



dimmelstraße 20/1

a-4020 linz austria

tel +43 699 11 34 66 01

karen@pianomobile.com

www.pianomobile.com

Impro-Mosaik

Artikel über die Methode des Buches
Erscheinen im Heft 4/09 in Üben und
Musizieren

Musikmosaik: Improvisieren mit Bausteinen im Instrumentalunterricht

Instrumentalschüler, die alles von Noten spielen, tun sich mit Improvisation oft schwer. Doch auch für sie gibt es Wege von fixen Vorgaben zur Freiheit. Man nehme: einen Rhythmus, einen Takt, ein Tempo, eine Lautstärke, eine Tonalität, einen Charakter, eine Entwicklung. Man experimentiere, erweitere, variiere, und baue daraus ein Stück.

Was wie ein Rezept klingt, sind nur Anregungen für Spielanleitungen, in denen verschiedene musikalische Parameter kombiniert werden. Mit Parametern fällt es den Spielenden leichter, frei zu spielen, weil sie wie bei einem Notentext Elemente haben, an denen sie sich festhalten können. Dies vermittelt Sicherheit und eröffnet gleichzeitig Wahlmöglichkeiten.

Die Idee des Musikmosaiks¹ geht davon aus, verschiedene musikalische Parameter immer wieder neu zusammensetzen und zu kombinieren. Die Parameter entstammen den Feldern:

- **Musikalisches Material**, z.B. Töne, Geräusche, Rhythmen, Takte, Tonarten, Tempi, technische Spielfiguren, Motive.
- **Charakter und Klangfarbe**, z.B. zart, sonor, entrückt, weich, flirrend, scharf.
- **Entwicklung**, z.B. von laut zu leise, von dicht zu dünn, von viel zu wenig, von metrisch zu ametrisk, von einem Rhythmus zu einem anderen, statisch, ohne Entwicklung.
- **Form**, z.B. Melodie und Begleitung, ABA-Form, Rondoform, Charakterstück, freie Formen.



Bausteine zusammensetzen

Beim Erlernen von Literatur wählt man Themen oder Stücke so aus, dass sie dem Entwicklungsstand des Schülers entsprechen. Genauso kann man in der Improvisation musikalische Bausteine so zusammensetzen, dass sie dem erwünschten Lernfeld entsprechen und eine persönliche Progression ermöglichen.

Das Musikmosaik ist so angelegt, dass (ausgehend von einem Baustein - das kann eine Motiv, ein Klang oder Ton sein) durch Veränderung oder Hinzufügen eines neuen Parameters eine musikalische Entwicklung entsteht. Ausgehend von einem Baustein ergeben sich verschiedene Abzweigungen, damit weiter zu spielen. Anregungen dazu werden durch neue Parameter gegeben, die sich die Spielenden selbst wählen können oder die LehrerIn zur Verfügung stellt. Nach dem Erarbeiten des Materials steht eine Spielphase. Das Erlernte, Erprobte, Erübte wird in einer freien Aufgabe angewendet.

Leichter geht's mit Kärtchen

Um mit dem Musikmosaik-System zu arbeiten, ist es empfehlenswert, Kärtchen anzufertigen (siehe Kasten „Bausteine“). Die Auswahl erfolgt entweder nach Zufallsprinzip (z.B. SchülerInnen ziehen Karten), oder nach Plan (z.B. der Lehrer sucht je nach Lernthema aus den entsprechenden Rubriken ein Kärtchen aus). Die Anregungen können entweder verbal eingebracht werden oder in Form von Kärtchen, die auf das Notenpult gelegt werden.

Folgende Beispiele aus zwei unterschiedlichen Stilrichtungen sollen dies verdeutlichen:

Auswahl nach Zufallsprinzip:

Der Spieler zieht nacheinander folgende Spielaufgaben aus den unterschiedlichen Rubriken:

Halte Klänge extrem lange (E5).¹¹ Der Spieler beginnt, lange Klänge zu spielen. An dem Punkt, an dem ihm nichts mehr einfällt, nimmt er die nächste Karte.

Spiele geheimnisvoll (F19). Die Klänge bekommen eine neue Farbe, die Spannung des Stückes steigt.

Bringe auch Geräusche ins Spiel (F20). Neue Klänge verändern das Stück.

Ändere das Tempo (F10). Es kommt Leben in das Stück.

Füge deinem Spiel eine zweite Stimme dazu (F16). Das Stück wird immer dichter. Mit einem Melodieinstrument kann diese Aufgabe über verschiedene Lagen gelöst werden, am Klavier mit beiden Händen.

Unterbreche dein Spiel mit freien Pausen (F11). Diese Aufgabe bringt mehr Struktur in das bereits Gespielte und setzt die beiden Stimmen voneinander ab.



Für jede dieser Aufgaben ist es wichtig, viel Zeit zu lassen: Es ist erst dann Zeit für die nächste Anregung, wenn die vorherige in genügender Form ausgespielt wurde.

Die Schlüsselaufgabe nach diesen Erkundungsaufgaben lautet:

Spiele drei Dialoge (S6): Leises Tuscheln. Leise Verschwörung. Lauter Entschluss.

Auswahl nach Plan:

Der Lehrer hat eine Abfolge gewählt und stellt sie dem Schüler im Verlauf des Spieles zur Verfügung:

Spiele eine kurze Melodie im 6/8 Takt (E1) und Spiele in Dur (E13). Der Schüler wählt G-Dur und spielt *mf*. Der Lehrer regt ihn an, die Melodie nach unten und nach oben zu führen, verschiedene Intervalle auszuprobieren und so den Radius der Melodie auszuloten.

Die nächste Spielaufgabe: **Entwickle mit diesem Motiv 4-taktige Phrasen (F12).** Als Hilfe regt der Lehrer an, die Phrasen so zu bauen, dass sie einen Spannungsaufbau haben, mit dem die 4-Taktigkeit deutlich wird.

Die nächste Spielaufgabe dient der Erweiterung: **Wiederhole den Rhythmus auf verschiedenen Tonhöhen (F14).** Eine Sequenzierung ist gefragt. Der Lerneffekt dabei ist die Schulung der Merkfähigkeit, da bereits gespielte Phrasen wiederholbar sein müssen. Musikalische Perioden entstehen. Die Dynamik sollte dabei immer eine Rolle spielen. Sollte der Spieler nicht schon selbst auf die Idee gekommen sein, regt ihn der Lehrer an, den Rhythmus zu verändern oder nur Teile des Rhythmus zu verwenden, oder neue rhythmische Elemente einzubringen: **Baue Synkopen ein (F9).** Die Rhythmik des Stückes wird vielfältiger. Dazu bietet sich an, die Artikulation mehr zu beachten:

Wechsle zwischen Staccato- und Legatoteilen (F7).

Der Schüler hat nun verschiedenen Formen der klassischen Melodieverarbeitung geübt und erhält als Abschlussaufgabe folgende Spielregel:

Spiele zwei Tänze mit unterschiedlichem Charakter (S5). Ein abgeschlossenes Improvisationsstück entsteht. Das vorher Erarbeitete wird angewendet und mit neuen Ideen des Schülers bereichert. Der Arbeitsprozess wird mit einer abgeschlossenen Form beendet. Je nach Entwicklungsstand des Schülers kann dann in weiterer Folge auch an neuen Tonarten und Taktarten, an Halb- und Ganzschlüssen und Modulationen gearbeitet werden. So wird das freie Spiel- und Gestaltungsrepertoire immer mehr erweitert und verfeinert.

Anwendungen für verschiedene Zielgruppen

Die angeführten Beispiele sollen anregen, selbst Bausteine festzulegen. Die Bausteine können sich auch an Themen orientieren, die man gerade im Unterricht erarbeiten will,



zum Beispiel das Erlernen grifftechnischer Fertigkeiten und der freie Umgang damit. Je nach Instrument können die unterschiedlichen Spielweisen zusätzlich zu den musikalischen Parametern einbezogen werden. Beim Klavier beispielsweise das Thema Melodie und Begleitung, Dialog zwischen den Händen, Zweistimmigkeit oder Polyphonie. Aufgaben können dann sein: Eine Hand spielt, was die andere gespielt hat. Wechsle die Funktion der Hände. Erfinde zu dem, was du gespielt hast, eine Begleitung.

Didaktische Reflexion

Je unerfahrener die SchülerInnen zum Thema Improvisation sind, umso mehr Vorgaben brauchen sie, um sich sicher zu fühlen. Das geht vom Erkunden des Materials über das Üben bis zum Umsetzen formaler Aufgaben.

Das Erlernen und Üben von Improvisation bedeutet, sich auf Themen festzulegen, die man erarbeiten will. In dieser Phase kann man dem Schüler Aufgaben stellen, die ihn immer wieder an die Grenze seiner Fertigkeiten führen, um dort dazu zu lernen und dadurch seine Möglichkeiten zu erweitern. In der letzten Phase (beim Spielen des Stückes) greift er auf Vorhandenes zurück und agiert meist in dem Bereich, in dem er sicher ist. Worauf er dann beim Spielen zurückgreift, ist aber davon abhängig, was er sich schon erarbeitet hat. Deswegen ist es wichtig, immer wieder Improvisation zu üben, neue Aufgabenstellungen zu finden und neues Können zu erarbeiten, damit freie Improvisationsstücke interessant und vielfältig werden.

Das Musikmosaik setzt bei der Ebene des Übens an und führt zum freien Spiel mit dem erarbeiteten Material. Dabei ist es hilfreich, verschiedene Parameter systematisch durchzuarbeiten um das eigene Repertoire an Spielmöglichkeiten zu erweitern. Hat man einige dieser Parameter aus den unterschiedlichen musikalischen Feldern durchgeübt, beginnt das Gehirn selbstständig neue Möglichkeiten zu finden. Kreatives, divergentes Denken, bei dem es zu einer Ausgangsidee unzählige Abzweigungen gibt, ist in Gang gekommen.

Diese Herangehensweise ermöglicht auch das Erlernen von kompositorischem Denken. Man lernt, wie man eine Idee weiterentwickeln kann, wie man ein Stück verdichten kann, welche formalen Möglichkeiten es gibt, mit einer musikalischen Idee umzugehen.

Will man selbst Karten erstellen, sollte folgendes berücksichtigt werden: Einstiegskarten sollten knapp und einfach sein und im Schüler die Lust zum Losspielen wecken.

Fortsetzungskarten sollen das Stück vorantreiben, verändern, entwickeln, ihm eine neue Wendung geben. Schlusskarten stehen am Ende eines Arbeitsprozesses und sollten zusammenfassende formale Aufgaben stellen. Sie können aber auch als freie Aufgaben für versierte Spieler eingesetzt werden.



Kasten: Bausteine

Einstiegsaufgaben: (E)

Rhythmus:

- E1 Spiele eine kurze Melodie im 6/8 Takt
- E2 Erfinde mit vier Tönen einen Walzerrhythmus
- E3 Spiele gleichmäßige Töne
- E4 Halte Klänge extrem lange

Tonhöhe:

- E5 Umkreise einen Ton
- E6 Spiele schaukelnde Intervalle
- E7 Spiele eine aufsteigende Linie
- E8 Spiele drei Quinten

Charakter und Klangfarbe:

- E9 Spiele zarte Klänge
- E10 Spiele wie von weiter Ferne
- E11 Spiele Aufsehen erregende Figuren
- E12 Spiele abwechselnd mit Tönen und Geräuschen

Tonalität:

- E13 Spiele in Dur
- E14 Spiele mit Ganztonleiter
- E15 Spiele in Moll
- E16 Spiele in einem selbstgebastelten Tonsystem

Fortsetzungsaufgaben (F):

Dynamik:

- F1 Teile ein in laut und leise
- F2 Verändere die Dynamik
- F3 Beginne leise und werde immer lauter
- F4 Beginne leise, baue das Stück auf und dann wieder ab

Artikulation:

- F5 Lockere mit Staccatotönen auf
- F5 Artikuliere frei aber deutlich
- F7 Wechsle zwischen Staccato und Legatoteilen.
- F8 Spiele jede Phrase oder jeden Teil in einer anderen Artikulation



Rhythmus, Metrik, Takt, Periodik:

- F9 Baue Synkopen ein
- F10 Ändere das Tempo
- F11 Unterbreche dein Spiel mit freien Pausen
- F12 Entwickle mit diesem Motiv 4-taktige Phrasen

Tonhöhe:

- F13 Spiele große Intervalle
- F14 Spiele das Motiv auf verschiedenen Tonhöhen
- F15 Spüre der Entwicklungstendenz eines Tones nach
- F16 Füge deinem Spiel eine zweite Stimme hinzu

Charakter und Klangfarbe:

- F17 Verzaubere den Klang
- F18 Weite den Klang aus
- F19 Spiele geheimnisvoll
- F20 Bringe auch Geräusche ins Spiel

Tonalität:

- F21 Verändere die Tonalität
- F22 Löse die Tonalität auf
- F23 Bringe das Ganze von der Konsonanz zur Dissonanz und umgekehrt
- F24 Wechsle zwischen 2 Tonarten

Schlussaufgaben (S):

- S1 Spiele drei Stücke in unterschiedlichen Farbtönen: In zarten Farben; In leuchtenden Farben; Weiße Linien auf schwarzem Grund
- S2 Spiele zwei Stücke: Mit Quarten und Quinten; Mit Septimen und Sekunden
- S3 Spiele je ein Stück: in gewohnten Harmonien, in gewagten Harmonien; in aufgelösten Harmonien
- S4 Spiele drei Charakterstücke: Gefahr; Geschichte der kleinen Fliege; Klänge der Nacht
- S5 Spiele zwei Tänze mit unterschiedlichem Charakter
- S6 Spiele 3 Dialoge: Leises Tuscheln; Leise Verschwörung; Lauter Entschluss

- S7 Freie Schlussaufgabe (die Parameter können selbst festgelegt werden): Ein Tempo (Andante, Presto, Adagio...), eine Tonart (Dur, Moll, Modal, Freitonal, Geräuschhaft...), ein Charakter (zart, furioso...), eine Entwicklung (verdichten, auslaufen lassen, Variationen eines Themas...)



ⁱ Peter Jarchow/Karen Schlimp: Impro-Mosaik , Nepomukverlag Basel 2010,

ⁱⁱ Die Aufgaben-Kennzeichnung verweist auf die Beispiele im Kasten