

Anregungen zum „Spielen statt Üben“ im Musikunterricht (Kursunterlagen zum Kurs im Dezember)

von Daniel Schneider

Kinder entdecken die Welt beim Spielen. Sie werden dabei durch die Neugier angetrieben. Diese braucht Erfolgserlebnisse, um erhalten zu bleiben. Misserfolge oder gar Schmerz lähmen und blockieren die Neugier. An deren Stelle tritt Angst und das Erkundungsverhalten erlischt.

Das Futter der Neugier sind also Erfolge welche von wohltuenden Gefühlen begleitet werden. Die Neugier braucht aber auch eine Umgebung, welche lohnenswert für Erkundungen ist. Anregend sind diejenigen Umgebungen, die unser Können verlangen aber dieses nicht überfordern. Abenteuer, Schwierigkeiten und Ungewissheiten halten die Neugier durchaus am Leben, solange dadurch keine Angst erzeugt wird.

Dabei ist es nun absolut persönlich, wann jemand vor etwas Angst bekommt. Aussenstehende (und damit meine ich auch Lehrpersonen) können nicht wissen wo die Furchtgrenze liegt. Oft wissen wir ja selber nicht recht wovor wir Angst haben. Wir erfahren diese beim Tun und sind dann darauf angewiesen, dass wir unseren eigenen Weg, an den angstmachenden Hindernissen vorbei, finden können.

Wir müssen uns auch im Klaren sein, dass schon die ersten Gehversuche auf einem Instrument für die Lernenden eine riesige Errungenschaft sind und nicht bloss ein Übergang zu „richtiger“ Musik. Zu Recht sind Kinder stolz, wenn sie ihre ersten Lieder spielen und wir sollten ihre Anstrengung auf dem Weg dorthin gebührend würdigen.

Ausserdem kommt die überwiegende Mehrzahl der SchülerInnen zu uns um Musik zu machen, um ein Instrument zu spielen und nicht um zu erfahren, dass sie noch nicht gut genug dazu sind.

Es gilt also einen Musikunterricht zu gestalten, in dem die Musik ein anregendes Abenteuer ist, wo Lernende selber handelnd ihre Entdeckungen machen und dabei durch Erfolgserlebnisse ermutigt werden. Einen Unterricht in dem Anstrengungen durch musikalische Erlebnisse belohnt werden und Unzulänglichkeiten den Genuss am Spielen nicht trüben.

Etwas salopp lässt sich das Gesagte in folgendem Merksatz zusammenfassen::

Musikunterricht ist dann motivierend, wenn dabei Musik gemacht (musiziert) wird!

Es stellt sich also die Frage, wie können wir die Inhalte des Musikunterrichts als Material zum Musizieren verwenden?

Um dahin zu kommen wollen wir zuerst eine kleine, unvollständige Definition von „Musizieren“ in die Welt setzen:

1. Musizieren geschieht mit einem Instrument und den Händen.
2. Musizieren geschieht spielend und ist nicht anstrengend.
3. Musizieren ist ein Ausdrücken von innerlichen Erlebnissen.
4. Musizieren bewirkt angenehme Gefühle bei Spielenden und ev. Begleitenden.
5. Musizieren ist eine anregende Herausforderung, die gemeistert wird.
6. Musizieren ist immer überraschend.
7. Musizieren hat ein Eigenleben und muss nur gestartet werden, um dann im Fluss zu bleiben und seine Energie aus sich selbst zu schöpfen bis zu einem natürlichen Schluss.

Aus diesen Definitionen können wir 3 Kennzeichen ableiten, an denen wir als Musiklehrer erkennen können ob unsere Lernenden tatsächlich am Musizieren sind:

1. Die Lernenden haben Instrumente in den Händen und sind am Spielen.
2. Die Mimik der Spielenden ist bewegt, konzentriert und verinnerlicht. Es wird nicht gesprochen.
3. Unmittelbar nach dem Schluss erfolgt ein strahlendes Lachen (Lächeln).

Nach dem wir nun wissen, wie Musizieren aussieht, können wir nun darangehen, die Bedingungen dafür zu konkretisieren.

Spielformen

Wir müssen nun so etwas wie musikalische Spielplätze schaffen, wo angstfrei und neugierig musiziert werden kann. Dazu haben wir in der Musik die Improvisation als uralte Kunstform. Dabei wird meist zwischen „freier“ und gebundener Improvisation unterschieden.

Freie Improvisation ist natürlich immer geeignet, um neue instrumentale Möglichkeiten zu entdecken oder auch um gewisse Hörerfahrungen zu machen. Zum Lernen und trainieren von musikalischen Gesetzmässigkeiten oder Instrumentaltechnik ist aber die gebundene Improvisation besser geeignet, da ja durch die „Bindung“ gewisse Gesetzmässigkeiten verlangt werden.

1. Improvisation über eine Bordunquint mit diatonischer Skala

Wir „richten“ unser Instrument in derjenigen Tonart, die wir üben möchten „diatonisch ein“. Damit ist gemeint, dass wir uns vorstellen, nur noch die Töne einer bestimmten vorgegebenen Skala zu verwenden, z.B. D-Dur. Wir haben jetzt als Tonmaterial zum improvisieren nur noch die Töne d,e,fis,g,a,b=h,cis zur Verfügung. Alle andern Töne sind tabu. Aus dieser Tonreihe wählen wir eine Begleitquint als Bordun (könnte sogar auch die verminderte cis-g sein). Ein Begleitinstrument spielt nun diese Quint, während die Improvisierenden ihre Melodien frei suchen. Es entstehen so automatisch je nach gewählter Quint Skalen aus den Kirchentonarten (z.B. a-e = mixolydisch). Natürlich können wir dies in jeder gewünschten Tonart mit den entsprechenden Vorzeichen tun.

Wir üben und automatisieren bei dieser Übungsanlage z.B. je nach Instrument Griffe, Fingersätze, Lagen und ähnliches. Wir können uns so natürlich auch Skalen einprägen, was für improvisierende Musiker ja bekanntlich sehr wichtig ist.

2. Improvisation über ein Harmonieschema

Damit für Ungeübte das Behalten der Hörerinnerung nicht zu schwierig wird, sollten eher

kurze Schemas gewählt werden. Diese können durchaus auch gängige Kadenzten sein. (Z.B. Klassische Kadenz, 4-Takte, Stufen I, IV, V, I) oder ähnliche Viertakter. Die Harmonien werden dann zum Beispiel von Begleitinstrumenten als Ostinato immer wiederholt („im Kreis“ gespielt), während die Melodieinstrumente frei sind die Besten Melodieverbindungen zwischen den Harmonietönen zu suchen. Selbstverständlich können so auch Wendungen bestimmter Komponisten oder alle II, V, I, Verbindungen aus dem Jazz geübt werden. Die Melodieinstrumente können nach Gehör arbeiten, während die Begleitenden unbedingt rhythmisch korrekt die Harmonie wechseln müssen. es empfiehlt sich ev. ein Rhythmusinstrument zur Unterstützung beizuziehen. Als weitere Hilfe kann man ein Schema wählen, das z.B. aus einem bekannten Lied stammt. Man kann dann als Orientierungshilfe das Lied dazu singen.

3. Begleitung

Alle Arten der Improvisation gelingen am besten mit Begleitung durch die Lehrperson. Dadurch kommen wir nun zu einer neuen Sicht der Aufgabe der Lehrkraft. Statt zu belehren ist nun die Begleitung der Lernenden das Medium um zu vermitteln. Die Begleitung soll die Lernenden quasi auf ihrer Entdeckungsreise stützen, motivieren und auch auf neue Ideen bringen. Das wichtigste dabei ist die Asymmetrie der Beziehung. Die Lehrkraft muss so auf die Lernenden eingehen können, dass diese zur Verwirklichung ihrer Musik gelangen. Wir begleiten also nicht fertige Produkte, sondern vor allem die Entdeckungsversuche und die Lösungsfindung.

Dazu müssen wir selbst auch improvisieren. Wir müssen dabei sicherstellen, dass unsere Begleitung nicht Spielmöglichkeiten verhindert, sondern neue eröffnet. Dies erreichen wir, wenn unsere ungeteilte Aufmerksamkeit beim andern ist (und nicht etwa bei unserem Instrument oder unseren Ideen).

Neue Kenntnisse erwerben

Musik entsteht in der Form. Diese ist dabei nicht ein Gefängnis, sondern kanalisiert die Energien so, dass Zufälligkeiten zugunsten der Ausdrucksabsichten verringert werden. Dabei möchte ich den Begriff der Form noch über den musikalisch üblichen hinaus erweitern: Der Form dient nämlich alles, was Zufälle ausschließt. Dies sind zum Beispiel auch Dinge wie Instrumentaltechnik, Harmonielehre, Komposition, also mehr oder weniger alles, was man im Musikunterricht lernt. Oder anders herum gesagt: Je besser man diese Dinge beherrscht desto genauer kann man sich musikalisch ausdrücken und damit seine Absichten verwirklichen. Wer also nach dem besten Ausdruck sucht, sucht immer auch nach den besten Möglichkeiten diesen zu verwirklichen und damit nach all den Dingen, die man eben im Musikunterricht lernt. Technik, Musiktheorie, Stücke, Kompositionen, Instrumente sind also so gesehen die Hilfsmittel die ein Mensch braucht, um sich mit der Sprache der Musik zu verwirklichen (= etwas Eigenes in die Welt wirken zu lassen) und damit die Welt mitzugestalten.

Der Antrieb Neues zu lernen entsteht so gesehen also beim Versuch ein Produkt in die Welt zu setzen. Diesem kommt darum Bedeutung zu, ist es doch die Rückmeldung darüber wie gut wir unser Instrument beherrschen. Dabei geht es nicht um eine Bewertung in den Kategorien gut oder schlecht, sondern die Betrachtung des Produkts hilft den Produzierenden zu erkennen wieweit sie ihre Gestaltungsabsichten verwirklichen können. Die Aufgabe der Lehrperson ist es hier eine möglichst gute Spiegelung des Produkts zu ermöglichen. (Warum nicht auch ab und zu eine Aufnahme machen?). Beim anschließenden Gespräch wird nicht nur das Produkt gewürdigt, sondern auch auf die Erlebnisse während des Gestaltungsprozesses eingegangen.

Wir gelangen auch ganz automatisch beim Spielen und Improvisieren immer wieder zu Punkten, wo wir mehr „Können“ brauchen könnten. Manchmal ist es möglich dieses grad direkt während dem Spiel anzueignen, z.B. indem man das Gleiche noch einmal zu spielen versucht. In der Regel aber ist nach der Spielsequenz der Moment um mit Fragen an die Lehrperson oder sonst in einem Gespräch zu klären, was man anders und „besser“ machen könnte. Hier ist nun der Moment für Belehrung seitens der Musiklehrkraft. Die Lernenden sind jetzt natürlich motiviert solche Belehrungen anzunehmen, da es ihnen ja weiterhilft sich selbst zu verwirklichen. Ebenso ist ein solches Gespräch notwendig, um allenfalls während dem Spiel gemachte, neue Erkenntnisse dauerhaft zu behalten.

Der handlungsorientierte Musikunterricht findet also in der Regel in zwei Phasen statt:

1. Eine Erfahrungsphase beim Herstellen eines Produkts

und

2. Eine Integrationsphase beim Betrachten des Produkts

Die Rolle der Lehrkraft und deren Aufgaben wechseln je nach Phase:

Erfahrungsphase

1. Es wird beim Spielen eine Ausdrucksabsicht musikalisch zu verwirklichen versucht.
2. Das Spiel ist eine Suche nach den besten Mitteln dafür.
3. Während des Spielens werden Entdeckungen gemacht.
4. Es gibt Raum für verschiedene Wege und damit zur Erprobung und Wiederholung von Entdeckungen.
5. Das Produkt ist bedeutsam und wird gewürdigt.

Integrationsphase

Die Integrationsphase macht neue Erfahrungen bewusst, hilft diese einordnen und verstehen. Sie weckt Fragen und hilft bei der Klärung derselben.

1. Typischerweise beginnt die Integrationsphase mit einem Gespräch über die Erlebnisse während des Musizierens.
2. Bedeutungsvolle Erlebnisse werden thematisiert und Fragen daraus geklärt. Gemachte Erfahrungen werden vorgestellt und gewürdigt. Erfolge werden genossen.

Dannach beginnt der Kreislauf von Erfahrung und Integration erneut.

Es ist klar, dass nicht alles im Musikunterricht nur durch Tun („learnig by doing“) erworben werden kann, was man aber so gelernt hat „sitzt“ tief und gehört damit zum automatisierten Repertoire.