ein Abbrechen des Vorhabens sind immer möglich. Damit resonanzaffin vorgegangen werden kann, wird in der Planung des Vorhabens dessen Unverfügbarkeit (und in der Budgetierung eine beträchtliche Summe für Unvorhergesehenes) immer miteingerechnet. Die Qualität einer Resonanzaffinen Musikvermittlung misst sich nicht an einem effizienten, punktgenauen Erreichen eines gesetzten Ziels, sondern an der Lebendigkeit der Musikbeziehungen, an der Dichte der zirkulierenden Energie und an einer ergebnisoffenen

33 Die Praxistauglichkeit und das Potenzial der Drehscheibe müssen noch erprobt werden. Das Modell versteht sich in diesem Sinn als Vorschlag.

Transformation innerhalb der gesamten Produktion. Dies hat Auswirkungen auf die Arbeit von Musikvermittler*innen und auf die Förderung ihrer Arbeit: die Musikvermittler*innen verstehen sich als lernende und mitgestaltende Personen in einem sich ständig verändernden Geflecht von (Musik-)Beziehungen. In diesem Sinne könnten Musikvermittler*innen für die Bezeichnung ihrer Tätigkeit eine künstlerische Arbeit von Yoko Ono verwenden. Die Arbeit von Ono besteht aus einer Visitenkarte, auf der einzig die folgenden beiden Begriffe stehen:

SPACE TRANSFORMER³⁴

Die Kunsthistorikerin Magdalena Holdar vergleicht Onos Visitenkarte mit einer musikalischen Partitur, die zu einer Aktion und zu unzähligen Variationen von Performances aufruft. In Holdars Ausführungen zu SPACE TRANSFORMER spiegelt sich die Haltung und Tätigkeit von resonanzaffinen Musikvermittler*innen, die ihr Handeln im Sinne der *Radical Performance* (vgl. Kapitel 4.3) als künstlerische co-kreative und ergebnisoffene Praxis verstehen:

»You receive this initial, material origin for an action – the printed card and its instruction having the same function as sheet music – but you also have the possibility to perform it in many different ways. The details of a traditional musical score might produce a certain frame for individual interpretation, letting variations appear in, for example, tempo and articulation, whereas the variations of performances of instructions can be almost unlimited.« (Holdar 2018, S. 111)

Die Drehscheibe als dynamisches Modell einer Resonanzaffinen Musikvermittlung will ein kritisch-reflektiertes, co-kreatives Handeln ermöglichen, das mit performativen Mitteln (und sei dies auch nur in Gedanken) ein musikalisches Involviertsein und eine ergebnisoffene Transformation begünstigt. So wie die *Event Score* auf der Visitenkarte zu einer Aktion auffordert, kann hoffentlich auch die Drehscheibe als Impuls für ein resonanzaffines Musizieren und Musikvermitteln verwendet werden.

7.8 Zusammenfassung und Ausblick

Die Forschungsfrage, wie Musiker*innen ein musikalisches Involviertsein in Konzertsituationen begünstigen können, kann mit der Resonanzaffinen Musikvermittlung beantwortet werden. Doch bereits mit der Beschreibung von starken Musikerlebnissen, die als intensives musikalisches Involviertsein gelten, wird klar, dass es sich um ein seltenes Phänomen handelt, das nicht geplant werden kann. Die Resonanzaffine Musikvermittlung kann kein musikalisches Involviertsein bewirken, sondern lediglich gute Voraussetzungen schaffen und hierfür gewisse Anhaltspunkte bieten. Die Resonanzaffine

34 Eine zusätzliche Instruktion zur Visitenkarte postete Yoko Ono am 21.03.2010 auf X (Twitter): »SPACE TRANSFORMER card: Attach a card saying SPACE TRANSFORMER to the room and/or object you wish to transform.« <https://twitter.com/yokoono/status/10826357580?lang=de> [15.07.2023].