

Organisierte Aleatorik vertantz: Witold Lutosławski, Jeux vénitiens

Sekundarstufe I/II (Daniel Ernst)

Musikbeispiel: Witold Lutoslawski, Jeux vénitiens [Venezianische Spiele] (1961)

1. Satz: Ad libitum

Vorbereitung:

- Musikbeispiel bereitlegen.
- Materialkarten ausschneiden (ggf. laminieren).
- Spielfläche mit Malercrepp abkleben bzw. anderweitig festlegen.



Organisierte Aleatorik vertantz:
Witold Lutoslawski, Jeux
vénitiens © 2026 by Daniel
Ernst is licensed under CC BY-
SA 4.0. To view a copy of this
license, visit
[https://creativecommons.org/
licenses/by-sa/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Intention

Die SuS erleben das Kompositionsprinzip der Organisierten Aleatorik körperlich durch die Entwicklung und Aufführung eigener Bewegungen. Hierfür nutzen sie eine literarische Vorlage als Inspiration. Dabei erfahren sie den Entstehungsprozess einer Choreografie; gleichzeitig veranschaulichen Elemente von Tanz den musikalischen Formverlauf.

Hintergründe und Musik

Anfangs muss entschieden werden, ob vor der Erarbeitung ein Bezug zu Thomas Manns Novelle „Der Tod in Venedig“ (erschienen 1912) hergestellt wird. Die Unterrichtseinheit funktioniert auch ohne die explizite vorherige Thematisierung, woher die Bewegungsimpulse auf den Materialkarten stammen. Falls aber der Bezug zur Novelle hergestellt wird, so muss deutlich gemacht werden, dass Thomas Manns Werk und Witold Lutoslawskis „Jeux vénitiens [Venezianische Spiele]“ (1961) bis auf den Bezug zu Venedig keinerlei Verbindung zueinander aufweisen.

In Thomas Manns von der griechischen Antike und biografischen Bezügen geprägten Erzählung erliegt der alternde Schriftsteller Gustav von Aschenbach auf einer Sommerreise nach Venedig der Faszination für den polnischen Knaben Tazio, der mit seiner Familie im selben Luxushotel residiert wie Aschenbach, und schließlich der Cholera. Die „Jeux vénitiens“ erklangen erstmals am 24.04.1961 bei der Biennale von Venedig (drei der vier Sätze), bevor am 16.09.1961 in Warschau die vollständige Uraufführung erfolgte. Sie können als ein Standardwerk der Organisierten Aleatorik gelten.

Zu den Bewegungen

Falls die SuS keine oder nur wenig Erfahrung mit Bewegungen haben, ist es sinnvoll, sie vorab mit einigen Aspekten von Bewegung vertraut zu machen, um die Möglichkeiten von Bewegungen voll auszuschöpfen. Zusammenfassend handelt es sich hierbei nach Rudolf von Laban¹ um...

Körper: Hier sind die *Körperteile* genannt, mit denen eine Bewegung ausgeführt wird.

Raum: Während das *Raumlevel* die Ebene beschreibt, auf der die Bewegung stattfindet (oben = stehend/auf Kopfhöhe oder darüber/...; Mitte = auf Höhe des Torsos; unten = bodennah), beschreibt die *Kinesphäre* die Nähe der Bewegung zum Körper (körpernah = eher eng am Körper; mittel = angewinkelte Ellenbogen bis Fingerspitzen; raumgreifend = ausgestreckte Arme).

Bewegungsqualität: Die hier genannten Eigenschaften (nach R. v. Laban „Antriebsaktionen“) bezeichnen lediglich die Pole einer Skala, die auch Abstufungen erlaubt.

Die Komponente *Zeit* bezieht sich darauf, ob eine Bewegung schnell beschleunigend/plötzlich oder langsam/verzögert ausgeführt wird. Die *Richtung* gibt an, ob der Weg vom Ausgangs- zum Zielpunkt der Bewegung geradlinig oder auf Umwegen erreicht wird; der Aspekt *Kraft/Gewicht* beschreibt die Kraft, die für eine Bewegung aufgewandt wird bzw. ob eine Bewegung mit der Schwerkraft oder gegen sie erfolgt; im *Bewegungsfluss* lässt sich ablesen, ob eine Bewegung jederzeit kontrolliert angehalten werden könnte oder ob sie frei und gleichsam unkontrolliert stattfindet.

¹ Rudolf von Laban, *Der moderne Ausdruckstanz, Eine Einführung in die kreative tänzerische Bewegung als Mittel zur Entfaltung der Persönlichkeit*, dt. von Karin Vial, Wilhelmshaven ⁵2001, besonders S. 48-53, S. 67-95, S. 100-110, sowie „Laban Bewegungsanalyse“, in: Gabriele Klein / Gitta Barthel / Esther Wagner (Hrsg.). *Choreografischer Baukasten*, Bielefeld 2015, o.S.

Körper				
<i>Körperteile</i>	Kopf	Torso	Arme	Beine
Raum				
<i>Raumlevel</i>	oben		Mitte	unten
<i>Kinesphäre</i>	körpernah		mittel	raumgreifend
Bewegungsqualität				
<i>Zeit</i>	plötzlich (schnell)		verzögert (langsam)	
<i>Richtung</i>	direkt (geradlinig)		indirekt (schweifend)	
<i>Kraft/Gewicht</i>	kraftvoll (fest)		leicht (zart)	
<i>Bewegungsfluss</i>	gebunden (kontrolliert)		frei (fließend)	

Schematischer Ablauf von Witold Lutosławski, *Jeux vénitiens*, 1. Satz

Da im Folgenden die Form des Musikstücks mit seinen klar voneinander abgegrenzten Abschnitten im Wesentlichen das Geschehen bestimmt, ist zur Orientierung der Aufbau des 1. Satzes tabellarisch dargestellt. Die „bewegten“ Teile A, C, E und G beinhalten deutlich die aleatorische Gestaltung, während die „ruhigen“ Teile B, D, F und H zwar einen stärker festgelegten Eindruck vermitteln mögen, jedoch durchaus Freiheiten in der Umsetzung erlauben.

<i>Teil</i>	A	B	C	D	E	F	G	H
<i>Dauer in Sekunden</i>	12	ca. 27	18	ca. 21	6	ca. 2	24	ca. 45

Die grau markierten Spalten sind die „bewegten“ Abschnitte, die anderen Teile dienen dem „Szenenwechsel“ bzw. Auf-/Abtritt.

Einstieg

Je nachdem, ob Thomas Manns Novelle thematisiert wird, kann diese zu Beginn der Stunde kurz vorgestellt werden, z.B. in Form eines Stop-Motion-Videoclips.

Im Zentrum steht aber die Frage: *Was ist Organisierte Aleatorik?*

Dieses kompositorische Konzept wird vorab nicht im Detail erklärt, sondern eine abschließende Reflexionsphase unternimmt den Versuch, eine Definition dieses Kompositionsprinzips über die Erfahrungen aus dem „Vertanzen“ zu entwickeln. Dabei entsprechen in den Teilen A, C, E und G die zu erarbeitenden kurzen und zufällig kombinierten Bewegungen der SuS den Instrumentalstimmen im Stück, deren ausnotierte Parts innerhalb eines gewissen Rahmens frei realisiert werden.

Warm-up

Vorab wird die Spielfläche festgelegt, innerhalb derer Aktionen stattfinden. Sie muss ausreichend groß für die gesamte Gruppe sein, damit sie sich darin bewegen kann. Im Idealfall ist die Spielfläche quadratisch und ihre Grenzen sind mit Malerkrepp abgeklebt.

Das Warm-up kann an verschiedenen Punkten ansetzen, je nachdem, inwieweit der Gruppe bereits die Arbeit an Körperbewegungen und Choreografien bzw. die Methodik aus den Bereichen Darstellendes Spiel bzw. Theater bekannt ist.

In einer ersten Stufe suchen sich die SuS einen Platz auf der Spielfläche und führen – entweder mit oder ohne Musik – untenstehende Bewegungen aus. Ungeübte Gruppen laufen meist einfach im Kreis. Hier kann der Hinweis hilfreich sein, „gegen den Strom zu schwimmen“ und sich individuelle Wege zu suchen:

- Lockeres Gehen ohne zu sprechen und ohne zusammenzustoßen.
- Variieren der Geschwindigkeit (langsamer, schneller).
- Rückkehr zum lockeren Gehen.
- Beim Vorübergehen Augenkontakt aufnehmen und grüßen (z.B. mit leichtem Kopfnicken oder Ziehen eines imaginären Huts; Körperkontakt z.B. Händeschütteln führt in der Regel gleichzeitig zu verbalem Austausch bzw. Unruhe).
- Rückkehr zum lockeren Gehen.
- Bei Stopp der Musik oder auf Klatschzeichen Freeze (sofortiges Einfrieren der Bewegung).

In einer zweiten Stufe integriert das Warm-up gleichzeitig die Musik, zu der die spätere Choreografie ausgeführt wird. Die Form der „Jeux vénitiens“ dient dabei einer durchgängigen Abfolge von Anweisung (vor dem Beginn und in den Teilen B, D, F und H) und Ausführung (in den Teilen A, C, E und G), während die Musik einmal vollständig erklingt. In den Teilen B, D, F und H sind die SuS in ihrer aktuellen Pose bzw. Position „eingefroren“ (Freeze), um die Anweisungen zu hören; die Anweisung in Teil F muss sehr schnell innerhalb von 2 Sekunden gegeben werden. Die Abfolge der Anweisungen kann beispielsweise wie folgt lauten:

- Vor Beginn der Musik: Anweisung für Teil A: „Stolzer Gang“
- Teil B (Freeze): Anweisung für Teil C: „Raumgreifende Bewegungen“
- Teil D (Freeze): Anweisung für Teil E: „Bewegungen in Bodennähe“
- Teil F (Freeze): Anweisung für Teil G: „Körpernahe Bewegungen“ [wieder aufrecht stehend]
- Teil H (Freeze): Anweisung bis zum Schluss: „schwerfällige Bewegungen, bis ein lauter Schlag erklingt; dann Freeze. Starten Sie jetzt.“

Alternativ können auch andere Bewegungen bzw. Bewegungsqualitäten genutzt werden, wie schlendernd, federnd, schwerelos, misstrauisch etc.

Erarbeitung I: Konkrete Bewegungen

Für die Erarbeitung werden 4 Gruppen à 4–6 SuS gebildet; bei mehr als 24 SuS sollte mit 8 Gruppen und 2 Durchgängen geplant werden (Material zweimal kopieren!). Die Gruppen können unterschiedlich groß sein. Da die jeweilige Präsentationszeit sehr flexibel ist (zwischen 6 und 24 Sekunden), geht es in der Erarbeitung von Bewegungen nicht darum, eine komplexe Bewegungsfolge zu entwickeln oder gar eine Handlung nachzuspielen. Vielmehr sollen die SuS kurze (maximal 3–5 Sekunden) und prägnante Bewegungen finden, die für die Dauer des entsprechenden Abschnitts qualitativ überzeugend und unverändert wiederholt werden. Die Bewegungen werden nicht synchronisiert, sondern individuell ausgeführt; wichtiger als die Länge einer Bewegung ist ihre klare und überzeugende Ausführung.

Entweder einigt sich eine Gruppe auf eine Bewegung, die von allen Gruppenmitgliedern ausgeführt wird, oder einzelne Gruppenmitglieder entwickeln jeweils eine eigene Bewegung, so dass mehrere verschiedene Bewegungen gleichzeitig zu sehen sind. Ob mehrere Mitglieder direkt miteinander interagieren dürfen, ist eine individuelle Entscheidung.

Die Materialkarten „Sirocco“, „Spielleute“, „Verfolgung“ und „Kampf“ geben den Gruppen Impulse für die zu erarbeitende(n) Bewegung(en). Hierbei müssen die Gruppen nicht alle Aspekte aufgreifen, sondern sie entwickeln Bewegungen, die sich für sie gut anfühlen. Entscheidend sind Eindeutigkeit und Qualität. Während der Erarbeitungsphase oder bereits vorab ist ein Hinweis auf die oben genannten Aspekte nach Rudolf von Laban sinnvoll, um z.B. mehrere Körperteile, verschiedene Raumlevel oder abgestufte Antriebsaktionen nutzbar zu machen. Auch die Ausnutzung der gesamten Spielfläche sollte thematisiert werden. Bewegungen, die aus den Anregungen der Materialkarte „Sirocco“ heraus entstehen können:

- Die SuS der Gruppe schreiten individuell in hoher Geschwindigkeit geradlinig die Spielfläche kreuz und quer ab („Menschengeschiebe“); haben sie die Grenze der Spielfläche erreicht, drehen sie sich in eine beliebige Richtung und laufen in diese Richtung weiter, bis sie wieder eine Grenze erreicht haben usw.
- Einzelne SuS stehen jeweils mit einem Arm in die Hüfte gestützt da, während sie das Rauchen einer Zigarette nachahmen („Zigarettenrauch“), andere SuS fächern sich Luft zu („widerliche Schwüle“) und wieder andere SuS fassen sich mit der Hand immer wieder an die Stirn bzw. die Schläfen („das Blut pochte im Kopf“); alle Bewegungen werden nicht synchronisiert ausgeführt.

Da die Präsentationen der Bewegungen unterschiedlich lang sind, werden die Karten hierfür zufällig verteilt. In geübten Gruppen, die nicht auf einen immer gleichen Ablauf angewiesen sind, können sie auch von einer Präsentation zur nächsten getauscht werden, damit alle Gruppen in etwa auf die gleiche Aufführungszeit kommen.

Präsentation des Zwischenergebnisses

Das Endprodukt soll keineswegs in der Darstellung einer kontinuierlich erzählten Geschichte bestehen, sondern Schlaglichter werfen, die einen atmosphärischen Eindruck vermitteln. Die Präsentation des Zwischenergebnisses dient dazu, das Endprodukt zu erproben und die hierzu notwendigen Abläufe kennenzulernen.

Wann welche Gruppe die Spielfläche vom Rand aus betritt oder über den Rand hinaus verlässt, also auf- bzw. abtreten soll, vermittelt die Spielleitung (üblicherweise die Lehrperson) nach Möglichkeit rein gestisch. Nur im Notfall kommen verbale Anweisungen zum Einsatz. Ziel ist es, dass die Gruppe den Schlussdurchgang gänzlich eigenständig ausführt.

Folgende Hinweise vorab unterstützen einen reibungslosen Ablauf:

- Der Auf-/Abtritt zwischen E und G muss innerhalb von 2 Sekunden erfolgen.
- Abschnitt H fällt zunächst weg und wird erst im Zusammenhang mit der Schlusspose benötigt.

<i>Teil/Gruppe</i>	A	B	C	D	E	F	G	H
<i>Dauer in Sekunden</i>	12	ca. 27	18	ca. 21	6	ca. 2	24	ca. 45
<i>Bühnenaktion</i>	Präsentation Gruppe A	Auftritt C Abtritt A	Präsentation Gruppe C	Auftritt E Abtritt C	Präsentation Gruppe E	Auftritt G Abtritt E	Präsentation Gruppe G	Auftritt aller Gruppen und Schlusspose

Im Anschluss an die erste Präsentation geben die Gruppen jeweils kurz ein Eigenfeedback, was bereits gelungen schien und worin noch Verbesserungsbedarf besteht. Um Gelungenes zu festigen bzw. zu verfeinern und Verbesserungswürdiges zu ändern bzw. anzupassen, gehen die Gruppen noch einmal in eine kurze Arbeitsphase.

Je nachdem, ob ein vertiefter Fokus auf den Bewegungen liegen soll, kann nun auf einen zweiten Präsentationsdurchgang eine Erweiterung zu abstrakten Bewegungen oder sofort die Erarbeitung der Schlusspose folgen.

Erweiterung: Abstrakte Bewegungen

Für eine Erweiterung zu abstrakten Bewegungen gilt: Bewegungen, die eine konkrete Tätigkeit imitieren, werden so umgeformt, dass diese Tätigkeit nicht mehr auf den ersten Blick erkennbar ist.

Dies lässt sich erreichen z.B. über...

- Ändern der Bewegungsrichtung bzw. Flexibilisierung, so dass die ursprüngliche Bewegung zufällig in beliebige Richtungen ausgeführt wird.
- Erweitern bzw. Vermindern des Bewegungsradius: Die Bewegung wird größer oder kleiner ausgeführt als die ursprüngliche Bewegung.
- Veränderung der Bewegungsqualität bzw. -geschwindigkeit, z.B. eine kontrollierte Bewegung erfolgt nun frei, eine schnelle Bewegung langsam etc.
- Dekonstruktion der Bewegung, z.B. indem...
 - nur noch ein kleiner Bestandteil der ursprünglichen Bewegung ausgeführt wird.
 - die Bewegung nur bis zu einem gewissen Punkt ausgeführt, dann evtl. wiederholt und nach Belieben mit einem anderen Bestandteil der ursprünglichen Bewegung fortgesetzt wird.
 - die Reihenfolge der Bestandteile der ursprünglichen Bewegung verändert wird.

Auch die abstrakten Bewegungen werden präsentiert und ggf. anschließend verändert oder angepasst.

Erarbeitung II: Schlusspose und (Vor-)Schlussdurchgang

Die Erarbeitung der Schlusspose kann entweder bereits nach einem zweiten Präsentationsdurchgang oder nach der Erweiterung um abstrakte Bewegungen erfolgen. Die SuS erhalten (als Projektion an die Wand oder in Papierform) die gekürzte Textpassage zu der Pose, die Tadzio am Ende der Novelle einnimmt. Gleichzeitig sind dort die Bewegungsabläufe beschrieben, die zu dieser Haltung führen. Den SuS sollte etwas Zeit gegeben werden, um individuell verschiedene Bewegungen auszuprobieren und eine für sie stimmige Schlusspose zu finden. Dies kann ohne Musik geschehen. Die Schlusspose kann frei gewählt werden und muss nicht der im Text beschriebenen Pose entsprechen.

Anschließend betreten alle SuS für den Teil H die Spielfläche und führen ihren für die Schlusspose erarbeiteten Bewegungsablauf in ihrer individuellen Geschwindigkeit aus. Spätestens mit dem ersten der insgesamt vier Schlagwerk-Schläge am Ende des 1. Satzes kommen sie in ihrer Schlusspose an und halten diese bis zum Ende des Stücks (Freeze).

Nachdem dieser letzte Teil erarbeitet ist, fasst ein (Vor-)Schlussdurchgang alle Elemente zusammen. Sind die Gruppen groß genug, können sie geteilt werden, so dass ein Teil als Publikum fungiert, während die andere Gruppe performt. Dies ist auch davon abhängig, ob die Choreografien mit weniger Personen als der ganzen Gruppe ohne Einschränkungen ausführbar sind.

Reflexion

Die abschließende Reflexion bietet Raum, die eingangs gestellte Frage nach der Definition des Kompositionsprinzips „Organisierte Aleatorik“ zu beantworten. Eine mögliche Definition lautet:

„Die Organisierte Aleatorik verbindet zufällige Elemente (hier: asynchrones Zusammenspiel der Instrumente) mit festgelegten Strukturen (hier: exakte Organisation von Tonmaterial und Form).“

Dem Versuch einer Definition können sich folgende Aspekte anschließen:

- Das Kompositionsprinzip und die Darstellung durch Bewegung werden verglichen: Worin liegen Gemeinsamkeiten, worin Unterschiede?
- Welche Bedingungen müssen erfüllt sein, damit eine Bewegung bzw. Bewegungsabfolge eine musikalische (Form-)Gestaltung darstellen kann?

Ergänzend kann auch der Arbeitsprozess Erwähnung finden. Hier ließe sich diskutieren:

- Was hat gut geklappt, was weniger gut?
- Was hätte beim Lernen bzw. Erarbeiten der Bewegungen unterstützt?
- Was war vertraut, was war ungewohnt? (Ungewohnt ist nicht gleich unangenehm. Unangenehme Situationen müssen von SuS sofort während der Erarbeitung, nicht erst in der Reflexion, kommunizierbar sein, damit sie entschärft werden können.)

Spätestens an dieser Stelle sollte erwähnt werden, dass die Impulswörter auf den Materialkarten aus Thomas Manns Novelle „Der Tod in Venedig“ stammen. Zuletzt kann das Stück – ohne Bewegungen – konzentriert gehört werden, um eine eventuelle Analyse anzuschließen, oder eine nochmalige Aufführung des Arbeitsergebnisses rundet die Beschäftigung mit den „Jeux vénitiens“ ab.

Weitere Unterrichtsideen

- In einer Analyse des 1. Satzes werden für die Teile A, C, E und G das 12-tönige Tonmaterial sowie seine spezifische Anordnung geklärt (Symmetrie der Intervallabstände: 23222 | 5 | 22232).
- Eine Diskussion über die Legitimation, die Novelle von Thomas Mann mit der Musik von Witold Lutosławski zu kombinieren, thematisiert Freiheit im Umgang mit Kunstwerken bzw. provoziert ästhetische Urteile (weiterführend: Benjamin Brittens Oper „Death in Venice“, John Neumeiers Ballett „Tod in Venedig“ sowie Luchino Viscontis Film „Morte a Venezia“).
- Die SuS entwickeln eine eigene aleatorische Komposition auf der Basis des Tonmaterials der „Jeux vénitiens“ oder mit anderem Tonmaterial.
- Die erarbeiteten Choreografien werden notiert und sich daraus ergebende Herausforderungen diskutiert.

Material

<p>Scirocco</p> <p>»... widerliche Schwüle ... die Luft war so dick ... Gerüche ... Öldunst, Wolken von Parfüm ... Zigarettenrauch ... Menschengeschiebe ... Erregung und Erschlaffung ... das Blut pochte im Kopf.«</p> <p style="text-align: right;"><i>3. Kapitel</i></p>	<p>Spielleute</p> <p>»Mandoline, Gitarre, Harmonika und eine quinkelierende Geige ... scharf und quäkend von Stimme ... Liebesduett ... fast ohne Stimme ... mimisch begabt ... von bemerkenswerter komischer Energie ... löste er sich ... von der Gruppe der anderen los und drang agierend gegen die Rampe vor ... Eulenspiegeleien ... Lachen ...«</p> <p style="text-align: right;"><i>5. Kapitel</i></p>
<p>Verfolgung</p> <p>»Auf den Spuren des Schönen ... darauf bedacht, das sehnlich verfolgte Bild nicht aus den Augen zu verlieren ... zu schmähhlicher Behutsamkeit genötigt, an Mauern gedrückt, hinter dem Rücken Vorangehender Schutz suchend ... Müdigkeit ... Erschöpfung ... Spannung ... Körper ... Geiste ... ging hinter den Seinen ... schlendernd wandte er zuweilen das Haupt, ...«</p> <p style="text-align: right;"><i>5. Kapitel</i></p>	<p>Kampf</p> <p>»Das Spiel ... schien regellos und artete aus ... gereizt und geblendet ... grausame Roheit ... drückte ... knieend ... vom Kampf außer Atem ... krampfhaft ... Zucken.«</p> <p style="text-align: right;"><i>5. Kapitel</i></p>
<p>Schlusspose</p> <p>»stolze Laune, wandelte er, eine höchst abgesonderte und verbindungslose Erscheinung, mit flatterndem Haar ... draußen im Meere, im Winde, vorm Nebelhaft-Grenzenlosen ... blieb er zur Ausschau stehen ... plötzlich ... wandte er den Oberkörper, eine Hand in der Hüfte, in schöner Drehung aus seiner Grundpositur und blickte über die Schulter zum Ufer ... als ob der bleiche und liebliche ... ihm lächle, ihm winke; als ob er, die Hand aus der Hüfte lösend, hinausdeute, voranschwebe ins Verheißungsvoll-Ungeheure.«</p> <p style="text-align: right;"><i>5. Kapitel</i></p>	

<p style="text-align: center; font-size: 48px;">A</p> <p style="text-align: center;">12 Sekunden 1</p>	<p style="text-align: center; font-size: 48px;">C</p> <p style="text-align: center;">18 Sekunden 2</p>
<p style="text-align: center; font-size: 48px;">E</p> <p style="text-align: center;">6 Sekunden 3</p>	<p style="text-align: center; font-size: 48px;">G</p> <p style="text-align: center;">24 Sekunden 4</p>

Textquelle:
 Thomas Mann, Der Tod in Venedig,
<https://www.gutenberg.org/cache/epub/12108/pg12108.txt>
 (Abrufdatum: 18.02.2026)
 Stark gekürzt, historische Orthografie
 beibehalten.