Let's Play….
Chancen und Potenzial der Integration von Spiel in den Instrumentalunterricht
… Let's Loop

Arbeitsblatt zum Workshop Let's Play mit Petra Music
Syrinx Flötenfest, 10.10.2015, Vorarlberger Landeskonservatorium

... und spielst du ein Musikinstrument?

Es gibt sehr viele verschiedene Definitionen für den Begriff "Spiel". Dass das Spielen an der Entwicklung kognitiver und motorischer Fähigkeiten bei Mensch und Tier wesentlich beteiligt ist, gilt als unbestritten. Aber bereits wenn es um die Zusammenhänge zwischen dem Spielen und der Entwicklung von Kultur und Sport geht, ist sich die Forschung nicht mehr ganz einig. Dennoch nennen wir in ziemlich vielen Sprachen das Musizieren auch schlicht und einfach "spielen".

In meiner Arbeit mit jungen MusikerInnen wird mir immer mehr bewusst, dass dieser Aspekt in der Ausbildung sehr oft vernachlässigt wird. Zu viele technische Kompetenzen auf dem Instrument müssen möglichst schnell erworben werden und das oft theoretisch Einstudierte kann nicht mehr aus dem Moment heraus angewendet werden. Das Lernen der "Spieltechnik" ist für Kinder oft harte Arbeit, besonders auch, weil es noch nicht für alle Instrumente geeignete Modelle für Kinder gibt. Die Freude über kleine Fortschritte wird sogleich getrübt durch die nächste schwierige Griffverbindung, die nächste Tonleiter, das nächste komplexe Stück. Dabei ist es von Anfang an ein Lernen ohne Ende. Oder sollte ich sagen ein Spielen ohne Ende? Für diejenigen, die sich nach jahrelanger "Arbeit" am Instrument für ein Musikstudium entscheiden, ist der Weg "zurück" zu Spiel und natürlicher Musikalität oft sehr schwer.

Gerade im Bereich der Improvisation hätten MusikschülerInnen ein sehr großes kreatives Potenzial. Sie begegnen meist auch zeitgenössischen Spieltechniken und neuen Klangerlebnissen mit unbefangenem Interesse und großem Spass. Viele Instrumentalschulen integrieren diesen Bereich bereits, im praktischen Unterricht wird er von den Lehrenden aber oft ausgeklammert. Es gibt unbegrenzte Möglichkeiten auch weitere Aspekte des Spielens in den Instrumentalunterricht zu integrieren. Unmittelbare Auswirkungen sind sofort im Klang zu hören. Eine "Spielbewegung" ist ja — im Gegenzug zu harter Arbeit — meist natürlich, körperorientiert und lässt schon ganz junge MusikschülerInnen auf ihrem Instrument aus der Seele sprechen. Wer sich diese Neugierde durch die musikalische Ausbildung hindurch bewahren kann, wird auch im weiteren musikalischen Leben freier und befreiter musizieren. Und sein/ihr Instrument WIRKLICH spielen.

Was ist Spiel eigentlich?

An der Definition des Begriffes "Spiel" haben sich seit dem letzten Jahrhundert sehr viele Wissenschafter versucht. Es erscheint dennoch, als würde sich dieser Begriff naturgemäß jeglichen Definitionen entziehen. Das "Homo Ludens" Modell des niederländischen Kulturwissenschafters Johan Huizinga erklärt, dass der Mensch seine Fähigkeiten vor allem über das Spiel entwickelt. In

seinem gleichnamigen Werk, das 1938 erschien, beschäftigt er sich mit unterschiedlichen Aspekten von Spiel. Er begibt sich auf die Suche nach formalen Kennzeichen von Spiel, wobei er folgenden Satz vorausschickt: “Der Begriff Spiel bleibt ständig in merkwürdiger Weise abseits von allen übrigen Gedankenformen (…)”. Er erkennt die Schwierigkeit, mit dem Begriff Spiel Definitionen zu verknüpfen und beschränkt sich in seiner Arbeit auf “soziales Spiel”:
Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein freies Handeln.
Spiel ist nicht das “gewöhnliche” oder das “eigentliche” Leben.
Die Wiederholbarkeit ist eine wesentliche Eigenschaft des Spiels.
Das Spiel bezaubert und es gibt ein Element der Spannung.
Weiters sieht Huizinga den Zusammenhang zwischen Spiel und der Entwicklung von Kultur, Religionen. Als Sprachwissenschafter zeichnet er auch ein interessantes Bild der Bedeutung von Spiel in verschiedenen Sprachen.

Roger Caillas, bildet 1958 in seinem Buch “Les jeux et les hommes” Spielkategorien heraus, die er Âgon, Alea, Mimicry und Ilmix nennt. Mihaly Csikszentmihalyi bezieht sich 1990 in seinem Bestseller “flow” auf ebendiese Einteilung und setzt den Zustand des “Flow” in direkten Bezug zum Spielbegriff. Auch er sieht in Kultur und Religion eine Form des Spiels, das den Menschen ermöglicht, in diesen ganz besonderen Zustand zu gelangen.

Rainer Buland vom Institut für Spielforschung der Universität Mozarteum Salzburg formuliert 1997 eine Einteilung der Spiele. Er bezieht sich auf die Arbeit von Callas und kritisiert hier das Fehlen klarer Einteilungskriterien, das Fehlen von Mischformen und merkt an, dass Spiele, die Bauen und Gestalten zum Thema haben, in der Einteilung von Caillas keinen Platz finden. Basierend auf Wittgenstein, der zum Begriff “Spiel” statt gemeinsamen Bedeutungen für das Wort nur ein Netz von Verwandtschaften und Ähnlichkeiten, aber keine klare Definition finden kann, bildet Buland “Spielfamilien” mit dem zentralen Kriterium der Freiheit des Spielers. Je nach dem Freiheitsmoment innerhalb des Spiels und den für den weiteren Verlauf des Spiels relevanten Entscheidungen werden so Spielfamilien gebildet. Er bildet vier Spielfamilien (und natürlich deren Mischformen): 1) Zug um Zug-Spiele, 2) Einsatz Spiele, 3) Bewegungsfreiheitsspiele, 4) Gestaltungsspiele

Wenn die Freiheit der SpielerInnen also als zentrales Element zu Entscheidungen führt, und Entscheidungen immer auch Fehlentscheidungen sein könnten, kommt es zu einer Art “Spannung”, einem Schwebezustand zwischen Misslingen und Gelingen. Die Verantwortung für den Spielverlauf und auch für die Spielenden teilen sich so alle Spielteilnehmer, für das Alltagsleben haben die spielimmanenten Abläufe aber (meist) keine Konsequenzen, woraus sich für die Spielenden wiederum echte Entscheidungsfreiheit ergibt.

Die Playing Arts Bewegung - Das Spiel der Kunst und die Kunst des Spiels

“Playing Arts Bewegung” zielt darauf, Kreativität und Leben durch Spiel zu verbinden. Spiel (Play) meint hier den für das Spiel charakteristischen Moment von Freiheit, von Zweckfreiheit. Sich frei spielen. Angeregt durch Impulse aus Kunst und Kultur unterstützt Playing Arts Menschen darin, die eigenen Gestaltungsthemen zu entdecken, umzusetzen und in den Alltag zu integrieren, ohne sich Regeln und Standards zu unterwerfen, ohne inhaltliche oder mediale Vorgaben. Im Mittelpunkt stehen das individuelle Experiment und der ergebnisoffene Prozess. Initiiert und weiterentwickelt hat Playing Arts seit Beginn der 1990er Jahre der in Hamburg

lebende Künstler Christoph Riemer. Seither hat sich ein Netzwerk mit zahlreichen aktiven Playing Artists herausgebildet, haben über Hunderte von Beteiligten an Playing Arts Veranstaltungen teilgenommen, sie selbst durchgeführt und eigene Projekte realisiert.

Der Begriff der "Resonanz" ist dabei sehr wichtig - die Spielenden setzen sich mit Gegenständen oder abstrakten Vorstellungen auseinander, die in ihnen eine Art "Resonanz" hervorrufen. Sie lassen sich im Spiel ganz frei von Intuition leiten und es entstehen sehr interessante "Gebilde". Das Ziel der Playing Arts Bewegung, ist es jedoch nicht, hochstehende Kunst zu machen. Der künstlerische Anspruch ist in diesem Sinne überhaupt nicht relevant. Es geht einfach um den Prozess des Spielens, bzw. Gestaltens, das Bewerten ist für den Bereich des Spiels komplett irrelevant.

Warum Spielen?

Angela Hanscom beschreibt in ihrem Artikel "The decline of play in preschoolers — and the rise in sensory issues" im September 2015 eine Tendenz, die zum Nachdenken anregt. Schon Kinder im Vorschulalter werden mehr und mehr zu Lernaktivitäten hingeführt, was das freie Spiel dieser Altersklasse enorm einschränkt. Das Resultat sind Kinder, die zwar die Ziele der Lernaktivitäten gut beherrschen aber in verschiedenen grundlegenden Bereichen (Motorik, Kontrolle von Emotion, soziale Interaktion u.a.) einen großen Nachholbedarf haben.

Welche Voraussetzungen brauche ich, um Spielen zu können?

Die Verhaltensforschung der 70er Jahre (u.a. Eibl Eibesfeld) verwendet im Zusammenhang mit der Erforschung des Spiels bei Tieren den Begriff des "entspannten Feldes". Erst, wenn die Grundbedürfnisse befriedigt sind und keine Gefahr droht, kann Spiel entstehen. Durch das entspannte Feld kommt es zu einer Art Distanzierung von einem eventuell erreichbaren Ziel, wobei durch Spiel das Ziel scheinbar mühelos erreicht werden kann. Man spricht von Spiel-Appetenz, was soviel heißt, dass die Fähigkeit zu Spielen angeboren und a priori vorhanden ist und nicht erst gelernt werden muss.

Spielen und "Flow"

Was Mihaly Csikszentmihalyi über "flow" schreibt, hat die Instrumentalpädagogik der letzten Jahrzehnte bereits für sich erschlossen. "Flow" im Üben zu erreichen ist ein vielversprechendes Ziel. Im Flow-Zustand geht alles scheinbar mühelos und die Fortschritte stellen sich wie von selbst ein. Es gibt allerdings - wie für das Spielen - einige Bedingungen für "flow": "flow" findet innerhalb eines schmalen Grades zwischen Unter- und Überforderung statt. Das heißt, dieser Grad muss immer wieder an das sich steigernde Können angepasst werden.

Weiters gibt es psychologische und soziale Faktoren - Menschen, die im "flow" leben, sehen in vielen Situationen des täglichen Lebens eine Herausforderung, ein Spiel. Der Psychologe mit dem unaussprechlichen Namen beschreibt auch, dass es solche Menschen sogar geschafft haben, besser mit schrecklichen Situationen umzugehen. "Flow" ist vielleicht nicht für jeden Menschen gleich "leicht" zu erreichen, aber jeder kann seine Möglichkeiten dahingehend verbessern, dass im Leben mehr Raum für "flow" geschaffen wird. So ist es für selbstkritische Menschen, als auch Menschen mit einem übermäßigem Selbstbewusstsein beispielsweise schwerer, "flow" zu erreichten, da das "ziellose Aufgehen in einer Tätigkeit" für sie durch immer wiederholte Selbsteinschätzung gestört wird. Zu den sozialen Faktoren, die "flow" behindern können gehört beispielsweise die Entfremdung, die in politisch autoritären Systemen passiert. Aber auch in anarchischen Systemen ist "flow" unerreichbar, da durch das Fehlen klarer Regeln das Angstpotenzial steigt. Wie im Tierreich braucht "flow" also das existieren eines "entspannten" Feldes.

Einige Gedanken über das Spiel im Instrumentalunterricht

- Die Lehrer/Schülerbeziehung sowie das pädagogische Umfeld sollten im schmalen Grad zwischen überautoritär und anarchisch angesiedelt sein, um "Spiel", bzw. "Flow" zu ermöglichen.

- Weitere Faktoren, die das "entspannte Feld" verhindern sind Konzerte, Auftrittstermine, geplante konkrete Vorhaben. Zeit und Raum für Spiel sollte unabhängig dieser Bedingungen geschaffen werden.

- Mitspielen - alle Teilnehmenden sollen auch Mitspielen dürfen, es gibt keine Hierarchie, auch der Spielleiter/die Spielleiterin spielt mit.

- Eine gewisse Entscheidungsfreiheit im Spiel muss immer gegeben sein! Das Element des "Spannenden" kommt dazu.

- Auswirkungen des Spiels auf Klang und Körper:
  Der Begriff der "inklusiven Aufmerksamkeit" aus Alexandertechnik und Body Mapping:
  Ich nehme während des Spielens alles wahr, was um mich herum geschieht und fokussiere mich nicht auf einen Punkt im Notentext. Der Klang wird gleichzeitig runder, entspannter, die Atmung wird freier, die Wirbelsäule richtet sich auf, es entsteht eine freie Haltung mit angenehmer Grundspannung.

- Übetechnik und Spiel - wenn ich beim Üben das Gefühl haben kann, zu spielen, kann ich entspannter und ohne Erfolgsdruck an bestimmten Elementen arbeiten - z.B. Klang in der oberen Lage.

- Interpretation und Spiel: frei nach "Playing Arts" mit aussermusikalischen Medien arbeiten. Das Notenbild verändern, mit Bildern, Farben.

- spielerischer Umgang mit Fehlern - beim Üben, auf der Bühne.
  Klang zulassen, der vielleicht nicht ideal ist, eine breitere Klang- und Farbpalette aufbauen, neugierig mit dem Material umgehen, anstatt gleich zu bewerten.

- Spielen im Experimentieren mit musikalischem Ausdruck - mit dem Raum "spielen", verschiedene Charaktere nehmen verschiedene Raumpositionen ein, Bilder, Farben

- Experimente mit Klang, dem Instrument - mal die Seiten wechseln, kreativer Umgang mit der Materie

Let's Loop !

Technisches Equipment: LOOPER (hier Jamman Stereo), MIKROPHON, LAUTSPRECHER

Das Prinzip ist einfach, eine musikalische Phrase wird unendlich wiederholt.
Darüber können (fast) unbegrenzt (je nach Speicherkapazität) viele weitere musikalische Phrasen gespielt werden. Nach Buland könnte diese Komposition ein Spiel der Gruppe Bauen/Gestalten sein. Auch Zug-um-Zug Spiel sind denkbar, die Spielregeln werden von den Spielenden gestaltet.

Vorbereitete Musik als Beispiele / Ideengeber :

The Gael (D. Maclean), Blues in C, Pompeji (Bastille)
Improvisationen mit Rhythmus, Extended Techniques, Geräuschkulisse…