

Die „Explorative Musik-Bewegungspädagogik“¹ ist ein Konzept von Grazyna Przybylska-Angermann, das zur Unterstützung des instrumentalen Gruppenunterrichts entwickelt wurde. Dessen Übungsmodus basiert auf sogenannten **multifunktionalen Erfahrungsfeldern**. Ihre statuierenden Elemente sind gleichzeitig **Musik – Körper/Bewegung – Partner/Gruppe**. Beim Konzipieren solcher Erfahrungsfelder sind alle drei Schwerpunkte immanent vertreten, sie können jedoch bei Betonung eines der Elemente **1. einen bewegungs-physiologischen, 2. einen musikalisch-gestalterischen** oder **3. einen kommunikativen** Schwerpunkt bekommen.

Der direkte Bezug von Musik und Bewegung resultiert aus den gemeinsamen **Grundparametern: Energie – Zeit – Raum = Form**. Entgegen dem Exerzieren und „Perfektionieren“ einer im Wesentlichen gleichbleibenden Handlung, stellt hierbei **das Experiment und die Exploration** - also eine „Offene Aufgabenstellung“ - den hauptsächlich verwendeten Übungsmodus dar.

Die Erfahrungsfelder umkreisen besondere Aspekte der persönlichen und der künstlerischen Entwicklung. Sie werden anschließend durch die Fragestellungen: „Wer, was, wann, warum, und wie“ (Fragen, die auch beim Erarbeiten eines Theaterstückes von Bedeutung sind) fokussiert um in folgenden Spielvarianten den zuvor, oder neu definierten Erfahrungsschwerpunkt (s.o.) zu betonen – dem Standort der im Lernprozess entsprechend. Die Lernenden aktivieren die eigenen LERNPROZESSE, indem sie beobachten, vergleichen und eigene Lösungsvorschläge entwerfen. Das intendierte pädagogisch-künstlerische Resultat ist eine **persönlich motivierte, körperlich und mental variantenreiche Gestaltungsfähigkeit - der Musiker als Interpret**.

¹ Anmerkung G.P.-Angermann: Dieser prozessorientierte musikpädagogische Ansatz wurzelt in der Rhythmik-Methode/Begründer Emil Jaques-Dalcroze, sowie in der Tanz-/Bewegungspädagogischen Methode von Rosalia Chladek®.

Solche Einstellung entspricht auch der Idee, dass Musik-Interpretation eine fragende Annäherung, somit in ihrem Wesen eine schöpferische Handlung und schließlich eine Übereinkunft der Musiker im Ensemble ist.

Hier vorgestellte methodische Weg begegnet gleichzeitig einer Über- oder Unterförderung, die oft als Ursache körperlicher und mentaler Stresssituationen auftritt, sowie zu Blockaden des künstlerischen Potentials führen kann.

Ein multifunktionales Erfahrungsfeld kann folgende, wechselnde Schwerpunkte bekommen:

- Erleben der freien Bewegung und Abbau von Hemmungen (Spontaneität),
- Erweitern der körperlichen Ausdrucksmöglichkeiten (Variabilität),
- Fokussieren einzelner Sinnesmodalitäten, ohne das Instrumentalspiel/Tätigkeit zu unterbrechen (Wahrnehmung: „Rotierende Aufmerksamkeit“),
- Erfahren von Zusammenhängen zwischen Bewegungsqualität und Klang-Resultat (Klangbezogene anatomisch-physiologische Analyse)
- Trainieren der Erinnerung von musikalisch motivierten Gesten (Wiederholbarkeit),
- Gliedern und Vorplanen der Bewegung (rhythmisierte Bewegung),
- Planen und Regulieren unterschiedlicher, zeitgleicher Handlungen (Koordination),
- Aufnehmen gestischer Metaphern in die Musik-Gestaltung (Synästhesie),
- Wertfreie Erfahrung von Bewegungs- und Klangqualität (Experiment in der musikalischen Gestaltung),
- Kommunizieren durch Klang und/oder Geste (Interaktion),
- Vermitteln zwischen individuellem Verhalten und der Anpassung im Ensemble.

In den folgenden Praxis-Vorschlägen werden solche „multifunktionalen Erfahrungsfelder“ beispielhaft vorgestellt. Ein Ausgangs-Experiment/„Spiel“ wird in Varianten weiter vertieft, wodurch einer der drei o.g. Schwerpunkte betont wird.

Der methodische Leitfaden.

- Das „Erinnern“ der körperlichen Zustände ist gleichzeitig das **motorische Lernen** (also auch das Beherrschen des Instruments, oder der Stimme). Vielfältige Informationen der **Sinnes-Wahrnehmung** sind hierfür das Medium des Lernens.

Beispiel: jede Gangart hat hörbare, sichtbare und spürbare Aspekte. Wir fühlen uns zwar als Ganzes – als „Gehende“ - können währenddessen aber einzelne Sinnes-Modalitäten fokussieren (ins Bewusstsein holen) und die Qualität der Bewegung durch das Wahrgenommene nach gewünschtem Resultat steuern – z.B. leiser gehen. Dabei leitet uns die Schrittgröße, das Aufsetzen der Füße auf dem Boden, das Rascheln der Hosenbeine, die Stöße der Fersen auf den Boden, das Vibrieren der Wirbelsäule, der Gegenschwung der Arme, die Blickrichtung und vieles mehr...

- Wichtig ist dabei die **Gelassenheit**; ein komfortabler Zustand, in dem man ein spezielles Merkmal/ einen speziellen Parameter der Bewegung oder des Klangs registriert, ihn aber dabei nicht verändert. Die hohe Stufe dieser Fähigkeit hilft dem Musizierenden später notwendige „Spannungs-Korrekturen“ im Muskeltonus einzuleiten, ohne das System – „spielender Musiker“ - ins Stottern geraten zu lassen. Viele „Fehler, sogenannte „schwierige Stellen“ sind nicht nur technischer Natur, sie sind oft das Ergebnis der sich selbst erfüllenden Prophezeiung („Das klappt doch nie“), oder der vorseilenden Selbst-Zensur, die Angst auslöst. Gelassenheit ist die Voraussetzung für den Spielkomfort - sich wahr zu nehmen, ohne sofort ins Geschähen einzugreifen.
- Prinzipiell jede Aufgabenstellung in den weiter unter beschriebenen methodischen Hinweisen beinhaltet eine Möglichkeit der **Rück-Koppelung zu Informationen der Sinnes-Modalitäten** um zu einer bewussteren Handlungs-Steuerung zu kommen,

die dann auf höherer Ebene wieder automatisiert werden kann. Bei solchen einfachen Aufgaben – wie bei der körperbezogenen Tempobestimmung in *Sequenz 3* - beginnt die Schulung der **(im Körper) „Rotierenden Aufmerksamkeit“/Intra- Personelle Konzentration**. Es ist gleichzeitig die Voraussetzung des Ensemblespiels.

- **Das Prinzip der „Polyphonen Aufmerksamkeit“** - eine Weiterführung der „Rotierenden Aufmerksamkeit“ – bezeichnet die **körperlich-mentale Fähigkeit mehrere Handlungen parallel zu vollziehen**: sowohl innerhalb des eigenen Körpers und seiner Glieder, damit auch mehrere Stimmlinien auf einem Instrument zu spielen, als auch innerhalb der Kommunikationsprozesse von mehreren Instrumentalstimmen im Ensemble.

- **Experiment in der Klanggestaltung - Der Musiker als „Klangforscher“**. Das Instrumentalspiel besteht aus wirklichen (körperlichen) und nachempfundenen (inneren) Gesten, deshalb hilft das ganzkörperliche Nach-Erleben der Musik, sich mit ihr ganz persönlich zu verbinden. Es ist hilfreicher, großzügig zu beginnen und immer feiner, an Variablen und Facetten reicher, zu einer Auswahl zu kommen. Im Endeffekt kennt man sich im Bereich „Körper und Bewegung“ einfach besser aus. Eine zu schnelle Fokussierung auf die technisch „richtigen“ Bewegungen macht das System Mensch-Instrument anfälliger für Störungen. Künstlerisch ist eine solche Haltung einengend, zum Genus verhilft es auch nicht.

- Die Fortsetzung des **Klangexperimentes** findet in der **„differenziellen Übungsgestaltung“** (das Bilden von unendlich vielen, graduellen Unterschieden) statt, einem Übungsmodus, dessen Wesen im **Vergleichen und Verändern eines**

ausgewählten Parameters der körperlich-musikalischen Ausführung liegt.

Jeder musikalischer Vorgang kann unter den körperlichen, akustischen und musiktheoretischen Parametern beleuchtet werden. Das „Justieren“ eines Parameters stellt eine „schwierige Stelle“ in einen neuen Kontext, es vermittelt zwischen der technischen und der gestalterischen Seite der Ausführung.

Beispiel: Thema: „Bogenführung“ (Streicher-Gruppe) – Spiele mit dem Armschwung durch Betonungswechsel zwischen Aufschwung und Fall voranstellen. Dadurch den Wechsel von Impuls-Dauer, Impuls-Richtung und Impuls-Stärke der ausführenden Bewegung erarbeiten. Die beobachteten Varianten in den Kontext der Artikulation und Phrasierung, der Klangfarbenbildung, des Lagenwechsels und Sequenzbildung, sowie der Betonung von rhythmisch-harmonischen Spannungsbögen stellen. Erst in der letzten Phase das erworbene Variantenreichtum mit einer bestimmten Stelle aus der Musikkultur verbinden.

- **Die Stimme** ist für Instrumentalisten ein gleichwertiges Erfahrungsmedium, denn es verbindet unmittelbar die körperliche Empfindung mit der Klang-Entstehung. Sie ist in den meisten Spielvorschlägen mitzuführen. In gleichem Masse wie der Körper, soll die Stimme „entdeckt werden“.

- **Voraussetzung für Anwendung von Bewegung als „Lehrmittel“ der Musik** ist ein Unterrichts-/Probenraum, der genügend Bewegungsfreiheit für die Anzahl der sich bewegenden Teilnehmer bietet, ggf. soll eine Gruppe in abwechselnde „aktive“ und „passive“ (betrachtende) unterteilt werden. Es muss darauf hingewiesen werden, dass eine, die bewegungsbegünstigende Kleidung getragen werden soll. Einer im Raum geführten Bewegung ist einer im Sitzen oder Stehen den Vorrang zu geben, denn sie bietet größeren Kontrast und damit größeres Erfahrungsmaterial.

Verwendung der „Experimente “/„Spiele“ mit Bewegung und Musik im

Unterricht. Die Vorschläge können in mehrfacher Funktion eingesetzt werden. Als

- **Einstimmung** auf eine Probe, oder ein Musikstück,
- **Unterbrechung** einer konzentrierten, „Sitz-Phase“,
- **Ergänzung** eines methodischen Erarbeitungsweges von Musikwerken,
- **Sensibilisierung** auf ein körperliches, oder musikalisches Phänomen,
- **Erweiterung** der Kommunikation in Klassen und Ensembles.

Die Funktion des Leiters/Lehrers ist es:

1. Im Verhalten der Teilnehmer die Notwendigkeit einer weiteren Variante des Experiments, d.h. für das kommende Stadium des Lernens zu erkennen.
2. Gemeinsam mit den Teilnehmern neue „Spielregeln“ – also den Fortgang des Lernvorgangs - zu formulieren.
3. Durch Fragen an die Teilnehmer, mit ihnen gemeinsam die entstandene Situation zunehmend bewusst zu erfassen und einer kritischen Auswahl oder Entscheidung zu unterwerfen.

Sequenz 1: Freie Bewegung

Bevor es an die Instrumente geht – spontanes Bewegen zur Musik. Beim Gehen, Laufen, Schreiten, Springen, Drehen, Gestikulieren zu Werkfragmenten (CD) oder improvisierten Musik (Stimme oder Instrument) können die angehenden Musiker eine Vielfalt von musikalisch motivierten „Beweg(-ungs-)gründen“ erleben.

Die Ensemble-/Klassenmitglieder können ihre eigene „Lieblingsmusik“ mitbringen. Ein Musikstück kann im ganzen, sogar mehrmals gespielt werden. Es kann auch eine Art Collage aus kontrastierenden Stücken oder Fragmenten eingespielt werden.

Wichtig ist die ästhetische Vielfalt der Beispiele!

Eine Frage steht über allen individuellen Spielvarianten:

„Wie bewegt sich meine Musik?“

1.1. Praxis-Vorschlag: Spiel - „Tanz-Jockey (TJ)“

Die Leitung des Spiels hat ein „**Beobachter**“/TJ inne: Während die CD spielt und die Gruppe tanzt, ruft er ein/mehrere Körperteile, die sich während des Tanzes vorrangig bewegen sollten. Dabei geht es zuerst allgemein um die „Extremitäten“ wie Arme, Kopf und Beine, dann aber auch genauer um Bewegung in Finger-, Hand-, Ellbogen-, Schultergelenken, oder auch Schulterblätter-, Brustkorb-, Beckenstellung.

1.1.a) Spiel - Variante: Die Teilnehmer tanzen frei zur Musik. TJ beobachtet und ruft einen Namen. Sofort sollen die übrigen Teilnehmer die Tanzbewegungen des Gerufenen nachahmen.

Das Spiel hat eine Rondo-Form: **A) tutti:** jede/r tanzt nach seiner eigenen Art, **B) solo:** alle tanzen nach einer Art, **A) tutti:** wie zuvor, **C) neues solo...**usw. Die Vielfalt möglicher „Bewegungsarten“ wird sichtbar. Jeder Bewegungsvorschlag macht einen bestimmten Aspekt der gehörten Musik deutlich.

1.1.b) Spiel-Variante: Der TJ kann sich wünschen, welche Körperteile eine besondere Aufgabe bekommen: z.B. „alle Körperteile, aber keine Knie“, „Kopf und ein Fuß“. Je

ungewöhnlicher und feingliedriger die Kombination, desto lustiger das Spiel und ungewöhnlicher neue Bewegungsideen.

1.1.c) Spiel-Variante: Ein einfallsreicher und gut beobachtender TJ schafft eine Art Choreographie für alle Teilnehmer. Wer kann sich aber hinterher erinnern welche Bewegungsarten nacheinander folgten? – Zu welcher Musik(Fragment) passte es?

Wer weiß , macht es vor!!!

1.2. Praxis-Vorschlag : Spiel - „Folgen Sie mir unauffällig“

Dieser Filmzitat deutet auf eines, zumindest im Paar oder in zwei Gruppen verlaufendes Spiel. Dabei bewegt sich **A** (einzelne Person/ Hälfte der Gruppe) frei im Raum und wird von dem am Boden sitzenden **B** (s.o.) genauestens beobachtet.

Die A's wählen dabei: **1. die Art der Bewegung** - springend, gehend, hoch gestreckt oder tief gebückt, in kleinen oder großen Schritten, langsam oder schnell, **2. die Richtung der Bewegung** - vorwärts, rückwärts, seitwärts. Nach einer Weile mischen sich **B's** in das Geschehen und imitieren aus einer größeren Entfernung genau die Bewegungsart der **A's**.

1.2.a) Spiel-Variante: **B's** beobachten und „folgen“ den **A's** nicht mit Bewegungen, sondern mit instrumentaler Begleitung. Danach wird nur eine Person von der **A**-Gruppe von mehreren **B's** klanglich begleitet.

1.2.b) Spiel-Variante: Es folgt immer genauere Beschreibung: - einzelne Instrumente (**B**) begleiten einzelne Körperteile von **A**, z.B. Armschwung, Auf und Ab es Kopfes, das aufsetzen der Füße auf dem Boden. Im Weiteren wäre die Frage und Untersuchung, welche Körperteile aktiv oder passiv sich verhalten.

1.2.c) Spiel-Variante: A verändert ein Detail der Fortbewegung: z.B. wird schneller, verkleinert die Schrittgröße, bleibt unerwartet stehen, dreht den Kopf, die Lage/Haltung der Hände (z.B. zur Faust geballt) verändert sich. Die Personen werden zu „Charakteren“ – z.B. „Der Gehetzte“.

1.2.d) Weiterführung: systemische Spannungs-/Haltungs-Klärung (Körperbildung und Bewegungslehre nach Chladek®).²

1.2.e) Weiterführung: Motive als Gesten; gestische Analyse von Werken.

Sequenz 2: Gefühlte Zeit

Das musikalische Tempo, der musikalische Puls einzelner Musikwerke ist eine, durch das Menzel-Metronom quasi festgelegte abstrakte Größe. Sie bekommt subjektive Bedeutung, wenn man sie mit der eigenen Erregung, bzw. Aufregung in Verbindung bringt. Das häufige Problem - „Tempohalten“ - betrifft die körperliche Einstimmung auf sie. Was wir dagegen spüren ist **der Puls-**, wie **das Atmen**. Sie unterliegen leicht einer Wandlung: durch den Blick in den Himmel, wie durch das Rennen. Die berühmte „Lampenfieber“ hinter der Bühne hat ähnliche Funktion: es bringt den Körper in einen energetischen Ausnahmezustand - eine erhöhte „Bereitschaft“. Dabei „schießt“ gelegentlich die Adrenalin-Zufuhr über das Ziel hinaus. Kann man die Aufregung durch die MM-Zahlen anzeigen? – Ja. Man kann es!!! Den Puls lernen zu spüren ist also sowohl für das Wohlbefinden wie für die Musikgestaltung - ob solo oder im Ensemble - sinnvoll. Hier einige Ideen zum „Sich-Merken“ der Zeit.

² Anm. d. Autorin: hier Chladek®-System. Ausgehend von den anatomischen Gegebenheiten des Körpers und den physikalischen Gesetzmäßigkeiten der Bewegung hat Rosalia Chladek Grundprinzipien entdeckt, die jeder harmonisch ökonomischen Bewegung zugrunde liegen. (www.rosalia-chladek.at)

Wenn man den musikalischen Puls „Körperlich-räumlich“ vergrößert, „justiert“ man die körperliche Bereitschaft auf eine gewünschte Spannungs-Stufe.

2.1. Praxis-Vorschlag: Spiel - „Wie geht es dir?“

Jedes Gruppenmitglied mit den Fingern am Handgelenk (oder am Hals) spürt seinen eigenen Puls. Dann werden im individuellen Puls die Fersen leicht angehoben. Wenn es sicher wird, kommt noch ein leichtes Klatschen mit den Händen im gefundenen Puls dazu. Schließlich kann daraus ein eigener Kreislauf entstehen: Puls spüren, Fersen heben, klatschen usw. Den jetzt sichtbaren Puls mit einem Metronom-Puls vergleichen. Das ist spannend!! – Sagt z.B. ein Teilnehmer „Mir geht´s gerade 76-MM“, bedeutet es – er ist „eingeschwungen“ auf langsames „Andante“.

2.1.a) Spiel-Variante: Nach der individuellen Pulsüberprüfung setzt sich die Gruppe in Bewegung, wobei jeder Einzelne im eigenen Puls läuft. Schnell zeigt sich, dass sich alle in verschiedenen Tempi fortbewegen. Die Übung macht bewusst, dass jeder mit einem anderen Puls in die Probe kommt und es gar nicht so leicht ist, sich auf eine Geschwindigkeit zu einigen. Im Ensemblespiel ist es allerdings notwendig, eine gemeinsame Geschwindigkeit zu finden.

2.1.b) Spiel-Variante: Die ursprüngliche Puls-Geschwindigkeit durch ein heftiges durcheinander Rennen verändern. Danach erneut prüfen und wieder durch das Gehen sichtbar machen. Kann man sich noch an das erste Tempo erinnern? Welche Merkmale der Bewegung sind am leichtesten zu erinnern? (z.B. die Schrittgröße, der Pendel der Arme).

2.1.c) Spiel-Variante: Jeder versucht unter Beibehaltung der eigenen Geschwindigkeit die langsamste Person der Gruppe zu finden. Auf einen Zuruf, plötzlich sich dem langsamsten Gang anpassen und wieder auf einen Zuruf, plötzlich zurück zum eigenen Tempo finden. Das Gleiche passiert mit der schnellsten und vielleicht auch mittleren Gangart. Je virtuoser eine Gruppe ist, desto mehr Tempovarianten können von einander unterschieden werden. Jede Geschwindigkeit kann durch eine MM-Tempoangabe festgehalten und überprüft werden. Wer probiert alleine einen Tempowechsel zu zeigen?

2.2. Praxis-Vorschlag: Spiel - „Im – Puls“

Alle Ensemblemitglieder stehen in einem Kreis. Der metrische Puls wird vom Metronom, oder am Instrument vorgegeben. Durch das Prellen von kleinen Gummibällen auf den Boden werden verschiedene Taktarten angedeutet, so beim Zuruf: „zwei“ – prellen auf jeden zweiten Pulsschlag, bei „drei“ auf jeden dritten der Pulsschläge u.s.w., wobei immer die „1“ mit der Bodenberührung des Balles verbunden ist.

2.2.a) Spiel-Variante: Der Puls innerhalb eines Taktes kann mit zunehmender Schwierigkeit mit verschiedenen Bewegungen verknüpft werden. Der Ball wird z.B. bei $\frac{3}{4}$ -Takt von einer Hand auf den Boden geworfen, mit der anderen aufgefangen, in die erste Hand zurück gegeben. Wichtig: Ideen der Schüler aufnehmen!! Danach folgen auch die Zusammengesetzte Taktarten. Nicht das Abzählen, sondern die Bewegung gliedert die Taktart!!!

2.2.b) Weiterführung: „Polyphone Aufmerksamkeit“ - Koordination von Handlungsebenen – Eine rhythmische Sprech-Improvisation (auf erfundene Silben) ist dagegen gute Begleitung! Sie vorbereitet mehrere Handlungsebenen beim Musizieren!

2.2.c) Weiterführung: Des weiteren verhindert begleitendes, freimetrisches Sprechen dazu ein zu angespanntes Konzentrieren auf die Bewegung. Der Leiter beginnt selber eine frei erfundene Geschichte zu erzählen und deutet auf die nächsten Schüler, die die Erzählung fortsetzen. Themen? – „Kochrezepte“, „Fußballreport“, „gestern Abend...“ u.s.w. Taktarten können von binär und ternär angefangen zunehmend komplexer werden (z.B. 5/8-Takt).

2.2.d) Weiterführung: „Polyphone Aufmerksamkeit“ - Innere und äußere Handlungsebenen - Die Gruppe steht im Kreis, ein Ball wird quer zueinander geworfen, jeweils um eine Person weiter im Kreis pendelnd. Dabei befindet sich jeder in einer kontinuierlichen Vor- und Rückschwungbewegung (6/8-Takt) - Arme heben sich im Gegenschwung bis zur Schulterhöhe, Beine in Schrittstellung. Beim Fangen wird der Bewegungsfluss nicht unterbrochen. Optischer Eindruck: der Kreis „schließt sich“ und „öffnet“. Das „Schwingen“ wird durch Fragen begleitet - z.B.: „Wo ist der Daumen beim Aufschwung?“, „Wird die Fußspitze des Spielbeines angehoben?“, „Beugen sich die Knie?“

Wichtig ist, sich für dieses Spiel Zeit zu nehmen. Während des Spiels kommt zu erst die Betrachtung ohne Einflussnahme, danach die Definition der gewünschten Veränderung, erst dann folgt die partielle Veränderung der Haltung. Sie soll der Sicherheit im Fangen und Werfen, der Temposicherheit im gemeinsamen Puls des Kreises und der zunehmenden Freiheit im Beobachten des Gesamtgeschehens dienen. So nach und nach korrigierte Bewegung hat einen höheren körperlich-mentalenen Komfort. Mit dieser Übung können die Teilnehmer auch erfahren, dass Bewegungen ebenso wie Töne im Voraus erwartet und antizipiert werden müssen.

2.2.d) Weiterführung: Tempowechsel – Taktwechsel. Das gemeinsame Gang-Tempo (Puls) kann auch von einem konkreten, gerade geübten Musikstück abgeleitet werden. Das Übertragen des eigenen Gewichtes von Fuß zu Fuß ist ein größeres „Merkmal“ des Tempo, folglich leichter zu behalten, als klopfen mit dem Bleistift auf dem Noten-Pult. Beim Aufteilen der Gruppe in zwei Teile - eine Gruppe kann sich hierbei auch auf das Beobachten (optisch-akustische Steuerung) konzentrieren, eine andere auf die Fortbewegung. Durch einen plötzlichen, überraschenden Gruppen-Wechsel (ein Signal verabreden) kann man die Bereitschaft und Körper-Spannung überprüfen.

2.3. Praxis-Vorschlag: Spiel - „Unter-Über-Wasser“

Ein gerade geübtes Musikstück phasenweise „auf stumm schalten“, d.h. nur als Bewegung ohne Klang weiterdenken. Zu erst sollte das Taktart bezogene Dirigieren die Zeit überbrücken, danach freimetrische Zeichen. Das verabredete Zeichen für „aus“ und „an“ des Klanges kann z.B. durch plötzliches senken oder heben, bzw. öffnen und schließen der Hände deutlich gemacht werden.

2.3. a) Weiterführung: Selbständigkeit. Der Dirigent kann ein Teilnehmer des Ensembles werden. Man kann beobachten, an welchen Stellen des Stückes ein Wechsel gerne gezeigt wird. Neben den „schwierigen Stellen“ wird auch das Phrasen-Empfinden vorbereitet.

2.3.b) Weiterführung: Motiv- und Phrasenbildung. Ein Spiel für Paare. Gestische Erfindungen (**von A-Person**) – „Schwimm-Bewegungen“ werden von einem „Klang-Echo“(**von B-Person**) quasi über dem Wasser - auf einem Instrument oder mit der Stimme („Zisch-Laute“) gefolgt. Wichtig: die Bewegungsabläufe und das Klang-Echo

sollen die gleiche Zeit und Anzahl der Elemente haben. Zunehmend kann es ein „Wasser-Ballett“ werden mit kurzer freimetrischer Gesten-Kombination (max. 4 Gesten).

2.4. Praxis-Vorschlag: Spiel - „Wart´s ab“

Das Spiel wird paarweise mit Thera-Bändern durchgeführt: **beide Partner sind aktiv.** Die Partner halten an den Enden die Bänder, schauen sich nur ins Gesicht und versuchen durch einen überraschenden Zug gegenseitig das Band aus der Hand zu entreißen.

2.4.a) Spiel-Variante: Aktiv-Passiv-Wechsel. Zum Kontrast – Arme hängen schwer, wobei einer der beiden den Aktiv-Part übernimmt - und zieht am Band, während der andere – passiver Part –den Arm locker mitschwingen lässt. Dieser kann dann das Gewicht seines Armes spüren, wenn er schwer nach unten fällt. Es ist angenehm, dabei die Augen zu schließen und sich bewegen lassen. Das hat eine entspannende Wirkung.

2.4.b) Weiterführung: Musikalische Impulsarbeit. Akustische Impulse der Musik können in körperliche Impulse – ziehen des Bandes übersetzt werden (z.B. metrische Akzente). Dabei **A** ist aktiv, **B** ist passiv. Das hat den Vorteil, dass Jugendliche, die nicht „Takt-fest“ sind, die Phasen der metrischen Spannung und der Entspannung (das Mitgezogen-Werden, das Nachschwingen) quasi aus zweiter Hand erfahren können. Zwei Teilnehmer stehen sich gegenüber und halten jeweils ein Ende des Bandes fest. Zuerst: „Fest-Halten“ - sie versuchen das Band sich gegenseitig aus der Hand zu reißen. Beide verhalten sich aktiv.

2.4.c) Weiterführung: Körperliche Impulsarbeit. Wechsel der aktiv-passiv Phasen unterschiedlicher peripherer und zentraler Bewegungsansätze (nach Chladek®).

Eine Frage aller Ensemble-Spiele: „Haben wir eine gemeinsame Spannung“?
--

Sequenz 3: Kraft – Manager

Spannungs-Differenzierung ist innerhalb einer begrenzten Probenzeit eine Seltenheit, daher soll das folgende Beispiel eher als „Entspannung zwischendurch“ verstanden werden. Das Tragen der Instrumente während der Probe wirkt sich besonders auf die Müdigkeit im Hals-Nacken-Bereich und im Lenden-Becken-Bereich aus. Beide melden sich durch Schmerzen. Sie können aber auch durch kurze Entspannung – diesmal positiv – in das Bewusstsein rücken. Jugendliche haben gerne eine „lässige“, hängende Rumpfhaltung. Damit kann man gut Spielen!!

3.1. Praxis-Vorschlag: Spiel - „Wach – Schlafen“

3.1.a) Vorbereitung: Im Ensemble – Individuell. Die Schüler rutschen bis zum Rand ihrer Stühle oder wenn möglich rollen dafür eine Gymnastik-Matte zusammen, setzen sich darauf und erspüren zunächst einmal ihre Sitzhöcker. Eine harte Sitzfläche bietet dabei eine bessere „Spiegelung“ der Druckstellen. Dann kann das Becken seitlich hin und her sowie vor und zurück abwechselnd bewegt werden, was schließlich in eine runde Bewegung des Beckens mündet. Dabei wird die Bewegung vom Becken geführt, Oberkörper und Kopf folgen in feinen „Schlangen-Bewegungen“. Es ist wichtig den Positions-Wechsel recht schnell zu führen, weil die Wirbelsäule starr, gradlinig und unbeweglich bleibt. Nach dieser Übung werden die Sitzhöcker besser gespürt, die für einen festen und aufrechten Sitz wichtig sind.

3.1.b) Spiel-Variante: Kontrolle der Rumpf-Spannungen. Alle Teilnehmer „schlummern“ in einer entspannten, krummen Rücken-Position (Becken-Flachstellung), ohne die Stuhllehne zu berühren mit leisen Atem-Schlafgeräuschen. Ein Musiker ist der „Ruhe-Störer“ und macht leiseste, kurze Geräusche, die die Schlummernden kurz aufschrecken lassen: Becken aufrichten, Rumpf strecken, Augen auf!!! Danach fallen sie wieder in den „Schlummer“ und sinken in sich zusammen. Das Hinuntersinken kann

verschieden schnell oder langsam passieren. „Beleidigte“ können später auch langsamer, vorwurfsvoller sich strecken und nach dem Störenden schauen. Der Positions-Wechsel findet nur zwischen Normal- und Flachstellung des Beckens statt (auf, bzw. hinter den Sitzhöckern). Dabei beobachtet man den Höhenwechsel des Kopfes.

3.1.c) Weiterführung: „Becken-Spiele“. Ein „Zeichen“ soll verabredet werden und vom Leiter/Dirigenten immer wieder auf die Beweglichkeit bei der Sitzposition hinweist erinnert werden. Dieses muss einfach zwischendurch: mitten im Stück, während der Stimmgruppen- oder der General-Pause, als notwendige „Proben-/ Orchester-Hygiene“.

3.2. Praxis-Vorschlag: Spiel - „Die Skulpturen“.

Partner-Spiel. Durch die Bewegung der Schulterblätter verändert sich die „Körper-Skulptur“. Die Schulterblätter können horizontal – von einander, zu einander, vertikal – hoch oder tief, oder in einer die Richtungen verbindenden Folge ihre Stellung ändern. Die geräuschhafte Ausatmung macht den Spannungsverlauf noch präsenter. Diese Übung eignet sich auch sehr gut dazu Spannungszustände im Rücken und im Nacken wahrzunehmen. Der Rücken ist in dem nach vorne, zum Dirigenten und Instrument gerichteten Musiker öfters eine Art „weiße Landkarte“.

3.2.a) Körperplastizität: Ein Teilnehmer steht hinter dem anderen und legt seine Hände auf die Schulterblätter des Vorderen. Durch leichten Druck in eine bestimmte Richtung signalisiert er die gewünschte Richtung der Bewegung. Der Vordere unterstützt diese Bewegung, indem er selbst seine Schulterblätter zusammen, auseinander, hoch oder hinunter zieht. Wenn die rückwärtige Berührung aufhört, löst der vordere Partner die Spannung wieder auf und die Körperskulptur kehrt zum

Ausgangsbild zurück. Von Bedeutung ist es, dass die Auflösung der Spannungen plötzlich geschieht.

3.2.b) Rückkoppelung zum Atem-Vorgang. Das Entspannen mit einem lösendem Ausatmen, bzw. zischendem Geräusch verbinden. Danach auch die Aktion umkehren: die Aktivität (Kontraktion) soll klingen, das Loslassen wird mit Reflex-Einatmen verbunden. Die Geräusche werden jeweils mit entsprechender An- oder Entspannung der Mundwerkzeuge hervorgebracht.

Sequenz 4: Geste als musikalische Metapher

Sie kennen das Problem als Lehrer: ein zu lernendes Musik-Stück „liegt nicht“ einem Schüler oder einem Ensemble. Damit ist die Frage verbunden: „Was bedeutet ein Musikstück zu >interpretieren<“? - Es bedeutet den Klängen subjektive Bedeutung zu verleihen.

➤ In diesem Zusammenhang braucht die „Darstellung“ eines Musikwerkes einen „Darstellers“, oder im Falle eines Ensembles - gleich einer ganzen Theaterkompanie. Es ist persönliche Erfahrung des Komponisten, die im Musikwerk in abstrakten Ausdrucksangaben und musikalischen Parametern zum Ausdruck kommt. Wenn wir meinen ein Musikstück zu „verstehen“ – dann spiegelt sich in ihm unsere eigene Lebenserfahrung oder zumindest werden wir auf das Nicht-Selbst-Erlebte neugierig. Und was bedeutet, wenn wir ein Musikstück „nicht mögen“ oder „nicht verstehen“? Den Schülern und Ensemblemitgliedern geht es nicht anders. Warum? - Es fehlt der persönliche Nachvollzug.

- Ein Darsteller vermittelt sein Befinden, seine Regungen durch Sprache und Gesten. Der Musiker als Darsteller findet desto leichter eine „Übersetzung“ der inneren Geste in den Klang, je mehr Erfahrung er damit gesammelt hat. Dieses zu verstehen ist wichtig, denn selbst ein Profi-Musiker „versteckt“ sich gerne hinter dem Klang seines Instruments und ist körperlich quasi nicht existent - mit nicht immer „gesunden“ Folgen. Die Pubertätsphase der Heranwachsenden verstärkt noch das Problem. Dennoch, auf jedem Konzertpodium, von jedem Dirigenten und seinem Ensemble wird die Bewegungs-Metapher einer Musikidee lebendig ... Der Körper spielt hierbei eine herausragende, sogar machterfüllte Funktion.

Ein Dirigent „zeigt“ die Musik und verlangt: **„Spiele so, wie ich zeige“!**

Spätestens jetzt können wir dem jugendlichen Musiker deutlich machen:

Bewegen gehört zur Musik.

- Der berühmte Pianist Claudio Arrau³ wollte eine eigene Schule gründen, in der die Instrumentalisten den „Ausdruckstanz“ studieren sollten. In der Begründung wies er auf die psychologische Seite des Musiker-Berufes.

³ Arrau, Claudio, „Leben mit der Musik“ (Kapitel: „Kreativität und Selbstverwirklichung“), S.79, Serie Piper 597, München 1989. Zit.: „Die moderne Tanzkunst würde ich ebenfalls in den Lehrplan aufnehmen, weil ihre befreienden, expressiven Bewegungen dazu beitragen können, psychologische Blockaden, Spannungen und Hemmungen zu lösen und so zu einer stärkeren Bewusstmachung und wirkungsvolleren Darstellung von Gefühlen führen.“

4.1. Praxis-Vorschlag: Spiel – „Jeder ist ein Dirigent“

4.1.a) Spiel-Variante: Zu Hause - Jedes Ensemble-Mitglied soll immer wieder selbst dirigieren. Es macht Spaß - bei einer Lieblingseinspielung, mit den Kopfhörern auf den Ohren!

4.1.b) Spiel-Variante: Der Leiter eines Ensembles spielt ein Fragment des zu übenden Stückes, oder improvisiert am Instrument frei im gewünschten Tempo, wobei er öfters zwischen accelerando und ritardando wechselt. Teilnehmer folgen ihm dirigierend.

4.1.c) Spiel-Variante: Ein Teilnehmer spielt ein Fragment eines bekannten Stückes (auch ein bekanntes Volkslied) oder frei, aber im klaren Metrum improvisiert, dabei baut er unvorhergesehene rubati ein. Die Gruppe dirigiert dabei und versucht durch die „Überraschungen“ nicht aus dem Dirigierschema herauszufallen.

4.1.d) Spiel-Variante: Jeder dirigiert das eigene „Singen“, wobei es allein um den Charakter/Gestus geht. Es ist ein Sprechgesang, in dem die Rhythmen eigene Silben bekommen und einen speziellen musikalischen Charakter nachahmen (z.B. „a là marsche-grotesque“, oder „a là walse-lyrique“, auch jazzige Charaktere sind sehr ergiebig.)

➤ **Das „Dramatische“, die Gefühle und Empfindungen** bezeichnen wir mit dem Begriff: **Musikcharakter**. Es ist nicht einfach darüber zu sprechen: weder beim suchen der Interpretation noch beim Betrachten ihrer Intention, denn man würde sich ja unangemessen „outen“. Musik beschreibt eben das Unsagbare, es ist und bleibt intim und individuell. Wie könnten sich jugendliche Musiker trotzdem diesem

Aspekt nähern? Wir versuchen die Spannungen, bzw. Phrasenbildung des Stückes als quasi „Schauspielerische Szene“ anzudeuten.

- Die Fähigkeit Spannungsabfolgen zu gliedern muss erst wachsen, daher ist es wichtig mit einem Musikstück zu beginnen, in dem die motivische Gliederung zur Formidee gehört.

Beispiel: John Cage: Works for piano & prepared piano Vol.1 Nr.12

Titel: For M.C. And D.T. (1952) for Piano.

(CD-Einspielung WERGO 5060151-50)

4.2. Praxis-Vorschlag: Spiel - „Szenen – Wechsel“

4.2.a) Spiel-Variante: als Partnerübung – die motivischen Veränderungen könnten als ein „Gespräch“ durch Gestikulation und Gesichtsmimik angedeutet werden – Pultweise zu einander gewandt, evtl. mit verteilten Rollen,

4.2.b) Spiel-Variante: durch ein „2-Hände-Gespräch“, dabei agiert jede Hand wie beim Puppenspiel als eigener Schauspieler.

4.2.c) Weiterführung: Klärung der Ausdrucksweise der Hände. Passive und aktive Bewegung bei hängenden, liegenden und gestützten Arm-/Handlagen.

ballende- und spreizende Aktivität mit unterschiedlicher Elle-/Speiche-Lage.

4.3. Praxis-Vorschlag: Spiel – „Imaginäres Fernsehen“.

Ein Gefühl für Spannung und Lösung kann der Gruppe auch durch das Anhören von Musikstücken aus dem Genre der Filmmusik vermittelt werden. Sie spielen oft mit extremen Polen aus langsam und schnell oder bedrohlich und heiter und können eine unterhaltsame Abwechslung in der Probenpause werden. Dieses Spiel kann besonders gut angewendet werden, wenn die Raumgröße keine freie Fortbewegung erlaubt.

4.3.a) Einzel: Dazu können die Schüler auf ihren Stühlen sitzen bleiben und nach vorn in einen imaginären Fernseher schauen. Sie stellen sich nun vor, dass dort der Film zu der gehörten Musik läuft und passen sich mit Mimik und Gestik der Musik an. Die spontanen Veränderungen der „Sitz-Haltungen“ – auf den Stühlen bleibend, oder stehend (wenn es besonders „spannend wird“) verdeutlicht dabei, dass sich Spannungs- und Entspannungszustände abwechseln.

Nicht das Spiel an sich, sondern der häufige Wechsel der Haltungen gibt den „Zuschauern“ die Entspannung.

4.3. b) Spiel-Variante: Im nächsten Schritt kann der Stuhl als Objekt der Handlung einbezogen werden (z.B. zum „Verstecken“, „Stützen“, darauf Steigen, unterschiedlich anfassen). Beispiele:

aus Filmmusik: Nino Rota / Filme von Federico Fellini,
aus Filmmusik: Bernard Herrmann / Filme von Alfred Hitchcock,
auch viele Perkussions-Stücke.

4.3. Praxis-Vorschlag: Spiel - „Filmmusik“. (Gruppe/Paare)

➤ **Spiele mit „Bild- und Tonspur“** – beide sind Filmmedien und in Kombination – intensivieren die emotionale Anteilnahme des Zuschauers. Eine wahre „Spielwiese“ für Experimente mit der Klangqualität ergibt sich aus spontaner instrumentaler oder stimmlicher „Begleitung“ von Handlungen. Das Dirigieren übernimmt jetzt ein „Schauspieler“. Auf Dur und Moll kommt es dabei nicht an, dagegen kann das ausprobieren der unterschiedlichen, ungewöhnlichen Geräusche und Spieltechniken besonders reizvoll sein. Auch hier gilt die Regel: je genauer die Beobachtung, und je erfahrener die Gruppe - im Zuschauen, Zuhören und einander Erspüren – desto schöner die Musik. Sie sagen: Es ist noch keine Musik?... Wann beginnt die Musik im Unterricht, in der Probe? - Nicht jede Absicht produziert Kunst. Der Zufall kann aber sehr kunstvoll sein!!

4.3.a) Spiel-Variante: Fokus auf das Gesicht. Klangreaktion auf die Augenbewegung, auf das „Schulterzucken“, das Wenden des Kopfes.

4.3.b) Spiel-Variante: Fokus auf die Füße. Das Aufsetzen der Füße auf den Boden „verursacht“ den Klang. Die Vorstellung der Bodenbeschaffenheit: fest, weich und nachgiebig bietet einen Raum für Klangvorstellung, wie auch die Art sich darauf zu bewegen, klanglich untermalt wird.

4.3.c) Spiel-Variante: „Pantomimen“. Die Sich-bewegenden werden „verfolgt“ von einem Instrument oder einer kleinen Instrumenten-Gruppe. Die Darsteller zeigen sich nur kurz „auf der Leinwand“ (begrenzen von einer sichtbaren Fläche) – quasi „Auf der Flucht“, „Stolpernd über einen Gegenstand“, „von einem Hund gezogen“ und verschwinden hinter der Raum-Abgrenzung.

4.3.d) Spiel-Variante: „Stumm-Film“ . Die Teilnehmer bewegen sich „komisch“ durch den Raum wie eine Gruppe von Gestalten aus einem Film („Bildspur“) und hören zu, welche Geräusche die eigenen Füße auf dem Boden verursachen. Dann imitieren sie diese Geräusche mit der Stimme. Die eigene, charakteristische Stimm-Begleitung aus Zisch-, Explosiv- und Hauchlauten – ohne Hinzuschaltung der Stimmbandaktivität – wird auf ein verabredetes Zeichen ausgeschaltet (im alten Kino „geht der Ton kaputt“).

4.3.e) Spiel-Variante: „Drehbuch“. Anschließend wird die Bildspur ausgeschaltet und nur die Tonspur (Geräusche) läuft weiter. Dabei wird man feststellen, dass die Tonspur, zumindest im Kopf, immer mitläuft. Warum ist das so? – Weil wir das Erlebte, das durch die Sinne Wahrgenommene immer im Sinne einer subjektiven Bedeutung kommentieren, auch ohne sich darüber bewusst zu werden.

Bei dieser Übung läuft bei jedem Einzelnen ein individuelles Drehbuch im Kopf ab, was es ermöglicht, sich Geräusch- und Bewegungssequenzen zu merken. Genauso ist es auch beim Musizieren. Während des Spielens stellt sich jeder etwas anderes vor. Das soll aber kein Hemmnis sein. Vielmehr sollte das in der Probenstunde zum Thema gemacht werden – entweder durch eine Bewegungsübung wie die eben beschriebene oder durch Gespräche. Je mehr Musiker im Ensemble desto mehr Vorschläge für einen Ton, eine Geste, für ein Stück und seinen Gestus – auch wenn das musikalische Ergebnis einen gemeinsamen Nenner bedeutet.

4.3.f) Weiterführung: Komponieren einer kleinen Szene mit Klanggestaltung.

Variante 1: experimentell, geräuschhaft.

Variante 2: in erweiterten Tonalität.

4.3.g) Spiel-Variante: „Loop“ – Paarweise (auch Lehrer und Schüler). Eine wiederkehrende Ton- und Bild-Schleife. Ein Fragment eines Musikstückes wird in eine Geste übersetzt und vor- und zurück „gespult“, dabei können auch Verzerrungen des „Films“ auftreten. Die Geste führt, die Klangspur folgt.

4.3.h) Praxis-Vorschlag: Gruppe. Dieses Spiel kann auch abgewandelt werden. Wer sich bewegt wendet sich einem Instrument speziell zu, von dem er gern begleitet werden möchte, oder es sind alle zur Begleitung aufgefordert.

➤ Einer **„schwierigen Stelle“** liegt meistens eine bestimmte technische Unerfahrenheit oder auch eine Überlagerung mit Angstsituation zugrunde. Die mögliche Hilfestellung besteht darin, dass durch Umdeutung - als „Filmsequenz“ - **spontanes Handeln als Reaktion auf den Bewegungsverlauf** wieder möglich sein

wird. Dieses lenkt von der Angst ab. Hinzu kommt, dass die Wiederholung der Sequenz immer neue Aspekte der Spiel-Handlung beleuchtet (siehe „Rotierende Aufmerksamkeit“). Inhaltliche „Verzerrungen“ der Szene (zeitliche Dehnung, Verkürzung) geben die Möglichkeit für immer neue Betonungen innerhalb des Spielvorgangs.

- Eine technische Aufgabe kann einer „Klangspur“ zu Grunde gelegt werden: eine laufende Sequenz soll z.B. - nur mit „Trillern“, - nur durch Staccato-Töne, oder – durch Spiel in einer bestimmten Lage unterlegt werden, je nach dem welche Erfahrung gerade notwendig sein sollte (siehe „Differenzielle Übungsgestaltung“). Diese **vergleichende Wiederholung** hat Vorrang vor einer unveränderbaren Repetition, das sie zum Lernen durch Vergleich, also zum „selbstgesteuerten Lernen“ stimuliert.

Sequenz 5: Musik der Sinn-Bilder

- Die Interpretation der musikalischen Ereignisse tangiert den **Bereich der Synästhesie**. Unsere Sinne – die nahen und die fernen – und ihre Informationen (Modalitäten) liefern kontinuierlich und gleichzeitig Informationen über das eigene Befinden und die Umwelt. Die Konzentration auf sie (Aufmerksamkeit) - wird meistens durch wenige spezielle Signale fokussiert. Zum Musizieren gehören speziell: das **Spüren** der eigenen Bewegungsabläufe, das differenzierte **Hören** der Töne, die das Ergebnis der Bewegung sind und das betrachtende **Sehen** der graphischen Bilder und der eigenen Bewegungen.
- Beim Musizieren im Ensemble werden noch mehr zu integrierende Störfaktoren gleichzeitig auftreten. Immer, wenn konkrete „**Sinnes-Botschaft**“ die Kanäle „**verstopft**“, kommt es zum „**Informations-Stau**“ und einem „**musikalischen**

Unfall“. Das „Umschalten“ der gezielten Aufmerksamkeit von einer Sinnes-Botschaft zur anderen stellt die Quelle möglicher Störungen beim Spielfluss dar.

- Dagegen hilft es, den **Perspektiv-Wechsel** zwischen dem **Sehen – Hören – Spüren** sowohl wegen der Qualität der musikalischen Gestaltung, wie auch wegen des körperlichen Komforts **schon in das Üben zu integrieren**. Die Fähigkeit der „rotierenden Aufmerksamkeit“ ermöglicht das gesunde Musizieren und erleichtert die Bewältigung der technischen Probleme. Hier einige Beispiele:

5.1. Praxis-Vorschlag: **Spiel – „Rücken-Mal-Schule“**

- Bisher wurde der Begriff der „**Kreativität**“ vermieden, denn grundsätzlich jede vorher im Verlauf und Endergebnis nicht festgelegte Handlung kann den Anspruch der individuellen Kreation erheben. Beim Trainieren der auf Synästhesie basierenden künstlerischen Handlungen – unabhängig ob die Überschneidung zwischen Farb-Klang-Form-Vorstellung zu einem musikalischen oder plastischen Werk führt – handelt es sich genuin um eine unvorhergesehene Überschneidung von Eindrücken und Vorstellungen.

Die Fähigkeit „**Sinnes-Bilder**“ heraufkommen zu lassen und sie bewusst dann umzusetzen, stellt die **Ressource der Individualität** eines Künstlers dar.

Es wäre fatal für den künstlerischen Genuss, wie für das Portmonaie der freischaffenden Künstler den Gestaltungsvorgang auf die Rezepte „Das macht man so...“ oder „Das darf man nicht...“ zu reduzieren.

5.1.a) Praxis-Vorschlag: Paarweise. Die Teilnehmer stehen hintereinander. Der Hintere ist ein „**Maler**“ und bemalt den Rücken des Vorderen wie eine „**Leinwand**“. Sein Malwerkzeug ist die Hand – Fläche, - Kante, - Rücken, - Finger, Knöcheln, Faust. Der Vordere wiederholt was er auf dem Rücken spürt – **als Echo**, also mit Verspätung. Es entstehen „**Luft-Bilder**“.

Der „**Maler**“ zeichnet nur kurze Motive, maximal 3 – 4 Zeichen (Linien, Punkte, Flächen) und achtet auf:

- 1) die Druckstärke – weich oder hart geführt,
- 2) die Mal-Spur – schmal oder breit geführt,
- 3) den Linienverlauf, bzw. die Lage am Rücken,
- 4) die Geschwindigkeit,
- 5) die einmalige, wiederholbare, Erscheinung der Motive,
- 6) un-/symmetrische Bild-Komposition auf dem Rücken.

5.1.b) Variante: Der vordere Partner /„die Leinwand“ – macht die Luftzeichen gleichzeitig mit dem „Maler“, die Bewegungen werden später assoziativ, mit **Lautmalerei** mal vom „Maler“, mal von der „Leinwand“ untermalt.

5.1.c) Variante: Eine Komposition entsteht. Der „Maler“ beschreibt den Rücken mit nur 4-5 Klang –Berührungs-Motiven, achtet darauf, dass sie gut verteilt sind auf dem Rücken; die bemalte „Leinwand“ wird dann vom Vorderen **auf ein Blatt Papier** (A3) mit Zeichenkohle aus der Erinnerung reproduziert.

5.1.d) Variante: Der erspürte Gestus der Rücken-Bilder (Parameter - siehe 5.1.a) wird vom Vorderen **auf das Instrument übertragen**.

Je öfter diese Übung durchgeführt wird, desto feinfühlicher werden die Schüler für Bewegungen und ihre Körperwahrnehmung insgesamt. Das taktile Feingefühl, das beim Musizieren besonders gefragt ist, wird dadurch gefördert. Durch das Malen kann auch das räumliche „Ausmaß“ von abstrakter Musik-Notation oder Akkord-Spannungen bewusst gemacht werden. Die Noten finden auf diese Art und Weise eine visuelle, zeichnerische Umsetzung

Abschließende Gedanken: Bewegung als pädagogische Idee

Musik ist zu erst eine notwendige, kulturelle „Massen-Entwicklung“ und wir unterrichten zu erst alle, die sich für sie interessieren. Gut so! Aber... dadurch ist es schwieriger geworden Instrumental-Pädagoge zu sein. Da stellen sich die Probleme der Konzentration, der Motivation, der Ausdauer. Diese Hürden werden durch die Gruppen-Situation in Klassen und Ensembles vervielfacht. Idealerweise stellt man sich das Musikensemble-Leiten als Erarbeitung einer beglückenden Fülle an Repertoires vor. Mit der Zeit merkt ein motivierter Lehrer, dass es zum Teil um soziale und therapeutische Aufgaben sind, die dabei auf ihn zukommen. Das Begleiten der Entfaltung einer Gruppe mit zunehmender Komplexität des Musizierens, bzw. des Variantenreichtums der pädagogischen Handlungen verlangt eine wahrhaft kreative Haltung vom Musikpädagogen.

Es ist viel von ihm verlangt, denn das Begleiten der musikalischen Entwicklung beinhaltet sowohl

1. die Berücksichtigung der psycho-physischen Konstitution und der motorischen Entwicklung, wie auch

2. einen besonderen Kommunikationsstil – die interaktive Bestimmung der Erfahrungsstufen einer Gemeinschaft. Dieses schafft
3. die Notwendigkeit, offen zu sein für die Umwandlung eines „Lern-Problems“ in ein „Erfahrungs-Experiment“.

Vom Bewusstsein des Instrumentalpädagogen für diese Notwendigkeit hängt das Nutzen der oben beschriebenen Vorschläge ab.

Alle drei Säulen des musikpädagogischen „Handwerks“ (die musikalische Ausbildung, die reichhaltige Bewegungserfahrung und die Interaktionsqualifikation) müssen von Pädagogen geübt werden und unterliegen ständigem persönlichen und situativen Wandel.

Die hiermit bekundete Haltung bedeutet keine Ablehnung der Lehrwerke, sondern möchte gerade zu einer genaueren Betrachtung der in ihnen für die Entstehungszeit adäquaten innovativen Lösungen anregen: Welche Probleme fanden dort welche Lösungen, wie kann ich diese Lösungen mit meinen Schülern gemeinsam „Erfinden“?

Grazyna Przybylska-Angermann

Nürnberg, den 01.06.2008