

Calmo

pppp gliss. lento p

(ad lib. con Ped.)
(ad lib. una corda)

pppp gliss. lento p

pppp gliss. lento p

György Kurtág: „Objet trouvé (2)“ aus: *Játékok*, © 1979 by Editio Musica Budapest

Fundstücke

Freie Improvisation im Instrumentalunterricht

Manon-Liu Winter

Es gibt viele Arten und Stilrichtungen von Improvisation. Die freie Improvisation (free improv) ist klanglich der aktuellen Komposition verwandt, das heißt das Klangmaterial besteht aus dem Frequenzband aller Frequenzen im hörbaren Bereich und schließt Geräuschhaftes mit ein. Zeit wird ebenfalls als Kontinuum verstanden und so zum Zeitfluss. Die Kompositionen, Experimente und Erkenntnisse von Stockhausen, Feldman, Cage, Ligeti oder Lachenmann sowie die der Elektronischen Szene der vergangenen Jahrzehnte sind bereits rezipiert und wir können heute damit „spielen“, also improvisieren.

Improvisation in der ersten Stunde? Ja, ja und nochmals ja! Anfängerunterricht bedeutet nicht zuletzt, dass man es mit einer neuen Person zu tun bekommt, die einem bis dahin unbekannt war. Es ist nun wichtig, diese neue Person kennen zu lernen, wie es für den Schüler oder die Schülerin wiederum wichtig ist, schnell erfassen zu können, was ihn oder sie erwartet – und das geschieht bei Improvisationsaufgaben quasi als Nebeneffekt. Im Instrumentalunterricht wird nicht

mit einer permanenten Ausschlussdrohung Leistung abverlangt wie in der Volksschule/ Grundschule oder im Gymnasium, sondern Musik und Musikmachen als Wert verstanden, um den sich Schüler/In wie Lehrperson gemeinsam bemühen.

Bei allen angeführten Beispielen kommt es vor allem auf die sprachliche und körper-sprachliche Ausdrucksgenauigkeit seitens der Lehrkraft an. Dies verlangt viel Sensibilität und genaues Hinhören auf die Schüler/Innen im Einzel-, Paar- oder Kleingruppenunterricht. Die angeführten Beispiele sind als Denkanstoß zu verstehen; es ist unumgänglich sich selbst Aufgaben immer wieder neu zu überlegen, an jeden Schüler und jede Schülerin individuell anzupassen und alle vorhandenen Mittel wie aktuelle Instrumentalschulen und Fachliteratur zur Hilfe heranzuziehen.

Kennenlernen der Situation, des Raums, des Instruments

■ **Objet trouvé 1**

Material: ein Stück Kreide, irgendein eher kleiner Gegenstand, der im Unterrichtsraum gefunden wird.

Spielanleitung: „Zeichne einen Kreis auf den Boden.“ (Etwa zwei bis vier Meter Durchmesser; es sollte rundherum noch Platz bleiben.) „Das ist jetzt unser Raum, unsere kleine Welt! Du kannst jetzt mal rundherum gehen, dann hindurchgehen oder hüpfen oder schleichen usw.“ (...) ¹ „Jetzt such dir einen kleinen Gegenstand im Unterrichtsraum und lege ihn irgendwo in unserem Kreis auf den Boden. – So! Und jetzt durchquere diesen Raum, bleib bei dem Objekt kurz stehen, erzeuge damit einen Klang (Geräusch) und geh weiter – dasselbe wieder zurück.“

Varianten: Statt gehen hüpfen, trippeln, auf Zehenspitzen etc.; oder verschiedene Gegenstände, eventuell auch Perkussionsinstrumente oder Flötenkopf etc. verwenden. Dauer etwa vier bis fünf Minuten. Wichtig: Den ganzen Kreis durchschreiten – das wird man bei der Fortsetzung „Objet trouvé 2“ auf den Tonumfang des Instruments oder auch auf einen zeitlichen Rahmen beziehen.

■ **Objet trouvé 2**

Material: ein Stück Kreide.

Spielanleitung: „Lege dein Instrument vorsichtig auf den Boden und zeichne einen Kreis um dein Instrument herum.“ (Bei Tasteninstrumenten, die eventuell an der Wand stehen, ist diese Teil des Kreises.) „Jetzt geh

noch einmal durch unseren Raum und finde einen Klang (oder Geräusch) auf/mit/unter deinem Instrument – wieder weitergehen und wieder zurück.“ An der Qualität des gefundenen Klangs musikalisch arbeiten; also mit Eigenschaftswörtern beschreiben lassen und nochmals genauer machen – solange es Spaß macht und die Konzentration da ist.

Variante: Das Gehen nurmehr musikalisch ausdrücken durch Klatschen, Klopfen, Schnalzen oder Spielen eines einzelnen Tons am Instrument (Dynamik passend?) – gefundener Klang – dann wieder gehen. „Wie könnte man das Innehalten vor dem Finden zum Ausdruck bringen?“ Es können auch mehrere besondere Klänge gefunden werden, genauso wie man mehrere Gegenstände im Kreis finden könnte usw.

Diese Spielanleitung ist eine Nachempfindung auf György Kurtágs *Objet trouvé* (linke Seite) und kann auch zu diesem Stück hinführen.

Hören und Wahrnehmen, erste Stunden

■ **Ohren auf – Augen zu**

Spielanleitung: (eventuell Augen verbinden) „Stell dich blind und erzeuge ein Geräusch mit deinem Instrument, (...) wiederhole es möglichst genau.“ (Dynamik, Dauer, Klang) – dann Augen auf und noch einmal dasselbe spielen. Mehrmals wiederholen. „Gibt es einen Unterschied? Hörst du dasselbe bei geschlossenen Augen?“ „Was hörst du anders?“ – Fortsetzung: dasselbe mit Tönen.

■ **Samtpfoten**

Material: ein Paar Wollhandschuhe.

Spielanleitung: Mit Handschuhen ein kleines Motiv erfinden und spielen (vier bis sechs Töne) – so weich wie möglich – so hart wie möglich – geht das? Wie fühlt es sich an? (...) Und jetzt dasselbe ohne Handschuh – wieder so weich wie möglich – so hart wie möglich – (...) Wie fühlt sich das jetzt an? (geeignet für Tasten-, Streich- und Schlaginstrumente, Gitarre) – Fortsetzung: nur eine Hand mit Handschuh, Hände wechseln; oder unterschiedliche Materialien, etwa Leder- oder Gummihandschuhe. Ziel dabei ist es, den Tastsinn der Fingerkuppen und Hände spielerisch begreiflich zu machen.

Motorische Fertigkeiten

Spieltechnische Probleme sind insbesondere Probleme der Bewegungskoordination. Die komplexen Bewegungsabläufe beim instru-

mental Spiel können mit spielerischen Methoden ohne Notation sinnvoll geübt und entwickelt werden. So können etwa Zahlkombinationen, die in einem persönlichen Verhältnis zum Schüler stehen (Geburtsdaten, Handy- oder Telefonnummer etc.) oder vom Schüler oder der Schülerin selbst erfinden werden können, als Fingerübungen eingesetzt werden (für Streich- oder Tasteninstrumente). Jede Zahl steht für einen Finger wobei die zu hohen Zahlen umgedeutet werden müssen: Aus 6 wird 1, aus 7 wird 2 usw. So entstehen Tonreihen oder Muster, die Ostinato wiederholt, dann kombiniert werden, schneller oder langsamer, im Forte oder Piano, von verschiedenen Anfangstönen beginnend, im Crescendo oder Decrescendo verschiedensten Artikulationen etc. Die Zielformeln sollten von den Schüler/Inn selbst bestimmt werden dürfen, wobei verschiedene Rhythmen anzustreben sind: 2er-, 3er-, 4er-, 5er-, 6er-, 7er-Gruppen, um eine langweiligen Fixierung auf 4/4-Metren entgegenzuwirken.

Fantasie, Kreativität und Spiel: Gemüsesuppe mit Schlagsahne

Hier gibt es viele Anregungen in den neueren Instrumentalschulen: Geschichten erfinden und vertonen, Tierschritte nachmachen, Comicfiguren miteinander sprechen lassen, laute und süße kleine Eisbärbabys, alles ist möglich. Die Vorteile der Schulen sind bekannt, der offensichtliche Nachteil ist, dass die Fantasie sofort wieder eingeschränkt und stark gelenkt wird, was der ursprünglich Idee von freier Improvisation entgegenläuft. Wichtig daher: möglichst wenig Vorgaben machen und die sattsam bekannten Kreativitätskiller – Beaufsichtigung, Bewertung, Belohnung, Gängelung, Wettbewerb, Einengung der Entscheidungsfreiräume sowie Druck vermeiden!²

Wenn das Improvisierte gar nicht verstärkt ist, kann man sich vom Schüler oder der Schülerin erklären lassen, was er oder sie eben gespielt hat; falls die Schüler/Inn dann gleich umdenken und verändern, nicht weiter mit der ersten Version beschäftigen sondern auf die neuere eingehen. Falls ein Schüler/Inn keine Lust zum Improvisieren und Geschichten erfinden hat, nicht drängen sondern besser gemeinsam spielen („Kom spiel mit!“) und nicht zu viele Worte verlieren. Immer inspirierend ist es, Verknüpfungen mit anderen Sinnen herzustellen wie den folgenden Beispielen.

■ Farben (visuell, real)

Material: Wasserfarben, Zeichenblatt.

Spielanleitung: (für einen oder mehrere Spieler) „Such dir eine Farbe aus und nimm viel Wasser; male einen Fleck aufs Papier und lasse ihn verrinnen.“ (hell?, dunkel?, groß?, klein?) „Wie könnte dieser Fleck klingen?“ (...) Am Instrument spielen lassen – falls unverständlich, nachfragen. Zwei Schüler könnten sich gegenseitig helfen oder erklären; dann eine zweite Farbe aussuchen und dazusetzen. (Vermischen sich die Farben? Wenn ja, sollten sich auch die beiden Klänge vermischen?) Jetzt die beiden Farben in Klang darstellen. Zu Hause noch ein Bild malen und in die nächste Stunde mitbringen und vorspielen! Dauer: etwa acht bis zehn Minuten.

Variante: dritte Farbe einführen und/oder Blatt auf den Kopf stellen (Ändert sich etwas?) – mit Spot/Taschenlampe beleuchten (Wie klingt es jetzt?), wieder spielen lassen – klangliche Unterschiede in Worte fassen.

■ Lieblingsspeise/Kochrezepte (olfaktorisch, in der Vorstellung)

Spielanleitung: (für ein bis zwei Spieler, alle Instrumente) „Was isst du am liebsten?“ Schüler antwortet vielleicht: „Pizza.“ „Komm, wir suchen einen Klang, der zu deiner Pizza passt.“ (Wohl ein dem Schüler angenehmer Klang, schließlich ist es ja seine Lieblingsspeise.) „Und jetzt geben wir noch etwas Salz dazu.“ (Etwas nennen, das wirklich zu dieser Speise passt, sie also besser macht; der hinkommende Klang – der Schüler muss ihn selbst finden – sollte also so gewählt werden, dass er in keinem großen Spannungsverhältnis zum ersten steht.) „Und jetzt kommt noch XY dazu!“ (Das muss etwas sein, das in Wirklichkeit die Speise ungenießbar macht, wie Zitrone bei Spagetti oder Ketchup bei Vanilleeis; für den Klang heißt das, dass er eine starke Spannung zum ersten erzeugen muss.) So können die interessantesten Speisen entstehen, für zu Hause: Gemüsesuppe mit Schlagsahne!

Einfache musikalische Strukturen erfahren

■ Stromausfall

Diese Idee ist angelehnt an Béla Bartóks „Melodie mit Unterbrechungen“, aus: *Mikrokosmos*, Band 3.

Voraussetzung: Der Schüler oder die Schülerin kann bereits ein einfaches Lied oder eine Melodie etwa im Fünf- oder Sechston-Raum spielen.

Spielanleitung:

a) „Spiele ein Lied nach Gehör.“ (...) Wiederholen lassen. (...) „Mach jetzt Unterbrechungen, also überlange Pausen hinein, drei oder vier, und spiel dann dort weiter, sodass das Lied zur Gänze erhalten bleibt. Wie bei einem Stromausfall eben.“ (Kann auch gestisch durch Stillstand/Freezing unterstrichen sein.)
b) „Und jetzt fülle die Pausen mit eigenem Klangmaterial, am besten Geräusche (schaben, kratzen, zischen etc.) oder Aktionen (sich hinsetzen und wieder aufstehen, stampfen, Fenster öffnen etc.) oder auch bestimmte Klänge (tiefe lange Töne, Forte-Cluster, rhythmische Muster etc.), sodass eine kurze Improvisation entsteht in der Form: Lied – Unterbrechung – fortgesetztes Lied – Unterbrechung – fortgesetztes Lied – Unterbrechung – Ende.“

Varianten: Bei zwei SpielerInnen: Einer spielt das Lied, die andere erfindet die Unterbrechung und unterbricht – mit Rollentausch. Wenn die Unterbrechungen immer an den Phrasenenden gesetzt werden, ist das eine sehr anschauliche Methode musikalische Zäsuren in einem Lied zu erkennen und zu gestalten. Später kann auch die Melodie bzw Linie vom Schüler oder der Schülerin selbst erfunden werden.

Einfaches grafisches Notieren

Notenlesen und freie Improvisation stehen zueinander im Widerspruch. Das Einzige, was hier in Beziehung zu setzen wäre, sind grafische Notationen, die dem üblichen Lesen von links nach rechts (oben stehen hohe Töne, unten stehen tiefe Töne) nicht automatisch folgen. Zunächst sollte man, je nach Alter, ganz einfach beginnen; also z. B. Punkt und kleine Linie, gewellt oder Kreisbogenauschnitt auf ein DIN-A4-Blatt zeichnen lassen, dann musikalisch interpretieren. Einige farbige Beispiele sind unter www.musikpaedagogik-online.de zu sehen.³

Hier ergeben sich drei Phänomene, nämlich kurzer Klang, längere Abfolgen aus einigen Tönen (Frequenzen) und Stille. Die Übertragung des leeren, weißen Anteils auf die Stille ist wesentlich und auch in der herkömmlichen Notenschrift gegenwärtig. Farben (Buntstifte) sind ebenfalls einsetzbar, sie verändern die Klangqualität: heller, dunkler, einfacher, komplexer usw. Es sollten jedoch keine Geschichten gezeichnet werden. Abstrakt bleiben, verschiedene Leserichtungen ermöglichen: Der Schüler oder die Schülerin bestimmt, wie die Zeichnung zu lesen ist, um

dem sonst linearen Verlauf des Notenlesens die tiefere Komponente des Ganzen hinzuzufügen. „Will man den persönlichkeitsbildenden Gehalt von musikalischen Werken entdecken, ist die Voraussetzung dafür, dass man den Instrumentalunterricht nicht nur als Handwerkslehre versteht, als eine Ausbildung von musikalischer Sprachfähigkeit und instrumentaler Spielfertigkeit, sondern als Begegnung mit Kunst, als Unterricht in Musik.“⁴

Für Improvisationen, die in der Unterrichtsstunde entstanden sind, können die SchülerInnen zu Hause eine individuelle Notation erfinden – so wird ein Urgrund, warum Notation überhaupt entstanden ist, nämlich das Gedächtnis zu stützen und Information transportierbar zu machen, wieder erfahrbar. ■

¹ Drei Punkte in Klammer (...) bedeuten: Zeit lassen!
² „Wenn die intrinsische Motivation der Schlüssel zur Kreativität des Kindes ist, dann ist das entscheidende Element zur Förderung dieser Motivation die Zeit: Das Kind muss selbst entscheiden können, wie viel Zeit es braucht, um bestimmte Tätigkeiten und Materialien so auszukosten oder auszuprobieren, dass sie sein eigen werden. Kindern diese Zeit vorzuenthalten, ist möglicherweise eines der größten Verbrechen, die Erwachsene gegen kindliche Kreativität verüben können...“, zitiert nach: Daniel Goleman/Paul Kaufman/Michael Ray: *Kreativität entdecken*, München 1999, S. 69 f.
³ als Download-Dateien zu diesem Artikel: www.musikpaedagogik-online.de > zeitschriften > üben & musizieren > alle ausgaben > jahrgang 2010 > üben & musizieren 6/2010.
⁴ Peter Röbbke: *Vom Handwerk zur Kunst. Didaktische Grundlagen des Instrumentalunterrichts*, Mainz 2000, S. 14.

Manon-Liu Winter

ist außerordentliche Universitätsprofessorin an der Universität für Musik und darstellende Kunst Wien und unterrichtet Klavier sowie Improvisation und neue Musik sowie Didaktik der Improvisation. Daneben rege Konzerttätigkeit im Bereich freier Improvisation und zeitgenössischer Musikformen. www.manonliuwinter.at