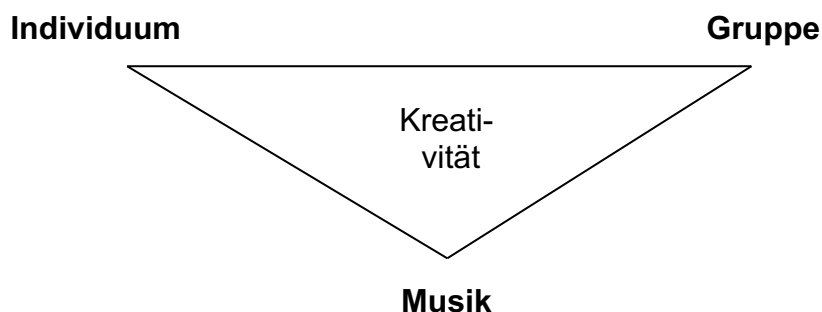


GRUPPENIMPROVISATION ALS MUSIKALISCHE BASISARBEIT

Publiziert in: Rudolf-Dieter Kraemer und Wolfgang Rüdiger: Ensemblespiel in Schule und Musikschule. Augsburg 2001, S. 155-174

1. Was ist Gruppenimprovisation

Gruppenimprovisation ist eine besondere Form des Ensemblespiels, bei der das musikalische Resultat aus der Interaktion der Mitspieler untereinander entsteht. Auf notierte oder anderweitig festgelegte Vorgaben wird verzichtet, allerdings können gewisse Vereinbarungen in Form von verbindlichen Spielregeln als Grundlage dienen. Die Spieler steuern eigene Ideen zum improvisatorischen Prozess bei und drücken sich in besonderer Weise persönlich musikalisch aus. Zugleich aber speist sich ihre Kreativität - ganz wie in einem guten Gruppengespräch - aus dem Aufeinanderhören und -reagieren: die Ideen des Einen entfachen neue Ideen bei den anderen usw. Gemeinsam spinnen die Spieler einen musikalischen Faden, der als klingendes Resultat Spieler und ggf. auch Hörer überzeugen soll. Improvisation ereignet sich also in einem von Kreativität bewegten Spannungsfeld zwischen Individuum, Gruppe und Musik.



Eine Besonderheit in der Gruppenimprovisation ist der Umgang mit dem Ungewissen:

- Kein Spieler weiß, was der andere zum gemeinsamen Spiel beitragen wird. Das Unerwartete ist der Alltag der Improvisation und fordert ein hohes Maß an Flexibilität und Toleranz.
- Improvisation trägt immer die Gefahr des Mißlingens in sich, ist Musizieren ohne Sicherheitsnetz.
- Improvisation bietet aber auch die Möglichkeit, aus der Gunst des Augenblicks heraus Neues zu erfinden und bisherige Grenzen zu überschreiten.

Gruppenimprovisation ist mehr als nur Musik. Die Fähigkeiten, sich selbst auszudrücken, in einem Team ohne Anführer gleichberechtigt zu arbeiten, Impulse anderer anzunehmen, zugleich aber auch selbst Impulse zu geben, mit Unvorhergesehenem umzugehen und spontan Neues zu entwickeln - all dies sind Eigenschaften, die auch unser alltägliches

Leben in ganz entscheidender Weise prägen und zu den Zielvorstellungen einer umfassenden Persönlichkeitserziehung gehören.

Zugleich ist Gruppenimprovisation eine Art musikalischer Umgangssprache, die es jedem Mitspieler erlaubt, sich eigenständig auszudrücken, im Rahmen seiner Möglichkeiten am gemeinsamen Geschehen teilzunehmen und dabei seine Ausdrucksfähigkeit weiter zu entwickeln. Dadurch finden viele Spieler Zugang zu noch verborgenen musikalischen Ressourcen, entdecken ihre eigene Musikalität und gelangen so zu einem *authentischen* und damit überzeugenden Musizieren. Schließlich gewährt Gruppenimprovisation Einblick in den Prozess musikalischer Erfindung und fördert dadurch das Verständnis für musikalisches Denken, was insbesondere für den Stilbereich zeitgenössischer Musik gilt.

Persönlichkeitserziehung, musikalisches Lernen und praktisches Musizieren bilden in der Gruppenimprovisation eine Einheit, die so nirgendwo sonst zu finden ist.

2. Gruppenimprovisation in der Musikpädagogik

Musikalische Gruppenimprovisation gehört vermutlich zu den ältesten Musizierformen der Menschheit und wird in vielen Kulturen heute noch praktiziert, vor allem in lebensnahen Musiktraditionen wie der Tanzmusik. In der mitteleuropäischen Musik war sie im 19. und beginnenden 20. Jahrhundert fast völlig verschwunden. Mit dem Aufkommen der Reformpädagogik in den 20er Jahren des 20. Jahrhunderts entstanden auch erste Versuche, Gruppenimprovisation für die Musikpädagogik nutzbar zu machen. Hier ist vor allem CARL ORFF zu nennen, dessen Schulmusikwerk ursprünglich als Anleitung zum Improvisieren gedacht war.

Musikalische Gruppenimprovisation als Begriff geht auf die 60er/70er-Jahre zurück, wo sie als „demokratische“ Musizierform und Möglichkeit der Selbstverwirklichung zunächst unter emanzipatorischen Gesichtspunkten Bedeutung erlangte. Als Unterrichtsform wurde Gruppenimprovisation in dieser Zeit vereinzelt in Schulen und Musikschulen eingesetzt, konnte sich jedoch nicht wirklich etablieren, besonders weil keine fundierten Ausbildungsmöglichkeiten existierten, zumindest nicht in institutionellem Rahmen.

Nichtsdestotrotz gab es verschiedene methodische Ansätze, Improvisation im Rahmen der Musik- und Sozialpädagogik zu verwenden. In diesem Zusammenhang sind vor allem LILLI FRIEDEMANN, GERTRUD MEYER-DENKMANN, WOLFGANG ROSCHER, WILHELM KELLER, JOHN PAYNTER/PETER ASTON, R. MURRAY SCHAFFER, ERHARD KARKOSCHKA und MICHAEL VETTER (siehe Literaturliste) zu nennen.

Beispielhaft wird nachfolgend ein auf LILLI FRIEDEMANN zurückgehender methodischer Ansatz näher beschrieben, der seit den 50er Jahren bis heute kontinuierlich weiterentwickelt wurde. Wir geben zunächst einen Überblick über die Grundlagen, stellen dann in Kapitel 4 eine Auswahl der Spielregeln vor, die sich in unserer über 15jährigen Arbeit mit verschiedenen Zielgruppen als besonders wichtig erwiesen haben, und gehen anschließend in Kapitel 5 und 6 auf einige wesentliche methodisch-didaktische Aspekte ein.

3. Grundlagen im Überblick

Gruppenimprovisation nach LILLI FRIEDEMANN zeichnet sich insbesondere dadurch aus, dass

- musikalische Vorkenntnisse und die Beherrschung eines Instrumentes nicht erforderlich sind, was auch Laien den Zugang zum Improvisieren ermöglicht,
- die Arbeitsweise dennoch auch für fortgeschrittene und Berufsmusiker sehr gewinnbringend ist;
- persönlichkeitsbildende und gruppendynamische Themen zwar eine wichtige Rolle spielen
- zugleich aber stets musikalisch überzeugende Resultate angestrebt werden;
- solchermaßen praktizierte Gruppenimprovisation sich als geeignete *Basis* auch für andere weiterführende Formen musikalischer Praxis (Kammermusik, Orchester, Komposition u.v.m.) erwiesen hat.

3.1 Instrumentarium

Gruppenimprovisation kann mit jedem Instrumentarium betrieben werden, angefangen von einfachen Perkussions-, Blas- und Saiteninstrumenten, klingenden Materialien und der Stimme bis hin zu klassischen Orchesterinstrumenten. Instrumentaltechnisches Können spielt dabei zunächst keine entscheidende Rolle; auch auf sehr elementarem Niveau können gute Ergebnisse erzielt werden. Hilfreich ist es, wenn insgesamt eine große Bandbreite an unterschiedlichen Tonhöhen, Lautstärken und Klangfarben zur Verfügung steht.

3.2 Musikalisches Material und Stilbereiche

Damit die Spieler sich voll und ganz auf die musikalische Gestaltung und auf ihre Mitspieler konzentrieren können, muss das musikalische Material unmittelbar zugänglich sein. Auf komplizierte Vorgaben wie Harmonieschemata, spezielle Skalen, technische Anweisungen und fixierte Formen sollte daher verzichtet werden. Somit ergeben sich zwei bevorzugte stilistische Bereiche für sinnvolles Improvisieren in der Gruppe:

- experimentelles Gestalten mit Klängen und Geräuschen
- metrisch-rhythmisches und melodisches Improvisieren

Beim *Improvisieren im experimentellen Stil* wird auf Metrum und genau skalierte Tonhöhen verzichtet, stattdessen dienen Klänge und Geräusche als Ausgangspunkt für musikalische Gestaltung. Diese sind in zweierlei Hinsicht besonders geeignet. Erstens lassen sie sich auch ohne Vorkenntnisse im Experiment entdecken und handhabbar machen.

Dadurch entfällt das leidige Problem der Vermittlung komplizierter Instrumentaltechnik: Klangmöglichkeiten aufzufinden, Spieltechniken selbst zu entdecken und sich anzueignen wird vielmehr zu einem lustvollen Prozeß. Zweitens bedeutet die Bevorzugung von Klängen und Geräuschen, dass in der musikalischen Gestaltung die Parameter Klangfarbe,

Helligkeit, Artikulation, Dynamik und Zeitgestaltung besonderes Gewicht erhalten, während Intervalle und harmonische Beziehungen eine vergleichsweise unbedeutende Rolle spielen. Dieser Umstand stößt häufig auf Skepsis, entspricht aber durchaus wichtigen Strömungen der komponierten Musik des 20. Jahrhunderts (wie die Musik von SCHAEFFER/HENRY, CAGE, SCHNEBEL, KAGEL, LACHENMANN u.a. zeigt). Außerdem ist Klangfarbengestaltung der Improvisation zutiefst eigen, denn sie geschieht in der direkten Auseinandersetzung des Spielers mit seinem Instrument. Ein sehr differenzierter Umgang damit ist für einen improvisierenden Musiker viel näher liegend als für einen komponierenden. Die bewusste Gestaltung von Tonhöhen hingegen ist eher eine kompositorische Aufgabe.

Schließlich entfallen beim Improvisieren mit Klängen und Geräuschen die Kategorien von „richtig“ und „falsch“. Dies kann für einige Mitspieler eine große Erleichterung bedeuten und ihnen die Möglichkeit eröffnen, ihre Musikalität auf ganz neue Weise kennenzulernen. Erfahrungsgemäß gibt es niemanden, der „unfähig“ ist, in diesem Stil zu improvisieren, sofern er es auf den Versuch ankommen lässt.

Metrisch-rhythmisches und melodisches Improvisieren entspricht zunächst eher den Hörgewohnheiten der Spieler. Auf einen entscheidenden Unterschied zur Gestaltung mit Klängen und Geräuschen sei jedoch hingewiesen. Es gibt objektive Kriterien dafür, wann ein Rhythmus „falsch“ ist, wenn er nämlich nicht zum Metrum passt. Auch ungeübte Zuhörer nehmen dies sofort als unstimmig wahr. Rhythmische Sicherheit jedoch ist für manche Spieler nur über einen längeren Zeitraum regelmäßigen Praktizierens hinweg zu erreichen. Deshalb ist das metrische Improvisieren immer mit dem Problem des Noch-nicht-Könnens einiger (oder sogar vieler) Spieler behaftet, was besonders für jüngere Kinder zutrifft. Ähnliches gilt für das melodische Improvisieren. Hierbei können sich Probleme im Umgang mit den Tonhöhen ergeben. Sie sind für ungeübte Spieler nicht vorhersehbar, so dass sich häufig Diskrepanzen zwischen dem ergeben, was gewünscht ist und dem was erklingt. Daher ist es sinnvoll, die Aufmerksamkeit weg von den einzelnen Tonhöhen hin zum Gesamtcharakter zu lenken, beispielsweise durch passende Bilder bzw. Rahmenhandlungen (Rumpelstilzchens Tanz, Gesang der einsamen Nixe etc.) oder einen mitreißenden Untergrund.

Trotz dieser Vorbehalte sollte auf melodisches und metrisch-rhythmisches Spiel nicht verzichtet werden, denn auch dies ist ein wichtiger musikalischer Erlebnisbereich. Positive und ermutigende Erfahrungen mit den eigenen musikalischen Fähigkeiten sammeln die Spieler aber zunächst eher in der Arbeit mit Klängen und Geräuschen. Deshalb ist es sinnvoll, diese anfangs in den Vordergrund zu stellen.

3.3 Spiel als Methode

Im Zentrum der hier vorgestellten improvisatorischen Arbeitsweise steht das Spiel. Denn Spielen ist nicht nur die Urform des Musizierens an sich - wie schon der Sprachgebrauch verrät: Klavier spielen, eine Sonate spielen etc. - sondern auch eine geeignete Form des Lernens: im Spiel sammeln die Teilnehmer auf lustvolle Weise eigenständig Erkenntnisse und erweitern ihre Fähigkeiten. Beim Improvisieren kann tatsächlich von der ersten Minute an gespielt und gleichzeitig gelernt werden, trockene Übesequenzen entfallen.

Dabei sind wohlkalkulierte Spielregeln von entscheidender Wichtigkeit. Mit ihrer Hilfe kann der Lehrer Freiräume gewähren und zugleich sicherzustellen, dass musikalische ebenso wie gruppendynamische Lernprozesse stattfinden.

Der Lehrer sollte dabei die Chance nutzen, im Spiel als gleichberechtigter Improvisationspartner aufzutreten. Dies ermöglicht es ihm, als musikalisches Vorbild zu agieren, macht ihn aber auch in besonderer Weise für die Schüler als Person erlebbar.

3.4 Merkmale sinnvoller Spielregeln

Gelingen und Misslingen des Improvisierens hängen maßgeblich von der Art und der Auswahl der einzelnen Spielregeln ab. Sollen sie den Ansprüchen an ein vorbedingungsloses und spielerisches Improvisieren genügen, sind besondere Bedingungen zu beachten.

Nachfolgende Merkmale haben sich in der Unterrichtspraxis der Autoren bewährt.

- Ungeübte Spieler können nicht einfach ohne Vorgabe drauflos spielen. Sie brauchen Spielregeln, die ihnen einen „Anlass“ zum Improvisieren bieten, d.h. eine Aufgabe, die die Phantasie anregt und Lust am Erfinden weckt. Zugleich sollte diese Aufgabe musikalisch sinnvoll sein, also ein überzeugendes Resultat nicht nur möglich, sondern sogar wahrscheinlich machen.
- Spielregeln sollten in einem Wechselspiel zwischen innerer Klangvorstellung und praktischem Erproben unmittelbar zu realisieren sein. Komplizierte Materialvorgaben (wie festgelegte Töne oder komplexe Harmonien) sind nicht zu empfehlen, denn sie fesseln die Aufmerksamkeit und verhindern, dass die Spieler sich auf die musikalische Gestaltung konzentrieren können.
- Spielregeln sollten klare Freiräume definieren, die den Spielern ernst zu nehmende Entscheidungsmöglichkeiten bieten, Platz für „Eigenes“, für Kreativität gewähren.
- Improvisationsaufgaben sollten viele überzeugende Lösungsmöglichkeiten zulassen. Statt eines bloßen „Falsch“ oder „Richtig“ erleben die Spieler so qualitative Vielfalt.
- Sinnvolle Spielregeln ermöglichen den Teilnehmern Erfahrungen und Erkenntnisse, die ihre musikalische Weiterentwicklung fördern. Im (altersgemäßen) Nachgespräch kann musikalisch Erlebtes bewusst gemacht und mitgeteilt werden. Durch eine geeignete Auswahl und Abfolge von Regeln kann der Spielleiter geeignete Lernprozesse in Gang setzen und in angemessener Weise weiterführen. Näheres dazu ist in Kapitel 5 beschrieben.
- Spielregeln sollten musikalisches Denken fördern. Dies gilt insbesondere auch für die

Verwendung außermusikalischer Anregungen in der Aufgabenstellung. So geht es in Spiel 10 „Landschaften raten“ nicht primär darum, eine bestimmte Landschaft deutlich darzustellen, sondern mithilfe der Landschaftsvorstellung gute Musik zu erfinden. Entscheidend ist, dass die gestellte Aufgabe das Ohr auf die musikalische Gestaltung lenkt, zu charakteristischem Spiel herausfordert und damit Beliebigkeit verhindert.

- Eine Spielregel muss immer das Gruppengeschehen regeln, und zwar so, dass jedem Spieler eine sinnvolle Rolle zufällt.
- Improvisieren ist Spielen nach Gehör. Dem haben Spielregeln Rechnung zu tragen, indem sie unterschiedliche Formen des Hörens ermöglichen und fördern: die innere Klangvorstellung bzw. das musikalische Vorausdenken, das Sich-selbst-Zuhören, das Aufeinanderhören in der Gruppe und schließlich die Wahrnehmung des musikalischen Ganzen.

3.5 Arten der Anregung (Motivation)

Es gibt verschiedene Sorten von Spielregeln, je nach der Art und Weise, wie sie zum musikalischen Gestalten anregen:

- *Assoziative Anregungen* entstehen durch außermusikalische Vorstellungshilfen, mit denen bestimmte musikalische Sachverhalte thematisiert werden können. So führt die Darstellung von Landschaften zu charakteristischen Strukturen, die Vorstellung verschiedener Gesprächsarten zu dialogischem Improvisieren u.s.w.

Geeignet sind auch *konkrete visuelle Vorlagen*. Dies können Bilder (beispielsweise von Klee, Kandinsky, Miro oder Pollock), aber auch Pflanzen unterschiedlicher Form oder Fotos von interessanten Strukturen sein.

- *Interaktionsregeln* beschränken sich darauf, das Gruppengeschehen so zu regeln, dass aus den kreativen Impulsen der Einzelnen und dem gegenseitigen Aufeinanderreagieren musikalisch sinnvolle Ergebnisse entstehen. (Spiele 1,4,5,8 u.a.)
- *Interdisziplinäres gegenseitiges Reagieren*, z.B. zwischen Musik und Bewegung, vereint die Vorzüge der genannten Spielarten: das Resultat entsteht aus der gegenseitigen Anregung der verschiedenen Kunstformen ebenso wie aus der unmittelbaren Reaktion aufeinander. (Spiel 3 „Schritte klopfen“)
- Auch der *experimentelle Umgang mit einem Instrument oder einem klingenden Material* kann sehr stimulierend sein und ungewöhnlich kreative Lösungen hervorrufen. (Spiel 11,12)

4. Spielregeln für den Unterricht

4.1 Kommunikations-Spiele

Die Spiele 1 - 3 sind für Trommeln formuliert, funktionieren aber auch mit anderen Instrumenten

Spiel 1: anfangen - aufhören¹

Die Gruppe sitzt im Kreis, jeder mit einer Trommel zwischen den Knien. Alle schließen die

¹ Lilli Friedemann 1973, S. 16 unten

Augen und versuchen, möglichst gleichzeitig - „als würde jemand dirigieren“ - mit einer heftigen Trommelei zu beginnen und ebenso gleichzeitig wieder zu enden.

Spiel 2: Tummelei²

Alle sitzen im Kreis, zunächst probiert jeder auf einer Trommel verschiedene Klang- bzw. Spielarten aus. Das eigentliche Spiel besteht aus abwechselnden Duo und Tutti-Phasen: Zunächst „tummeln“ sich alle gleichzeitig auf ihren Trommeln (Tutti), einer nach dem anderen hört auf, die beiden letzten Spieler, die übrig bleiben, improvisieren ein Zweierspiel (Duett). Dabei dürfen sie sich wie im Gespräch abwechseln oder aber auch gleichzeitig spielen. Wenn sie sich „nichts mehr zu sagen“ haben oder zu einem deutlichen Ende gekommen sind, setzen wieder alle mit einer neuen Tummelei ein. Nach einiger Zeit hört wieder einer nach dem anderen auf, zwei andere bleiben übrig und gestalten ein neues Duett u.s.w. Das Spiel kann entweder mit einem Duo oder mit einem Tutti enden.

Spiel 3: Schritte klopfen³

Ein Spieler geht, läuft, rennt, steht, hüpf, tanzt oder bewegt sich in beliebiger Weise in der Raummitte. Die anderen Spieler sitzen ringsum im Kreis, jeder mit einer Trommel zwischen den Knien, und machen jeden Schritt durch einen Schlag auf ihren Instrumenten genau mit. Der Spieler in der Mitte kann nach Bedarf mit den verschiedenen Möglichkeiten spielen, sich zu wiederholen und damit berechenbar zu sein oder aber die Instrumentalisten mit unvorhersehbaren Bewegungen zu überraschen. Er findet ein Ende, indem er auf einen Trommler zugeht und mit ihm die Rollen tauscht.

Spiel 4: Der Elefant⁴

Die Spieler sitzen im Kreis, jeder hat eine Trommel zwischen den Knien. Die Schritte eines Elefanten gehen reihum. Zunächst bleibt das Tempo konstant, der Übergang von einer Trommel zur anderen soll möglichst nahtlos, ohne „Stolpern“ erfolgen. Dann werden allmähliche Tempoänderungen eingebaut. Schließlich erfolgt eine Hetzjagd, der Elefant rast im Kreis. In einer letzten Steigerung darf er während dieser Jagd sogar plötzlich die Richtung wechseln.

Spiel 5: Homogene Entwicklung⁵

Alle Spieler benutzen gleichartige Instrumente, beispielsweise nur Trommeln, nur die Stimme, nur Streich- oder nur Blasinstrumente. Die Gruppe hat die Aufgabe, gemeinsam eine musikalische Entwicklung zu gestalten. Dabei sollen alle Spieler jeweils homogen spielen, d.h. gleichzeitig dieselbe Spielart in ähnlichem Tempo ausführen und diese gemeinsam kontinuierlich weiterentwickeln, indem sie beispielsweise allmählich die

² Lilli Friedemann 1983, S. 10f.

³ Lilli Friedemann 1983, S.28f.

⁴ Matthias Schwabe 1992, S.14f.

⁵ Lilli Friedemann 1973, S.23f.

Klangfarbe oder die Bewegungsart ändern, die Bewegung beschleunigen oder verlangsamen, lauter oder leiser werden. Niemand soll solistisch in Erscheinung treten, vielmehr bleibt die Gruppe stets zusammen.

4.2 Experimentelle Spiele mit Klängen und Geräuschen

Spiel 6: Klänge raten⁶

Die Spieler probieren auf den Instrumenten besonders interessant klingende Arten, diese zu betätigen. Jeder entscheidet sich für einen Klang, legt das Instrument in die Raummitte und setzt sich auf seinen Platz. Während alle anderen die Augen schließen, geht ein Spieler in die Mitte, führt seinen Klang mehrmals vor und setzt sich wieder. Die anderen öffnen die Augen; wer zu wissen glaubt, wie der Klang erzeugt wurde, macht ihn nach. Gelingt es nicht, probiert ein dritter. Wer den Klang auf diese Weise „erraten“ hat, darf das nächste Hörrätsel stellen. Der ganze Ablauf soll ohne Sprechen stattfinden, damit die Erinnerung an den zu ratenden Klang nicht gestört wird.

Spiel 7: Aprilwetter⁷

Die Gruppe stellt gemeinsam ein Aprilwetter dar, bei dem sich Regen und Sonnenschein mehrmals abwechseln. Die Regenphasen gestaltet die Gruppe gemeinsam (auf Trommeln oder - mit geeigneter Artikulation - auf anderen Instrumenten). Die Sonne wird reihum von einzelnen Teilnehmern auf passenden Melodie- oder Metallinstrumenten gespielt. In einer Weiterführung kann sowohl der Regen variiert werden (einzelne Tropfen, Platzregen, aber auch Nebel, Schnee etc.) als auch die Darstellung der Sonne (z.B. Morgensonne, Mittagsonne, Abendsonne).

Spiel 8: Klangexperimente

Vorbereitung: Die Spieler suchen interessante Klänge bzw. Geräusche auf ihren Instrumenten (für Nicht-Instrumentalisten: Klänge im Raum wie schnarrende Stühle, Gläser, Vorhänge etc.). Gefragt sind lang andauernde oder sich kontinuierlich wiederholende Klänge. Rhythmische Figuren vermeiden!

Spielregel A „Klänge ordnen“⁸: Alle spielen ihre Klänge zugleich. Klangchaos! Dann hört auf, wer den lautesten Klang hat, anschließend der nächstlauteste usw. bis zuletzt der leiseste übrigbleibt. Zeit lassen zum Abbauen! Aus dem anfänglichen Klangchaos kristallisieren sich interessante transparente Klangsituationen heraus. In derselben Weise kann nach anderen Kriterien abgebaut werden, beispielsweise von hell zu dunkel oder von bewegt zu ruhig. Dabei dürfen jeweils auch neue Klänge verwendet werden.

Spielregel B „Klänge mischen“⁹: Eine Person übernimmt die Aufgabe, eine interessante Klangmischung herzustellen, indem sie sich die gleichzeitig gespielten Klänge anhört und stumm, nur durch Handzeichen, einzelne aus- und ggf. auch wieder einblendet. Im

⁶ Matthias Schwabe 1992, S.24f.

⁷ Lilli Friedemann 1983, S.43

⁸ Lilli Friedemann 1973, S.33f.

⁹ Lilli Friedemann 1973, S.39f.

Nachgespräch berichten Mischer und Mitspieler über ihre Eindrücke. Dann wählt ein neuer Mischer Klänge aus usw. Werden stets große Besetzungen gewählt, wird die Spielregel so abgeändert, dass nur 3 - 5 Klänge übrigbleiben dürfen. Wie ist die Wirkung?

Als Variante ist auch das Mischen eines Ablaufs aus der Stille heraus lohnend.

Spiel 9: Bewegungsarten raten¹⁰

Die Gruppe sammelt Bewegungen der Natur, die selbst stumm sind, beispielsweise ziehende Wolken, fallender Schnee, glitzerndes Wasser, Ameisenhaufen etc. Dann teilen sich die Spieler in Kleingruppen, jede Gruppe einigt sich insgeheim auf einen Begriff und stellt diesen, ohne weitere Absprache, auf Instrumenten dar. Die anderen Spieler sollen den Begriff erraten.

Spiel 10: Landschaften raten¹¹

Die Spieler listen Landschaften auf (Wüste, Dschungel, Eismeer usw.) und teilen sich in Gruppen zu 4-6 Spielern. Jede Gruppe entscheidet sich nach interner geheimer Beratung für eine der Landschaften und versucht, deren Atmosphäre musikalisch darzustellen. Dabei geht es nicht um die Imitation von Naturlauten (wie z.B. Fröschequaken), sondern um den musikalischen Ausdruck für die in der Regel nicht hörbaren Eigenschaften. Jede Gruppe wählt geeignete Klänge aus und präsentiert dann ihre „Landschaft“ in Form eines kurzen abgeschlossenen Musikstücks. Die anderen hören zu und versuchen, die gewählte Landschaft zu erraten.

Spiel 11: Tafelmusik¹²

Jeder Spieler erhält zwei der üblichen Einweg-Plastikbecher (mit geriffelter Becherwand) und probiert deren Klangmöglichkeiten auf einer ebenen Oberfläche (Stuhl-Sitzfläche, Tischplatte) aus. Dann führen Gruppen zu je drei bis vier Personen um einen Tisch sitzend je eine kleine „Tafelmusik“ vor: ein Musikstück ohne Absprache, bei dem nur Becherklänge eingesetzt werden. Es gelten folgende Regeln: 1. Mimik und Gestik sind erlaubt, wichtiger aber sind die entstehenden hörbaren Klänge. 2. Am wirkungsvollsten ist es, wenn die Gruppe (wie in Spiel 4) homogen agiert. Einzelaktionen und gelegentliche Zweistimmigkeit sind als Ausnahmen sinnvoll.

Spiel 12: Merkwürdige Wesen¹³

Jeder Spieler wählt ein Instrument und erforscht dessen Klangmöglichkeiten. Dann setzen sich alle in einen Kreis, allerdings mit Blick nach außen, so dass man die Mitspieler beim Spiel nicht sieht. In beliebiger Reihenfolge stellt einer nach dem anderen solistisch je ein „Merkwürdiges Wesen“ vor, das auf einem fremden Planeten auf einer Lichtung erscheint,

¹⁰ Lilli Friedemann 1983, S.59

¹¹ Matthias Schwabe 1992, S.43f.

¹² Matthias Schwabe 1992, S.29

¹³ Matthias Schwabe 1992, S.27f.

sich dort in seiner Vielgestaltigkeit präsentiert und wieder verschwindet.

Spiel 13: Ikebanas¹⁴

„Ikebana“ ist die japanische Kunst des Blumensteckens. Ein Gesteck besteht aus drei unterschiedlichen Blumen, die sich in ihrer Gegensätzlichkeit ergänzen. Die Gruppe stellt derartige Ikebanas musikalisch dar: ein Spieler beginnt mit einem charakteristischen, in sich gleichbleibenden bzw. sich wiederholenden Klang, ein zweiter Spieler ergänzt den ersten mit einem gegensätzlichen Klang und schließlich komplettiert ein dritter Spieler mit einem weiteren Klang das Ikebana so, dass aus der Balance der Gegensätze eine überzeugende Einheit entsteht, der nichts hinzuzufügen ist. Sinnvollerweise sollten stets mehrere Ikebanas hintereinander gespielt werden, bevor die Reflexion im Nachgespräch erfolgt.

Spiel 14: Haikus¹⁵

Haikus sind japanische Kurzgedichte von 3 Zeilen Länge. Manche von ihnen sind musikalisch so anregend, dass sie sich als Vorlage zum Improvisieren eignen. Beispiele:

Über dem steilen Felsweg / geht langsam die Sonne auf. / Überall duften Pflaumenzweige (Basho)

Dieser Herbststurm! / Er jagt die Wildschweine vor sich her / wie welke Blätter (Basho)

Wundervolle Sommernacht! / Der Mond fliegt / von einer Wolke zur andern. (Ranko¹⁶)

Spiel 15: Die Reise¹⁷

Ausgangspunkt dieser Spielregel sind wieder Landschaften wie in Spiel 10. Anders als beim „Landschaften raten“ sollen die Spieler aber diesmal rein musikalisch aufeinander reagieren, ohne eine konkrete Landschaft zu vereinbaren. Ein Spieler beginnt, die anderen ergänzen und unterstützen sein Spiel durch geeignete musikalische Ideen, bis eine charakteristische Atmosphäre - eine imaginäre Landschaft - entsteht. Das eigentliche Spiel besteht nun aus einer Reise durch mehrere Landschaften. Dabei ändert sich die jeweilige Situation meist ganz allmählich, indem neue musikalische Ideen hinzukommen und alte verschwinden. Manchmal ereignen sich auch plötzliche Veränderungen: man steht unerwartet vor einem Abgrund, die Nacht bricht rasch an, ein Platzregen setzt ein u.s.w. Es sollten nie mehr als 6 - 8 Spieler gleichzeitig agieren.

Spiel 16: Reaktionsstücke¹⁸

Die Spieler teilen sich in 2 gleichgroße Gruppen, die jeweils ein reichhaltiges Instrumentarium um sich sammeln. Eine Gruppe beginnt mit einer gleichbleibenden charakteristischen Atmosphäre. Nach einer Spannungspause antwortet die andere Gruppe mit einer ebenfalls gleichbleibenden charakteristischen Atmosphäre, wobei sie auf die erste reagiert: mit

¹⁴ Lilli Friedemann 1983, S.62

¹⁵ Matthias Schwabe 1992, S.53

¹⁶ alle Beispiele aus: Japanische Lyrik. Übertragen von Manfred Hausmann. Zürich 1990

¹⁷ Matthias Schwabe 1992, S.44f.

¹⁸ Lilli Friedemann 1973, S.54f.

einem Gegensatz, mit einer Steigerung oder einer anderen Form der Anknüpfung. Darauf reagiert wiederum die erste Gruppe usw. Das Stück endet, wenn eine Gruppe in das Spiel der anderen miteinfällt und damit eine gemeinsame Schluss-Situation schafft.

4.3 Metrisch-rhythmische und melodische Spiele

Spiel 17: Glocke - Vogel - Blume¹⁹

Der Lehrer spielt auf einem Stabspiel, Streich- oder Tasteninstrument eine kurze Figur und lässt die Spieler raten, ob es sich dabei um eine Glocke, einen Vogel oder eine Blume handelte. Die Glocke steht für eine gleichbleibend regelmäßig sich wiederholende Bewegung, der Vogel für ein in unregelmäßigen Abständen wiederholtes kurzes rufendes Motiv, welches in einer Pause auf Antwort wartet, die Blume steht für eine kleine sehr freie eigenständige Melodie. (Alle drei müssen übrigens nicht metrisch sein, am ehesten die Glocke.) Die Spieler sollen dieses und weitere Beispiele erraten. Dann sprechen sie über die Unterschiede und jeder gibt der Gruppe eigene kurze Figuren dieser drei Gestaltungstypen zum Raten. Anschließend sind Spielregeln denkbar, die sich in unterschiedlicher Weise aus diesen Elementen zusammensetzen: ein Wald mit lauter Vögeln (Pausen beachten!); eine Blumenwiese, auf der die einzelnen Blumen abwechselnd deutlich betrachtet (also lauter gespielt) werden; Glockengeläut; zwei Vögel unterhalten sich, während drei Glocken ertönen usw.

Spiel 18: Rhythmusrunde²⁰

Die Spieler sitzen im Kreis, jeder hat ein Instrument, mit dem er auch perkussive Klänge erzeugen kann. Ein Spieler beginnt mit einem zunächst einfachen ostinaten Rhythmus, der sich als Fundament für das Spiel der anderen eignet. Der Nachbar des ersten Spielers hört gut zu und erfindet entweder einen eigenen Rhythmus, der zu dem ersten passt (also dasselbe Grundmetrum hat), oder imitiert den Rhythmus des ersten Spielers (ggf. mit anderen Tönen). Dann setzt der dritte Spieler ein, auch er erfindet entweder einen eigenen Rhythmus oder übernimmt einen bereits vorhandenen, u.s.f. bis alle zugleich spielen. In gleicher Weise erfolgt nun der allmähliche Abbau: der erste Spieler setzt aus, nach einiger Zeit der zweite und so fort bis der letzte Spieler übrigbleibt und ein Ende findet.

Spiel 19: Metrum und Opposition²¹

Die Gruppe verteilt drei Rollen: 1-3 Metrumspieler (je nach Gruppengröße) und ebenso viele „Opponenten“ (oder „Narren“), die restlichen Spieler steuern verschiedene ostinate Rhythmen bei. Zuerst wählt jeder geeignete Instrumente. Dann beginnen zunächst die Metrum- und anschließend nacheinander die Ostinato-Spieler wie in Spiel 18. Die Opponenten haben nun die Aufgabe, dieses stabile Gefüge mit witzigen musikalischen

¹⁹ Lilli Friedemann 1983, S.49 und 50f.

²⁰ Lilli Friedemann 1983, S.18f.

²¹ Lilli Friedemann 1973, S.29ff.

Einwürfen zu kommentieren, zu erschrecken oder gar so zu stören, dass die metrische Ordnung durcheinandergerät.

Spiel 20: Melodie über Teppich²²

Die Gruppe teilt sich in 4 - 6 Begleit- und 2 - 3 Melodiespieler, alle übrigen sind Zuhörer. Die Begleitspieler haben verschiedenartige Rhythmusinstrumente vor sich liegen sowie ein Bassinstrument (gut geeignet ist ein Bass-Stabspiel), die Melodiespieler je ein Melodie-Instrument. Die Begleitspieler setzen nacheinander ein, zuerst das Bassinstrument, dann die Rhythmusinstrumente, jedes mit einem eigenen ostinaten Rhythmus, wie in Spiel 18. Wenn dieser „Teppich“ aus Rhythmen sich stabilisiert hat, dürfen die Melodiespieler einer nach dem anderen (zunächst nicht gleichzeitig!) eine eigene Melodie dazu improvisieren. Die Rhythmusspieler achten darauf, insgesamt etwas leiser zu sein als der jeweilige Melodiespieler.

Spiel 21: Die Sonnen²³

Die Spieler wählen jeder ein Melodie-Instrument, dabei sollten möglichst verschiedene Tonlagen vertreten sein, vor allem ein Bass-Instrument darf nicht fehlen. Dem Spiel liegt die Vorstellung des Weltalls mit in sich kreisenden Sonnen zugrunde, die entstehen, eine Zeit lang hell strahlen und schließlich erlöschen. Die Sonnen sollen durch ostinate Motive aus nicht mehr als vier Tönen dargestellt werden. Diese Motive dürfen durchaus unterschiedliche Taktlängen haben, so dass sie sich gegeneinander verschieben. Ähnlich wie bei der Ostinato-Runde (Spiel 18) setzt einer nach dem anderen ein. Den Zeitpunkt für das Erlöschen ihrer Sonne wählen die Spieler selbst, entsprechend der musikalischen Situation. Auf dieselbe Weise lassen sie danach weitere Sonnen entstehen und wieder vergehen.

5. Die Vermittlung musikalischen Handwerks

5.1 Organisation des Unterrichts

Voraussetzungen:

Da Gruppenimprovisation eine interaktive Musizierform zwischen gleichberechtigten Partnern ist, ist es wichtig, dass jeder Mitspieler mit jedem anderen in Kontakt treten kann. Die ideale Sitzanordnung ist daher die Kreisform bzw. je nach Spielregel variiert auch mehrere kleine Kreise, zwei Halbkreise oder die gleichmäßige Verteilung im Raum.

Um ein konzentriertes Musizieren zu gewährleisten, gilt: Sprechen und Spielen sind stets zu trennen!

Aufbau des Unterrichts:

Im Zentrum des Unterrichts steht das gemeinsame Improvisieren nach einer zuvor angesagten Spielregel. Außerdem sind Experimentierphasen nötig, um das Instrumentarium immer wieder von neuem auszuprobieren. Sie sind häufig Teil der Spielregel oder gehen

²² Lilli Friedemann 1974, S.43f.

²³ Lilli Friedemann 1983, S.64f.

ihr unmittelbar voran. Dabei darf es durchaus auch einmal chaotisch zugehen.

Zu jedem Spiel gehört ein Nachgespräch zum Erfahrungsaustausch der Spieler untereinander und zur Bewusstmachung von Lernprozessen. Hierfür sind gezielte Fragen des Lehrers notwendig.

Die Arbeit mit einer Spielregel folgt gewöhnlich dem Schema:

Vorbereitung (Regelansage, Instrumentensuche) - ggf. Experimentierphase oder Vorübung - ggf. Konkretisierung der Spielregel - Spiel - Nachgespräch - evtl. vertiefende/verbessernde Wiederholung und erneutes Nachgespräch.

Bei der Auswahl der Spielregeln für eine Unterrichtseinheit wird man zweckmäßig mit Kommunikationsspielen beginnen und dann mit gestaltenden Regeln fortfahren, wobei man über einen längeren Zeitraum hinweg versuchen wird, alle Lernfelder angemessen zu berücksichtigen: experimentell, rhythmisch-metrisch, melodisch etc. Dabei kommt es darauf an, ein Gespür dafür zu entwickeln, was „die Gruppe braucht“. Neben neuen Spielregeln können auch bereits bekannte immer wieder mit Gewinn aufgegriffen und vertieft werden.

Langfristig kann der Leiter den musikalischen Erfahrungsraum der Gruppe gezielt ausweiten und durch eine geeignete Abfolge von Spielregeln den Lernprozess steuern. Dafür geben die folgenden Abschnitte Anregungen.

5.2 Improvisieren mit Klängen und Geräuschen

Hier werden zwei musikalische Lernbereiche angesprochen: einerseits das Experimentieren mit Instrumenten und Materialien (also instrumentale Fertigkeiten), andererseits das Gestalten von Improvisationen (also kompositorische Fähigkeiten).

Klänge als Elemente: Experimentaltechnik statt Instrumentaltechnik Beim Experimentieren geht es zunächst um ein spielerisches Erforschen der Klangmöglichkeiten, das zu einer immer größeren Differenzierungsfähigkeit auf den Klangkörpern führt und den Spielern einerseits ermöglicht, Klänge planvoll einzusetzen, andererseits aber auch im Prozess der Improvisation Neues zu wagen und zu entdecken. (Spiele 5,11,12)

Struktur statt Parameter

Beim Gestalten von Improvisationen mit Klängen und Geräuschen geht es primär darum, Erfahrungen mit verschiedenen musikalischen Strukturmöglichkeiten zu sammeln. Die Beschränkung auf einzelne Parameter, ein in traditioneller Musikdidaktik beliebtes Verfahren, ist dabei nur eine von vielen Möglichkeiten der Differenzierung. Strukturelle Erfahrungen erwerben die Spieler am Beispiel von

- *Kettenstrukturen*, die sich aus dem Nacheinander-Spielen im Kreis ergeben (Spiel 6 „Der Elefant“ u.a.)
- *homogenen Strukturen*: alle spielen gleichzeitig auf ähnliche Weise (Spiel 4: „Homogene Entwicklung“)

- *heterogenen Strukturen*: unterschiedliche Beiträge der einzelnen Spieler ergänzen sich zu einem einheitlichen Ganzen (Spiel 10 „Landschaften raten“)
- *dialogischen Strukturen* im Gestus des Miteinander-Sprechens (Spiel 2 „Tummelei“)
- *Reihungs- bzw. Rondoformen* (Spiel 16: „Reaktionsstücke“)
- *Entwicklungsformen* (Spiel 15 „Die Reise“ u.a.)

5.3 Metrisch-rhythmisches Improvisieren

Für den Umgang mit *metrisch-rhythmischer Musik* gibt es zusätzliche Schwerpunkte. Wie schon erwähnt ist rhythmische Sicherheit, d.h. die Fähigkeit, einen vorhandenen Grundschlag zu erkennen und sich darauf zu beziehen, eine notwendige Voraussetzung für Improvisationen in diesem Stil. Aber diese Fähigkeit braucht nicht separat trainiert zu werden, sondern wird eher beiläufig erworben und kultiviert, wenn man den Schwerpunkt der Aufmerksamkeit auf überzeugende musikalische Gestaltung lenkt.

In dieser Hinsicht wird man im Improvisationslehrgang entgegengesetzt zur konventionellen Methodik vorgehen. Denn da die Erfahrung zeigt, dass auch ungeübte Spieler spontan komplizierte Rhythmen erfinden können, ist es sinnvoll, gleich beim Komplexen anzusetzen. Erst dann, wenn es sich als nötig erweist, kann man durch elementare Übungen die Fähigkeiten schrittweise noch verfeinern bzw. auf eine handwerkliche Basis stellen. (Spiel 18 „Rhythmusrunde“)

Zur Differenzierung der Gestaltungsmöglichkeiten, die zugleich auch zur Stabilisierung metrischen Spielens führt, ist die Beschäftigung mit folgenden Themen sinnvoll:

- Lernen, *aus der Bewegung heraus zu erfinden*: die Hände laufen oder tanzen auf der Trommel, das rhythmische Motiv entsteht „wie von alleine“
- *Gegenrhythmen erfinden*: wie kann ich mit meinem Rhythmus einen anderen ergänzen? (In die Pausen spielen, verschiedene Tempi oder Charaktere wählen)
- *Einbeziehung weiterer Gestaltungselemente*: Verwendung verschiedener Klangfarben, bewusster Einsatz von Pausen, Spiel mit unterschiedlichen Taktlängen (z.B. 3/4 gegen 4/4), Beschleunigung, Verlangsamung, dynamische Differenzierung, Motive imitieren und variieren.
- *Längere Formabläufe* können entstehen, wenn Motive allmählich wechseln oder sich verändern, wie in der Minimal Music von TERRY RILEY, STEVE REICH u.a. (Spiel 21 „Die Sonnen“)

5.4 Melodisches Improvisieren

Die *Melodie* ist die allen Menschen sicher vertrauteste Form von Musik. Probleme, die beim Improvisieren von Melodien entstehen, wurden bereits angesprochen. Doch ist dieses Gebiet musikalisch sehr ergiebig, wenn Anregungen und Anforderungen gut gewählt sind. Dabei haben sich folgende Möglichkeiten als sinnvoll erwiesen:

- *Kleine melodische Formen* (Ostinati, Motive mit Varianten, kurze Phrasen) eignen sich als Einstieg und zum ersten impulsiven „Drauflosspielen“, das trotzdem thematisch gebunden ist. (Spiel 17 „Glocke, Vogel, Blume“)

- *Der spielerischen Umgang mit Melodieinstrumenten* sollte als Quelle improvisatorischen Erfindens regelmäßig in Experimentierphasen gepflegt werden.
- *Melodisches Phantasieren* kann sehr frei sein, wenn eine *anregende Begleitung* (des Lehrers oder der Gruppe) Unterstützung gibt. Nach Bedarf können weitere Regeln hilfreich sein: ein vereinbarter Anfangs- und Schlusston, die Bevorzugung von Tonschritten gegenüber Sprüngen usw. (Spiel 20 „Melodie über Teppich“)
- *In sich geschlossene Melodien* sind am besten mit Hilfe geeigneter Texte zu erreichen, die der Melodie zu einer Form verhelfen. Möglich ist auch der Weg über
- *dialogische Formen*. Hier wird über einfache Frage-Antwort-Prinzipien musikalische Form hergestellt. Sinnvollerweise sollten (einfach zu spielende) Tonvorräte und Übergangstöne zwischen den Phrasen vereinbart werden.

5.5 Improvisationsspezifische Verhaltensweisen

Wie bereits zu Anfang beschrieben, fördert Musikalische Gruppenimprovisation bestimmte musikalische Verhaltensweisen, die sich von denen anderer Musizierformen in mancher Hinsicht erheblich unterscheiden. Eigentümlich ist, dass diese Verhaltensweisen (z.B. Flexibilität, Einfühlungs- und Reaktionsvermögen) sowohl Voraussetzung für das Improvisieren als auch dessen Folgewirkung sind. Das ist typisch für eine praktische Disziplin: Wie beim Erlernen einer Sportart kann man die zugehörige Haltung nur im Tun selbst erwerben und trainieren. In wieweit beim Improvisieren erworbene Verhaltensweisen auch auf das alltägliche Verhalten der Spieler abfärben, ist umstritten. Wichtig ist jedoch, sich als Lehrer darüber bewusst zu sein, in welcher Hinsicht Improvisieren eine Abkehr von gewohntem Verhalten erfordert. Teilweise geschieht dies von alleine und kann für die Spieler eine Erleichterung darstellen, in anderen Fällen kann es zu Konflikten und Widerständen kommen, die die gesamte Arbeit in Frage stellen. Wichtige Lernfelder sind:

- Spielen lernen: Musik im Spiel *angstfrei und lustvoll* praktizieren, das Spielen „ernst“ nehmen
- Hinwendung zur Musik: sich auf Musik einlassen, nicht ins Musizieren hineinsprechen, aus einer Haltung des Lauschens agieren
- Vorurteile überwinden: Für viele Spieler gibt es unausgesprochene (und bisweilen auch unbewusste) Überzeugungen, wie z.B., dass Klänge und Geräusche noch keine Musik seien oder dass Musik immer eine (tonale) Melodie und einen (metrischen) Rhythmus haben und so klingen müsse, wie man es von den eigenen Pop- oder Klassik-CDs kennt. Das beste Mittel dagegen ist das praktische Tun selbst. Wer schon beim Ausprobieren und Spielen ist, kann auch am ehesten über seinen Schatten springen.
- „Ich-Stärkung“ erreichen: Schwellenängste überwinden, das Wagnis eingehen, sich vor den anderen zu äußern und zu zeigen, Freude am eigenen Tun und Lust am Selbstaussdruck erleben, Selbstvertrauen erwerben.

- Offenheit, Neugier und Toleranz gegenüber Neuem und Ungewohntem, Mut zum Risiko, zum Musizieren ohne Absicherung entwickeln, Musik als „Forschungsreise“ verstehen
- Teamfähigkeit ausbilden: erkennen, dass Improvisation aus der Interaktion entsteht, Interaktion zulassen, auf ständiges Führen-Wollen verzichten und auf Angebote der Mitspieler eingehen lernen
- Gruppenverantwortlichkeit entwickeln: sich der eigenen Verantwortung für das gemeinsame Ergebnis stellen, in sozialer wie musikalischer Hinsicht
- Rollenflexibilität erlernen, verschiedene Rollen einnehmen und diese spontan wechseln können:
 - o anleiten, führen
 - o Impulse geben, andere inspirieren
 - o gleichwertigen Gegenpart (Kontrapunkt) bieten, widersprechen
 - o unterstützen, begleiten
 - o sich zurücknehmen, pausieren
- eigene und Gruppenbedürfnisse in den Dienst musikalischer Notwendigkeit stellen lernen.

6. Einsatzmöglichkeiten an Schulen und Musikschulen

Gruppenimprovisation ist sowohl eine Musizierform als auch eine Methode des Musizierens. Daher kann sie im Unterricht an Musik- und allgemeinbildenden Schulen in vielfacher Hinsicht eine wichtige Rolle spielen, sei es als eigenständige Ensembleform, als Bestandteil der Arbeit anderer bestehender Ensembles oder als Form handlungsorientierten Unterrichts. Im Einzelnen ergeben sich folgende Einsatzmöglichkeiten:

• in Musikschulen:

- a) als eigenständiges Improvisations-Ensemble, für musikalischen Laien ebenso wie für geübte Instrumentalisten
- b) als Ensemble-Basiskurs, der auf andere Ensembleformen vorbereitet
- c) als Bereicherung innerhalb der Arbeit anderer Ensembles
- d) als Teil musikalischer Früherziehung und Grundausbildung
- e) im Rahmen des Gruppen-Instrumentalunterrichts

• in allgemeinbildenden Schulen:

- f) im Fach Musik innerhalb des Klassenunterrichts
- g) als eigenständige Arbeitsgemeinschaft (siehe a) im Wahlbereich
- h) als Bereicherung der Arbeit in anderen bestehenden Ensembles (vgl.c)
- i) als Bestandteil von Projektarbeit (auch fächerübergreifend)

6.1 Wird Musikalische Gruppenimprovisation als eigenständige Ensemble-Form praktiziert (vergleiche a, b und g), kommen ihre Vorzüge am besten zur Geltung, weil die notwendigen Lernprozesse hierbei am konsequentesten vollzogen werden können. Leider wird von dieser Möglichkeit noch viel zu selten Gebrauch gemacht. Dabei kann ein Improvisationsensemble, das ebenso wie Chor, Orchester und andere Ensembles zu den festen

Einrichtungen einer Schule oder Musikschule gehört, in mehrfacher Hinsicht Lücken schließen:

- Es ist eine Form, neue Musik zu schaffen.
- Es bietet die seltene Möglichkeit, ohne Beherrschung der Notenschrift Musik selbst zu erfinden.
- Es ermöglicht Teilnehmern ohne musikalische Vorerfahrung bzw. ohne instrumentale Ausbildung einen Zugang zum praktischen Musizieren ohne den Umweg über den Instrumentalunterricht.
- Auch für geübte Instrumentalisten stellt es eine Herausforderung dar, die ihnen zu neuen Erfahrungen auf ihrem Instrument und im Zusammenspiel verhilft.
- Besonders erfolgreich ist Gruppenimprovisation auch im Konzert. Mit einer gut geplanten Folge von Spielregeln lässt sich relativ leicht eine spannende Aufführung realisieren, wobei sogar die Zuhörer, z.B. als Ratende eines Klangrätsels, aktiv beteiligt werden können. Ein Konzert, bei dem die Spieler Musik spontan erfinden, ist meist von verblüffender Wirkung und spricht auch beim Publikum einen ganz anderen Erlebnisbereich an als die Interpretation bereits bekannter Stücke.

Bewährt hat sich auch eine Art „Improvisations-Basiskurs“, in dem über einen begrenzten Zeitraum hinweg Gruppenimprovisation praktiziert wird, um damit wichtige Qualitäten für jegliche Art von Ensemblearbeit zu schulen und die Teilnehmer dann in verschiedene andere Formationen zu entlassen, ganz gleich ob das nun ein Kammermusikkreis, das Orchester, ein Ensemble für zeitgenössische Musik oder die Improvisationsgruppe ist.

6.2 Die Arbeit mit anderen bestehenden Ensembles (vergleiche c und h) wird durch Gruppenimprovisation in mehrfacher Hinsicht bereichert. Das gilt für Orchester, Chor, Kammermusik, Big Band, Pop-Gruppen, Jazz-Ensemble, Blockflötenkreis, Perkussions-Ensemble, Orff-Kreis und Ensembles für zeitgenössische Musik. Gemeinsames Improvisieren wird gebraucht als:

- eine von verschiedenen Musizierpraktiken, speziell auch mit der Möglichkeit zur Präsentation in Aufführungen
- Übung im Spiel nach Gehör und innerer Klangvorstellung, ohne Noten
- methodisches Mittel zur Hörerziehung und zum lustvollen Erlernen von Teamfähigkeit, spontanem Gestalten und Verständnis für musikalische Prozesse
- Möglichkeit, auch einmal eigene Musik zu erfinden, sei es in Form einer einmaligen Improvisation oder als Ausgangspunkt für ein gemeinsam konzipiertes Stück
- Einführung in die Klangwelt zeitgenössischer Musik
- Dabei ist es auch hier sinnvoll, Improvisation nicht nur in Form einzelner „Bonbons“ einfließen zu lassen, sondern durch regelmäßige Praxis einen Lernprozess längerfristig anzulegen. Für stilistisch tonal und metrisch ausgerichtete Ensembles

(Pop-Gruppe, Big Band) wird man sich dabei mehr auf die rhythmischen und melodischen Spielregeln konzentrieren, wenngleich auch die experimentellen als Erfahrung durchaus nutzbringend sind.

6.3 Als Bestandteil eines handlungsorientierten Unterrichts (vergleiche d, e und f) in Schule und Musikschule kann Gruppenimprovisation verschiedene Funktionen haben:

- Sie ist eine - ohne Notenkenntnis und komplizierte Instrumentaltechnik - leicht zugängliche Form des gemeinsamen praktischen Musizierens einer Gruppe.
- Mit ihrer Hilfe können Bausteine und Strukturen der Musik praktisch erprobt und ein tieferes Verständnis für musikalische Prozesse erworben werden. Improvisation ist dann eine lernzielorientierte Methode der Musikvermittlung.
- Wenn sie über einen längeren Zeitraum hin angelegt und gepflegt wird, können die Schüler hierbei Musik wirklich „von innen heraus“ erfahren als ein Erlebnis nicht nur des aktiven Musizierens, sondern auch der Bezoogenheit aufeinander und der eigenen Kreativität.

6.4 Als Medium fächerübergreifenden und projektorientierten Arbeitens bietet Gruppenimprovisation die Möglichkeit des nicht-verbalen sinnlichen Reagierens und damit zugleich auch der ästhetischen Kommunikation der Künste untereinander. Theaterszenen lassen sich atmosphärisch untermalen, selbst erfundene Geschichten instrumental umsetzen oder aber umgekehrt Geschichten als Reaktion auf stimmungsvolle improvisierte Musik entwickeln. Auch die Kombination mit visuellen Medien, z.B. Film, Dias und OH-Projektionen, und die wechselseitige Anregung mit gemalten Bildern hat sich vielfach bewährt. Nicht zuletzt gibt es spannende Beziehungen zwischen improvisierter Musik und Bewegung, insbesondere dem Tanz.

Improvisatorisches Arbeiten hat stets dialogischen Charakter: die Spieler hören, fühlen sich ein und reagieren entsprechend. Musik wird in dieser Form zu einem unentbehrlichen Mittel der Wahrnehmungserziehung und ästhetischen Auseinandersetzung: Auseinandersetzung mit sich selbst, mit anderen, mit den Künsten insgesamt und mit der Welt.

7. Literatur:

7.1 Zu der hier dargestellten Arbeitsweise:

Friedemann, Lilli: Kinder spielen mit Klängen und Tönen. Wolfenbüttel 1971 (Spiele primär zur Hörsensibilisierung für Vorschulkinder und Schulanfänger, dazu ausführlicher grundsätzlicher Teil)

dies.: Gemeinsame Improvisation auf Instrumenten. Kassel ²1974

(metrisch-rhythmische und melodische Spielregeln)

dies.: Einstiege in neue Klangbereiche durch Gruppenimprovisation. Rote Reihe Band 50, Wien 1973 (Spielformen für experimentelles Improvisieren, ausführlicher Grundlagenteil)

dies.: Trommeln - Tanzen - Tönen. Rote Reihe Band 69, Wien 1983 (33 Spiele im experimentellen und traditionellen Stil für Kinder und Erwachsene, Anfänger und Fortgeschrittene)

Kieseritzky, Herwig v.: Arbeiten im Schrott. In: Selle, Gert (Hrsg.): Experiment Ästhetische

- Bildung. Aktuelle Beispiele für Handeln und Verstehen. Reinbek bei Hamburg 1990
(Beispiele für musikalisch-szenische Übungen mit Materialien und Orten)
- Kieseritzky, Herwig v. und Schwabe, Matthias: Musikalische Gruppenimprovisation - Musik spielend erfinden. In: Mattenklott, Gundel und Rora, Constanze: Arbeit an der Einbildungskraft, Praxis Musisch-Ästhetischer Erziehung, Band 1: Perspektiven, Hohengehren 2000 (Ausführliche methodisch-didaktische Beschreibung der Arbeitsweise)
- Schwabe, Matthias: Musik spielend erfinden. Improvisieren in der Gruppe für Anfänger und Fortgeschrittene. Kassel 1992 (55 kommentierte Spielregeln im experimentellen und traditionellen Stil, dazu Grundlagen-Teil)
- ders. (Hrsg.): Improvisation in der Schule. Ringgespräch über Gruppenimprovisation Heft LX, Berlin 1995 (Bezugsadresse: M. Schwabe, Wilskistr. 56, 14163 Berlin)
- Weitere Themenhefte:
- Zum Gedenken an Lilli Friedemann 1 und 2, Hefte LV und LVI, 1992
 - Improvisation im Instrumentalunterricht, Heft LVII, 1993
 - Improvisation im Konzert, Heft LVIII, 1994
 - Musik und Bewegung, Heft LIX, 1994
 - Improvisation - Haltung oder Handwerk?, Heft LXI, 1995
 - Improvisation in Literatur, Tanz, Theater, Bildender Kunst und Architektur, Heft LXII, 1996
 - Improvisation und ihre Wirkung, Heft LXIII, 1997
 - Die Stimme in der Improvisation, Heft LXIV, 1998
 - Dimensionen der Improvisation, Heft LXV, 1999
 - Improvisation und Spiel, Heft LXVI, 2000
- Berger u.a.: Spiel und Klang, Lehrerband. Kassel 1998. Insbesondere S.99-104 und S. 262-268 (Früherziehungswerk, das dem Thema Improvisation ein eigenes theoretisches Kapitel und eine Materialsammlung widmet)

7.2 Ausgewählte weitere Literatur zum Thema:

- Hoerburger, Christian: Kinder erfinden Musikstücke. Essen 1991
- Holthaus, Klaus: Klangdörfer, Musikalische und soziale Vorgänge spielerisch erleben. Boppard 1993
- Karkoschka, Erhard: Komponiere selbst! Ein Baukasten aus Klang-, Zeit-, Raum- und Bewegungselementen. Rote Reihe Band 32, Wien 1972
- Keetmann, Gunild: Elementaria. Erster Umgang mit dem Orff-Schulwerk. Stuttgart 1970
- Keller, Wilhelm: Ludi Musici 2: Schallspiele, Boppard 1972
- ders.: Ludi Musici 3: Sprachspiele, Boppard 1973
- Kohlmann, Walter: Projekte im Musikunterricht, Schüler erfinden und gestalten Musik, Weinheim/Basel 1978
- Köneke, Hans W.: Methoden der Improvisation. In: Schmidt-Brunner, Wolfgang (Hrsg.):

Methoden des Musikunterrichts. Mainz 1982, S.275-295

Meyer-Denkman, Gertrud: Klangexperimente und Gestaltungsversuche im Kindesalter. Rote Reihe Band 11, Wien 1970

dies.: Struktur und Praxis neuer Musik im Unterricht. Rote Reihe, Band 43, Wien 1972

Nimczik, Ortwin und Rüdiger, Wolfgang: Instrumentales Ensemblespiel. Übungen und Improvisationen - klassische und neue Modelle. Basis- und Materialband. Regensburg 1997

Orff, Carl/Keetmann, Gunild: Musik für Kinder. 5 Bände. Tutzing 1976

Paynter, John und Aston, Peter: Klang und Ausdruck, Modelle einer schöpferischen Schulmusikpraxis. Rote Reihe Band 51, Wien 1972

Ritzel, Fred: „Dieser freche Blödsinn wird seit Jahren in den Schulen geduldet“ - Über Improvisation in der Musikpädagogik. In: Brinkmann, Reinhold: Improvisation und neue Musik, Mainz 1979, S.66-95

Roscher, Wolfgang: Ästhetische Erziehung - Improvisation - Musiktheater, Hannover 1970

Schafer, R. Murray: Schöpferisches Musizieren, Rote Reihe Band 35, Wien 1971

Schwan, Alexander: Improvisation und Komposition im Musikunterricht allgemeinbildender Schulen der Sekundarstufe I. Frankfurt 1991

Stumme, Wolfgang (Hrsg.): Über Improvisation. Mainz 1973

Vetter, Michael: Hör-Spiele. 6 Teile. Wien 1977