

Lilli Friedemanns Wege zur experimentellen Improvisation

von Matthias Schwabe, Berlin

Niemand anderes hat sich schriftlich so ausführlich und vielfältig über Improvisation und deren Vermittlung geäußert wie Lilli Friedemann in den 1960er bis 1980er Jahren. Sie, die den *Ring für Gruppenimprovisation* und auch diese Zeitung gegründet hat, ist allerdings heute weitgehend in Vergessenheit geraten. Wenn überhaupt jemand noch ihren Namen kennt, dann am ehesten Musiktherapeuten, bisweilen auch Musikpädagogen. Unter experimentellen Improvisationsmusikern ist sie entweder unbekannt oder gilt als „verstaubt“ oder gar als „Schultante“, der Ernst zu nehmende Impulse für Freie Improvisation nicht zuzusprechen sind. Dabei wusste in den 1980er Jahren ein Hamburger Kompositions-Professor zu berichten, einige der Kompositions-Kollegen seien seinerzeit vor Neid erblasst, als Lilli Friedemann mit ihren Studenten experimentelle Stücke improvisierte, die es mit den Kompositionen der besagten Kollegen durchaus hätten aufnehmen können. Kein schlechtes Kompliment!

Ich denke, es lohnt sich, den Stellenwert von Lilli Friedemanns Arbeit ins rechte Licht zu rücken. Heute, da an allen deutschen Hochschulen Improvisation unterrichtet wird, sollte ihre Arbeit zumindest soweit bekannt sein, dass man sich damit auseinandersetzt und ihren Ansatz als sinnvollen und vor allem praxisbewährten Ansatz (er)kennt.

Wie mir scheint, gibt es bei der Rezeption von Lilli Friedemanns Arbeit ein grundlegendes Missverständnis. Ihre größte Stärke war nämlich ihre Bandbreite. Sie entwickelte ihre Arbeitsweise sowohl für Kinder im Vorschulalter, als auch für Schulkinder, als auch für Therapiebedürftige, als auch für professionelle Musiker. Diese Arbeit umfasste Musik & Bewegung, Melodiespiel, metrisch gebundene Improvisation und experimentelle Improvisation. In den 60er und 70er Jahren schrieb sie ganz verschiedene Bücher für völlig unterschiedliche Zielgruppen:

Das erste¹ thematisiert Improvisation im traditionellen Stil, das zweite² experimentelle Improvisation mit geübten Musikern, das dritte³ die (experimentell und traditionell ausgerichtete)

Arbeit mit Vorschulkindern und das vierte⁴ handelt vom experimentellen Improvisieren mit Schulklassen. Viele Autoren, selbst Doktoranden, kennen nur einige dieser Bücher – oft die für ihr Thema falschen – und kommen daher zu einer völlig unangemessenen Einschätzung ihrer Arbeit. In ihrem letzten 1983 erschienenen Buch *„Trommeln – Tanzen – Tönen“*⁵ hat Lilli Friedemann schließlich ganz frech alle Themen nebeneinander gestellt. Wenn ein experimenteller Musiker dieses Buch aufschlägt und ein Kinderspiel wie *„Das Vogelnest“* oder *„Dornröschen und die Feen“* liest, wird er es schnellstens wieder zuklappen. Schade, denn so ist ihm das geniale und anspruchsvolle experimentelle Spiel *„Ikebana“* entgangen ebenso wie *„Die Sonnen“*, eine Art Anleitung zur Improvisation im Stil der minimal music.

Lilli Friedemanns Arbeit in ihrer gesamten Bandbreite zu würdigen, würde den hier zur Verfügung stehenden Rahmen sprengen. Daher möchte ich mich an dieser Stelle auf ihren Zugang zur experimentellen Musik beschränken, da ich den Eindruck habe, dass ihre Verdienste in dieser Hinsicht am wenigsten (an)erkannt werden.

Das experimentelle Improvisieren war für Lilli Friedemann sehr wichtig. Auf meine Frage, warum sie diesem Aspekt in ihren Workshops so wenig Platz einräumte, antwortete sie jedoch einmal resigniert: „Dafür lassen sich nur einige ganz wenige begeistern.“ Diese Einschätzung deckt sich allerdings keineswegs mit meiner eigenen mittlerweile über 25jährigen Unterrichtserfahrung. Ich wollte von Anfang an primär experimentelle Improvisation unterrichten und weil ich Lilli Friedemanns diesbezügliche Spiele genial fand – sie hatten mir seinerzeit als Kompositionsstudent entscheidende Impulse gegeben –, baute ich meinen Unterricht auf ihre Arbeit auf. Ob musikalische Laien, TeilnehmerInnen der Erzieherausbildung oder MusikstudentInnen: Workshops mit experimenteller Improvisation waren und sind in meinem Unterricht eine Erfolgsgeschichte! Erzieher, die noch zu Anfang des Unterrichts überzeugt von ihrer mangelnden Musikalität sind, widmen sich zwei Stunden später mit glühenden Wangen und intensiv geöffneten Ohren dem Schaben und Kratzen, dem Zusammenstellen von stimmigen Klangmischungen und dem

1 Lilli Friedemann: *Gemeinsame Improvisation auf Instrumenten*, Bärenreiter Verlag, Kassel 1964

2 Lilli Friedemann: *Kollektivimprovisation als Studium und Gestaltung Neuer Musik*, rote reihe 7, Universal Edition, Wien 1969

3 Lilli Friedemann: *Kinder spielen mit Klängen und Tönen*, Mösel Verlag, Wolfenbüttel 1971

4 Lilli Friedemann: *Einstiege in neue Klangbereiche durch Gruppenimprovisation*, rote reihe 50, Universal Edition, Wien 1973

5 Lilli Friedemann: *Trommeln – Tanzen – Tönen*, rote reihe 69, Universal Edition, Wien 1983

Gestalten von Klangabläufen. Auf meine Frage, ob das denn überhaupt den Namen Musik verdiene, antworten die meisten (nicht alle!): „Aber natürlich!“

Zugegeben: Ich habe Lilli Friedemanns Spiele um eine Menge eigener ergänzt⁶. Aber ihre Spiele gehören nach wie vor zu den wichtigsten meiner Arbeit. Vor allem jedoch ist das Prinzip der „Spielregel“, die Grenzen setzt, um damit Freiräume zu eröffnen und die sich vor allem dadurch auszeichnet, dass sie die Phantasie anregt („Kreativität generiert“, wie ein Kollege es kürzlich treffend ausdrückte), zum Grundprinzip geworden, dem ich auch beim Entwickeln eigener Improvisationsspiele stets treu geblieben bin.

Um meine Begeisterung zu erläutern und meine praktische Erfahrung zu teilen, möchte ich exemplarisch drei von Lilli Friedemanns wichtigsten experimentellen Spielregeln vorstellen und analysieren.

Spiel 1: „Klänge im Raum“⁷

- a. Die Spieler haben die Aufgabe, im ganzen Raum möglichst interessante Klänge zu suchen und sich für einen von ihnen zu entscheiden. Dabei geht es nicht um Rhythmen, sondern um Klangfarben und Geräusche, die wiederholbar sind. Instrumente dürfen nicht benutzt werden, lediglich eine Auswahl diverser Schlägel steht zur möglichen Verwendung bereit. Wer sich für einen Klang entschieden hat, bleibt am Fundort stehen und schweigt, so dass nach einiger Zeit die ganze Gruppe zur Ruhe kommt.
- b. Nun werden die Klänge der Reihe nach vorgestellt.
- c. Alle Spieler bringen ihre Klänge gleichzeitig zu Gehör und wiederholen sie ständig. Dabei sollen sie sehr genau auf den Gesamteindruck lauschen. Wer den eigenen Klang für den lautesten hält, hört auf. Wieder horcht die Gruppe intensiv, wer jetzt seinen Klang für den lautesten hält, hört als nächstes auf. So geht es immer weiter, bis nur noch ein Klang übrig bleibt und dann ebenfalls verstummt. Der Abbau soll so langsam und deutlich vor sich gehen, dass ihn möglichst alle mitverfolgen können. Bei diesem Spiel kristallisiert sich aus einem anfänglich lärmenden Chaos allmählich ein immer transparenterer Klangteppich heraus. Zuletzt werden auch die ganz leisen, anfänglich noch zugedeckten Klänge hörbar.
- d. Im Nachgespräch wird geklärt, ob der Abbau nachvollziehbar war. Bei Bedarf kann der Vorgang noch einmal wiederholt werden.
- e. Eine Person betätigt sich nun als „Mischerin“. Sie stellt sich in die Mitte und hört zunächst gut zu, während alle anderen ihre Klänge gleichzeitig spielen. Nun soll sie daraus eine „Lieblings-Klangmischung“ zusammenstellen. Dies geschieht, indem sie stumm, nur mit Handzeichen, Klänge auswinkt bzw. – falls sie ihre Entscheidung rückgängig machen möchte – wieder einwinkt. Wenn sie mit der Mischung zufrieden ist, setzt sie sich. Die ver-

bleibenden Spieler lassen das Ergebnis noch für einige Zeit erklingen und finden dann ein eigenes Ende.

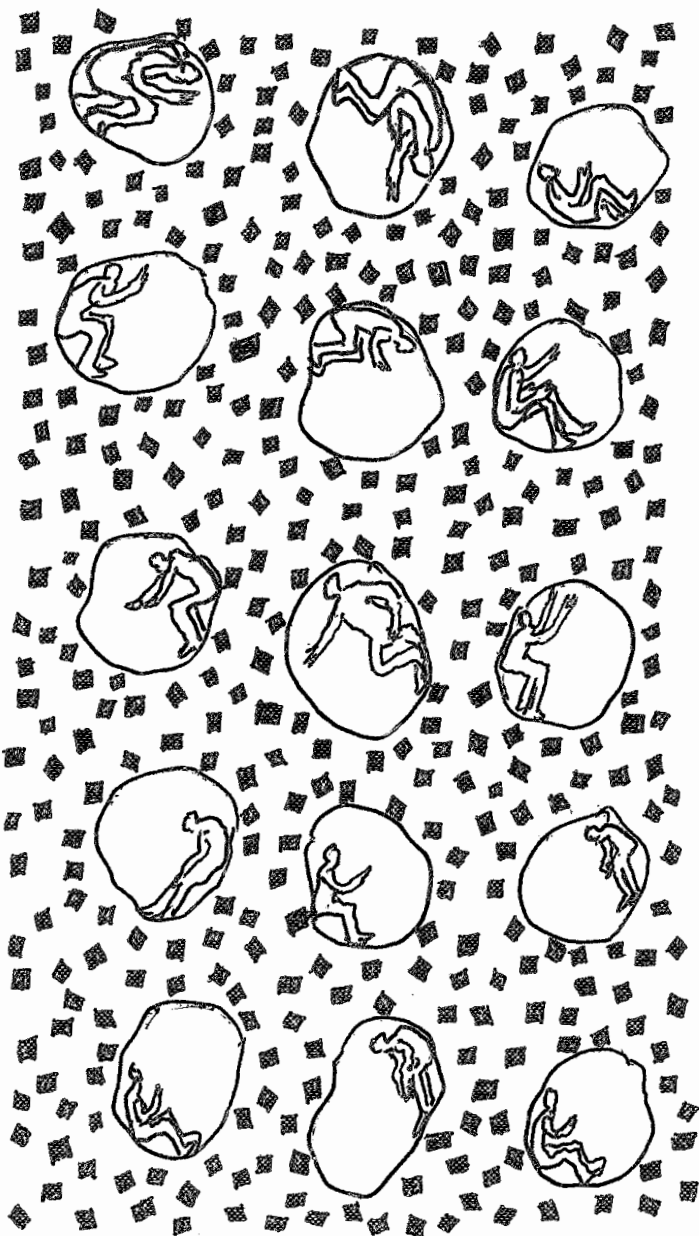
- f. Die Mischerin berichtet, wie sie vorgegangen ist. Welche Beiträge wurden aussortiert, welche übrig gelassen? Bestand die gewählte Mischung eher aus ähnlichen oder aus gegensätzlichen Klängen? Gab es andere Kriterien für die Auswahl? Wie gefiel das Resultat den anderen Spielern?
- g. Der Vorgang des Mischens wird mehrmals wiederholt. Zunächst sollte ein weiterer Spieler aus demselben Klang-Angebot eine ganz andere Zusammenstellung wählen. Für weitere Wiederholungen dürfen zunächst neue Klänge gesucht werden. Dafür können auch leicht spielbare Perkussions-, Blas- und Saiteninstrumente sowie klingende Materialien einbezogen werden. Diese sollten ausdrücklich mit derselben experimentellen Haltung erprobt werden wie vorher die Raumklänge. Ein kurzes Gespräch nach jedem Mischvorgang ist sinnvoll, um die Erfahrungen und Beobachtungen zu reflektieren.

Was steckt an Erfahrungs- und Lernmöglichkeiten in diesem Spiel?

- a. Wer den Raum nach Wänden abklopft, kann sich nicht auf bewährte Strategien der Instrumentenhandhabung berufen, sondern muss kreativ werden. Einen interessanten Klang zu (er)finden ist eigentlich der Beginn des Improvisierens. Wichtig dabei: Das kann jede/r! Fragen angeblicher Musikalität spielen hier keine Rolle. Das Finden von Klängen ist außerdem ein sehr lustvoller Vorgang. Nicht zu unterschätzen: Bereits das Erfinden eines einzigen Klanges ist musikalischer Ausdruck. Wähle ich ein leises kaum hörbares Streichen, einen satten „Wohlklang“, ein schrilles Geräusch?
- b. Die Vorstellungsrunde präsentiert das Material experimenteller Musik: Klänge und Geräusche. Und siehe da – es klingt selbst in konventionellen Ohren verblüffend attraktiv!
- c. Das Abbauen nach Lautstärke ist primär eine Aufforderung sehr genau hinzuhören und den eigenen Klang im Rahmen des Gruppenklangs wahrzunehmen und einzuordnen. Die Sensibilisierung des Gehörs ist eine zentrale Voraussetzung für das gemeinsame Improvisieren. In diesem Fall geht es wohlgerne nicht um eine objektiv „richtige“ Reihenfolge, sondern um subjektive Einschätzungen.
- d. Nachgespräche sind sinnvoll, nicht nur um mögliche Missverständnisse zu klären, sondern vor allem, um Erfahrenes gemeinsam zu reflektieren und das Erlebte dadurch besser „verdauen“ zu können.
- e. Das Mischen der Klänge stellt nun den wichtigsten Teil des Spieles dar: Welche Klänge passen zusammen? Wie kann ich einzelne Klänge so kombinieren, dass etwas entsteht, was als „Musik“ überzeugt? Hier können die Mischer verschiedene Varianten testen, was natürlich auch für die zuhörenden anderen Spieler spannend und lehrreich ist.
- f. Hierbei ist das Nachgespräch besonders wichtig. Was war die Motivation für die gewählte Mischung? Nach welchen Kriterien wurde ausgewählt? Ist das Ergebnis für die anderen

⁶ viele davon sind veröffentlicht in: Matthias Schwabe: *Musik spielend erfinden, Improvisieren in der Gruppe für Anfänger und Fortgeschrittene*, Bärenreiter Verlag, Kassel 1992

⁷ Friedemann 1973, S. 33f. und 39f.



Spieler nachvollziehbar? Was hätten sie anders gemacht? Bisweilen werden Strukturprinzipien deutlich: Homogenität bei der einen, Heterogenität bei der anderen Mischerin. Oder es entstehen Bilder (Uhrenladen, Maschinenpark, Waldszene etc.). Dabei gilt es, Kriterien kennen zu lernen, welche die fehlenden konventionellen Strukturelemente (Melodie, Rhythmus, Harmonik) ersetzen. Interessant ist, dass bei der Beurteilung fast immer das Wort „Harmonie“ fällt. „Am Ende waren die Klänge in Harmonie“ (oder, besonders schön: „ausbalanciert“). Letztlich findet hier ein „Durchhören“ von experimentellen Klangstrukturen statt, indem die Spieler durch ihr eigenes Handeln den Weg von einem zunächst undurchdringbaren Klangdickicht in eine musikalisch „sinnvolle“ Struktur bahnen.

- g. Das Mischen durch verschiedene Personen, die nach verschiedenen (nicht vorgegebenen!) Kriterien vorgehen und unterschiedliche Klangzusammenstellungen finden, erweitert den Erfahrungsschatz der Gruppe und öffnet ein Verständnis für die Vielfalt von möglichem „Sinn“ dieser ungewohnten Musik.

Dieses Spiel ist für mich eine der überzeugendsten Möglichkeiten, in das Improvisieren mit Klängen und Geräuschen einzuführen. Fast immer entsteht dabei eine Atmosphäre, die von intensivem Lauschen und lustvollem Explorieren geprägt ist und echte „Aha-Erlebnisse“ hervorruft.

Spiel 2: „Ikebana“⁸

Ikebana bezeichnet die japanische Kunst des Blumensteckens. Drei Blumen, die sich in ihrer Gegensätzlichkeit ergänzen, werden zu einem Gesteck zusammengefügt. Dies ist Vorbild für die gleichnamige musikalische Spielregel. Ein erster Spieler beginnt mit einer charakteristischen musikalischen Idee. Ein zweiter Spieler fügt eine weitere Idee hinzu, welche die erste in ihrer Gegensätzlichkeit ergänzt. Schließlich muss ein dritter Spieler eine weitere Klangidee finden, welche die beiden anderen Klänge so überzeugend ergänzt, dass das klingende Ergebnis „komplett“ ist, eine Einheit bildet.

Die Kunst, mit einem Gegensatz zu reagieren, welcher die Musik ergänzt und bereichert, ist eine sehr wichtige Erfahrung und ein notwendiges Handwerkszeug, um die weit verbreitete Gewohnheit der Imitation zu relativieren. Diese Spielregel geht aber noch weiter, denn sie hilft ein Gespür dafür zu entwickeln, wann Gegensätze sich gegenseitig in ihrer Wirkung steigern. Darüber hinaus bietet dieses Spiel einen Ansatzpunkt für das Verständnis von Mehrstimmigkeit innerhalb der experimentellen Musik.

Spiel 3: „Klangaktionen“⁹

Jeder Spieler wählt 2–3 Klangaktionen aus (je nach Gruppengröße, insgesamt sollen es mindestens 12 und höchstens 20 Aktionen sein). Jede Klangaktion zeichnet sich dadurch aus, dass sie vom Spieler nur initiiert, in ihrem Verlauf aber nicht mehr kontrolliert wird und somit ihr eigenes Ende findet. Beispiele: hüpfender Tischtennisball, rollende Flasche, Metallschale, die auf Gitarrensaiten vibriert, etc. Die Gruppe hat nun die Aufgabe, Stücke zu gestalten, in denen jede Aktion genau einmal vorkommt. Es geht also darum, ein Gespür dafür zu entwickeln, wann die Klänge eingesetzt werden müssen. Dazu wird eine ganze Serie von Versuchen gemacht. Sehr empfehlenswert ist es, wenn reihum je 1–2 Spieler in der Mitte sitzen, zuhören und anschließend das Stück beurteilen.

Die Wahl der Klänge ist bei diesem Spiel eine sehr lustvolle und kreative Phase des Explorierens. Aber auch danach herrscht eine besonders experimentelle Atmosphäre, weil die entstehenden Miniaturen ausgesprochen ungewöhnlich sind. Hier findet

⁸ Friedemann 1983, S. 62

⁹ veröffentlicht in Schwabe 1992, S. 46

Lernen aus eigener Erkenntnis statt. Wie klang der erste Versuch? War er langweilig oder überzeugend? Warum? Während bei den beiden ersten Spielen der Zusammenklang im Zentrum der Erforschung stand, geht es hier um den Zeitverlauf. Dabei entstehen wichtige Einsichten über „musikalische Folgerichtigkeit“ und ein Gespür dafür, wie diese entstehen kann.

Insofern ist dieses Spiel eine Einführung in das Thema „musikalische Form“, wobei die Bekanntschaft mit der Miniatur (die anders als beim Ikebana einen hochdramatischen Verlauf hat) eine wichtige Erfahrung darstellt.

Eine Besonderheit dieser Spielregel ist die dabei entstehende hohe Konzentration und Intensität, die durch die Notwendigkeit der absoluten Aufmerksamkeit und jederzeit abrufbaren Reaktionsbereitschaft bedingt ist.

Lernen im Spiel

Diese drei Spielregeln zeigen exemplarisch, welches Potenzial die Arbeitsweise von Lilli Friedemann auch im Bezug auf experimentelles Improvisieren in sich birgt. Dass das Experimentelle insbesondere in der pädagogischen Arbeit eine so wichtige Rolle spielt, hängt ja, wie oben bereits angedeutet, mit der Vorbedingungslosigkeit zusammen. Hier gibt es kein Richtig und kein Falsch – außer bei der Befolgung von Regeln, aber das ist kein Makel angeblich mangelnder Musikalität. Deshalb kann jedes Kind, jeder angeblich noch so unmusikalische Erwachsene, aber eben auch jeder interessierte Berufsmusiker daran teilhaben.

Lilli Friedemanns Verdienst sehe ich hierbei in zweierlei Hinsicht. Zum einen hat sie exemplarische Spielregeln geschaffen, die ein Verständnis für experimentelle Musik schaffen, weil sie die Entstehungsprozesse von innen heraus erlebbar machen. Zum anderen ist das Prinzip der Spielregel ein geniales „Werkzeug“ der Vermittlung. Vorbild ist das lustvolle Entdecken des Kindes, seine Intensität und Hingabe im Spiel. Dies im Kind wachzurufen, liegt nahe, es im Erwachsenen zu reaktivieren, ist lohnend und nicht selten ein fälliger Akt der (Selbst-)Befreiung.

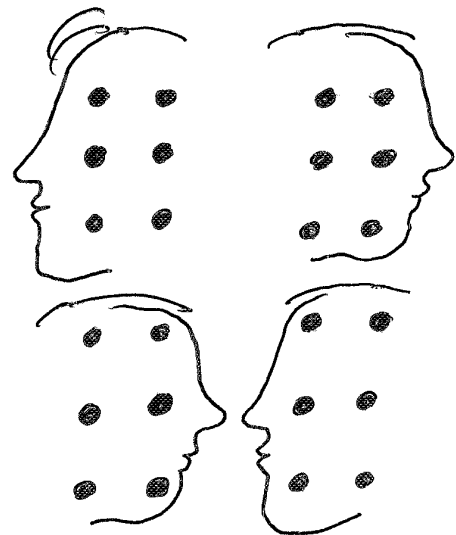
In Diskussionen darüber, wie man Improvisation unterrichten kann, tauchen immer wieder Zweifel auf, ob Spielregeln nicht dem Prinzip des „Freien“ widersprechen. Nach meiner Überzeugung ist das Gegenteil der Fall. Mir fallen als „Zeugen“ dazu die Komponisten Stockhausen und Cage ein, die Improvisation ablehnten, weil nach ihrer Erfahrung dabei eben gerade keine „freie Musik“ entstand, sondern vorwiegend die Reproduktion von Klischees und Versatzstücken aus wahlweise Jazz oder Neuer Musik. Stockhausen hat aus diesem Grund seine Anweisungen „*Aus den 7 Tagen*“¹⁰ und „*Für kommende Zeiten*“¹¹ entwickelt – letztlich ebenfalls Spielregeln (die sich übrigens teilweise gut im Unterricht einsetzen lassen!). Er wollte der Klischeefalle entgehen, indem er die Aufmerksamkeit auf besondere musikalische Aspekte oder auf ungewohnte musikalische Grundhaltungen lenkte.

¹⁰ Karlheinz Stockhausen: *Aus den 7 Tagen*, Universal Edition, Wien 1968

¹¹ Karlheinz Stockhausen: *Für kommende Zeiten*, 17 Texte für Intuitive Musik, Stockhausen-Verlag, Kürten 1976

Genau darum geht es bei den Spielregeln: Sie beleuchten Neu- und animieren zu musikalischen Aktionen, die verschiedene – teils auch sehr ungewohnte – Aspekte musikalischer Gestaltung praktisch erfahrbar machen. Als Kursleiter bin ich wie eine Art musikalischer Reiseleiter. Ich ermögliche den Teilnehmern bestimmte musikalische Erfahrungen, aus denen heraus Lernen durch eigene Erkenntnis möglich ist, besonders dann, wenn der Improvisation ein verbales Gespräch folgt, in welchem das Erlebte mit den anderen geteilt und gemeinsam ausgewertet wird.

Dies ist ein Paradigma für sinnvolles Lernen. Keiner sagt mir als Lernendem, wie gute Improvisation zu erzeugen sei. In den Spielregeln erlebe ich aber unterschiedliche Aspekte musikalischer Gestaltung (Zusammenklang, Polyphonie, Zeitverlauf etc.), erprobe sie, setze mich damit auseinander, musikalisch spielend und anschließend gedanklich und verbal. Solches Lernen wirkt sich nachhaltig auf mein Spiel aus, weil es auf Erlebtem und auf eigener Erkenntnis aufbaut. Und weil die Erkenntnisse und Erfahrungen meine eigenen sind, erlauben sie mir, einen musikalischen Entwicklungsweg einzuschlagen, der für mich der richtige ist.



Matthias Schwabe, geb. 1958, studierte Komposition und Musiktheorie in Karlsruhe und Hamburg. Ausbildung und Mitarbeit bei Lilli Friedemann in Musikalischer Gruppenimprovisation. Seit 1984 freiberuflich tätig in Berlin als Komponist, Improvisationsmusiker, Musikpädagoge und Musikpädagogik-Autor. Gründungsmitglied des Improvisationsensembles *Ex Tempore*. Fortbildungstätigkeit im Bereich kreativer Musikpädagogik im In- und Ausland. Lehraufträge am Sozialpädagogischen Institut Berlin und an der Universität der Künste Berlin. Zahlreiche Veröffentlichungen über musikalische Improvisation und Kreativität. Gründer und Leiter des Veranstaltungs- und Fortbildungszentrums für improvisierte Musik *exploratorium berlin*.