

MICHAEL BRADKE

Papiermusik

Papier ist nicht nur zum Schreiben da, man kann damit ganz wunderbar und vielfältig Musik machen und Instrumente aus diesem alltäglichen Material erfinden und herstellen.

Ein Orchester entsteht, wenn 25 Spieler mit 5T-Trompete¹, Origami-Knaller, Papierophon oder Knall-Tüte experimentieren und komponieren. Dieses eignet sich besonders für die Schule: Es ist selbst „im Klassensatz“ verhältnismäßig leise und

nutzt vorhandenes Material. **Papiermusik² ermöglicht sensibles Experimentieren und divergentes Denken, musikalische Kommunikation, Gruppenarbeit, Erfinden und Erproben von musikalischen Spielregeln und Einblicke in die Klangphysik.**

Projekttablauf

Klang-Forschung und Musikmachen beginnt mit dem „freien“ Experiment. In diesem Fall ist genug Material in Schulanzen und im Klassenraum vorhanden (s. Abb. 1–3). Das Projekt folgt der „Evolution“ der Musikinstrumente. Zuerst wird vorhandenes Material von individuellen *Erfindern* für eine neue Nutzungsmöglichkeit entdeckt, erprobt und modifiziert. In der Gruppe wird vorgestellt, sich gegenseitig inspiriert. In einem Kreativitätswettbewerb entstehen weitere Ideen, der kollektive Wissens- und Könnensstand wird ausgelotet. Aus den Erfahrungen wird variiert und neu entwickelt. Beim Spiel der Instrumente entsteht ein Repertoire von Bewegungspattern, musikalischen Motiven und Kommunikationsmustern. Nach dem Entdecken der Klänge werden diese geordnet und in Form gebracht, wiederholbare Werke entstehen. Diese können schriftlich dokumentiert werden.

Diese Arbeitsschritte sind denkbar: In der Großgruppe wird jedem Kind ein DIN-A4-Papier gegeben, mit der Aufgabe, möglichst viele Geräusche zu erfinden. Einfache Spielregeln wären z.B., im Kreis nacheinander entdeckte Klänge vorzustellen oder eine(r) macht vor, alle machen nach. Danach könnte jede(r) für sich oder in Kleingruppen weiterforschen. Nachdem die Ergebnisse vorgestellt wurden, können in Fünfer-Gruppen kurze Musikstücke/Strukturen entwickelt werden (5–10 Minuten Zeit geben). Diese sollten „konzertant“ mit Mutmach- und Schluss-



1 | Papier als Musikinstrument ist überall reichlich vorhanden und jederzeit verfügbar, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Sammlung von Papierinstrumenten

Zeitungspapier

- › knüllen, reißen, knistern, rascheln, knallen: „Wie viele lautmalerische (onomatopoetische) Wörter kennen wir, die Papier-Geräusche darstellen?“;
- › Lesen von Texten: alle durcheinander, laut, leise, extrem schnell oder langsam, jeden Laut in Zeitlupe verfolgen oder die Satzbeschreibungen der klassischen Musik vertonend: crescendo, legato, andante, molto fragile, ...

Bücher

- › blättern: ein leises, schönes Geräusch;
- › ein Buch zuknallen: gut für einen langsamen, regelmäßigen Takt;
- › in die Seiten blasen: Ein feines „Tröööt“ entsteht.

DIN-A4-Papier

- › zwei Stücke, aneinander gerieben, ergeben schöne „Rassel-Geräusche“;
- › am blasenden Mund schnell vorbeigezogen klingt es, als würde das Papier zerrissen werden.

Papier-Umschläge

- › je einen Umschlag über die Hände streifen und mit diesen „Handschuhen“ klatschen.

Pappkartons

- › mit weichen Schlägeln oder Händen trommeln, nach Tonhöhe sortieren;
- › zukleben, stabilisieren, Resonanzloch hineinschneiden;
- › ergeben ein wunderbares Schlagzeug: Wenn vorhanden, wird mit Hilfe einer Schlagzeug-Fußmaschine eine Pappkiste zur Bassdrum, Aquarellpapier zur Snare oder auf einem Beckenständer montiert zum „Crash“-Becken.

Wellpappe

- › kann mit einem Bleistift wie ein „Guiro“ geschrappt werden. Schnell mit einem dünnen Plastik-Lineal gestrichen, können Töne entstehen.

Posterrollen

- › als Megaphone nutzen;
- › hineinsingen;
- › mit Badelatschen oder Pappstücken auf die Enden hauen und „Ploepps“ erzeugen.

Aquarellpapier

- › kann wie ein „Donnerblech“ geschüttelt werden;
- › mit Schlagzeugbesen gespielt, klingt es wie eine „Snare-Drum“;



2 | ... in ein Buch „tröten“ ...



3 | ... in eine Butterbrottüte singen ...

- › eindrucksvoll klingt es, wenn es mit einem Körperschall-Mikrofon abgenommen wird, welches leicht aus einem Piezo-Signalgeber gebaut werden kann (s. auch www.musikaktion.de/bauanleitungen). Vorsichtiges Tippeln mit den Fingern klingt wie ein Pferde-Galopp, Kratzen mit den Fingernägeln wie eine Dampfmaschine.

Butterbrotpapier/-tüten

- › als Knalltüte: aufblasen, zudrehen, draufschlagen;
- › knistern und knüllen;
- › Mirliton / Kazzoo / Kamm / Buzzer: Butterbrotpapier wird gern zum Verfremden der Stimme benutzt. Dabei die Lippen dicht ans Papier zu bringen, sodass es durch das Ansingen mitvibriert. Der Klassiker ist das über einen Kamm gefaltete Butterbrotpapier. Es geht auch eine alte Klopapierrolle, über die das Brotpapier mit einem Gummi gespannt wird. Wenn gleichzeitig noch andere Instrumente gespielt werden sollen, kann eine Butterbrottüte über den Mund geklebt werden.

Applaus, Titel und Kommentar vorgeführt werden. Aus diesen „Miniaturen“ kann ein Gesamtstück entstehen. Als Hausaufgabe werden Papierprodukte gesammelt und erprobt. Am nächsten Tag wird das Entdeckte vorgestellt und Stücke entwickelt (wenig Zeit geben, schnell aufführen).

Die Klänge werden nach ihren musikalischen Funktionen sortiert: Rhythmus, Effekt, Melodie und weitere Instrumente

werden vorgestellt, z. B. 5T-Trompete, Klatzsche oder Papierophon (s. [Bastelanleitungen](#) S. 37). Mikrofone können, wenn vorhanden, hinzugenommen werden.

Spielformen

- › Solo: Musikmachen beginnt mit dem einzelnen Musiker; experimentieren,

erfinden, vervollkommen, üben und anderen mutig zeigen. „Können“, vielleicht Virtuosität, stärkt die Persönlichkeit und gibt Ausdrucks-Energien einen sinnvollen Einsatz, die in der Klasse manchmal eher störend wirken.

- › Combo/Kleingruppe: Auf der ganzen Welt schließen sich Musiker gern in Gruppen von fünf Spielern zusammen. So kann man sich selbst im Kontext zu

Spielregeln im Umgang mit Papierinstrumenten

Erfinderkette

Wie jedes Musikinstrument muss auch das Papier klanglich erforscht werden. Jede Bewegung des Materials bringt unterschiedliche Klänge hervor. Zuerst bekommen alle kurz Zeit zum freien Spiel und Experiment. Dann findet ein Erfinderspiel statt: Ein Kind macht einen Klang, ein Bewegungsmuster (reiben, klopfen, hauen, abwechselnd, stark, gehaucht, ...) oder gibt einen Rhythmus vor, die anderen imitieren. Erst wenn alle mitspielen, kann einer im Kreis ein(e) neue(s) Geräusch/Bewegung einführen. Aufgabe der Gruppe ist es, dies schnell nachzumachen. Erst, wenn alle das neue Geräusch erfasst haben, kommt das nächste. Für den Leiter ist dieses Spiel aufschlussreich: Wer in der Gruppe ist spontan erfindungsreich? Wer denkt divergent? Wer in Bewegungen, wer hat schon ein ausgeprägtes Rhythmusgefühl? Wie ist es mit der Aufmerksamkeit? Wer drängt sich in den Vordergrund, wer ist „Mitläufer“? Wichtig ist es, keine Reihenfolge festzulegen. Bei geringer Aufmerksamkeit der Gruppe muss der Leiter als „Spiegel“ fungieren, Neuerfindungen sehen und an die Gruppe weitergeben, und immer bereit sein, eine neue, interessante oder witzige Anregung zu geben.

Vor-/Nachspielen

Das Klangmaterial und die Bewegungspattern werden musikalisch eingesetzt. Dieses Mal wird im Kreis herum gespielt. Der Spielleiter fängt an und spielt eine kurze (eintaktige) rhythmische Sequenz oder Bewegung vor, alle wiederholen sie einmal. Dann wiederholt er dasselbe Pattern oder spielt eine andere Sequenz, je nach Inspiration. Die Gruppe wiederholt einmal. Dann geht es im Kreis herum. Das wichtigste für Leiter und Gruppe ist das Entwickeln eines Zeitgefühls für die einzelnen „Päckchen“ und den Wechsel. Man sollte vor dem Spiel nicht darauf hinweisen, sondern Puls, Takt, Tempo rein musikalisch vorgeben und intuitiv erlernen lassen. Hier gibt es kein „richtig und falsch“, es geht um den

Spaß an der musikalischen Kommunikation. Wenn jemand nicht „vorspielen“ will, sollte man ihn „übergehen“. Dies führt sicherlich zu einer Beteiligung in der 2. Runde. Takt und Zeitgefühl sind keine Bedingung. Bei diesem Spiel hat der Spielleiter die Möglichkeit, einzelne Kinder auf Hör- und Merkfähigkeit zu überprüfen.

Geräuschkette: A – AB – BC – CD – ...

In der nächsten Runde werden Klang-Pattern gekoppelt: Der Spielleiter gibt ein einfaches Pattern vor (A), die folgende Person wiederholt dieses Muster und hängt ein eigenes an (AB). Die nächste Spielerin wiederholt das des Vorgängers (B) und fügt ein eigenes Pattern dazu (C). So geht es im Kreis herum (AB – BC – CD – ...). Alle musikalischen Ideen, Klänge oder Bewegungen sind zugelassen, nur der Wechsel sollte im Takt passieren. Alternativ kann die Gruppe einmal das neu entstandene Bewegungsmuster (AB, BC) wiederholen, bevor die nächste Person dran ist (Solo A, Gruppe A, Solo AB, Gruppe AB, Solo BC, Gruppe BC). Der Spielleiter sollte durch akzentuiertes Mitspiel ein Zeitgefühl implementieren.

Solo über Takt

Alle spielen mit einem geeigneten Papierinstrument ein regelmäßiges Grundmuster. Nur eine Person darf darüber improvisieren. Nach Beendigung der Improvisation ist der Nachbar dran.

Freie Improvisation

Das bisher erlangte Gefühl für Bewegung, Rhythmus, Form und Klang soll in eine freie Improvisation münden. Der Spielleiter setzt mit einem ruhigen Grund-Rhythmus eine Zeit. Es kommt dazu wer will, wem nichts einfällt, muss nicht spielen. Schluss ist, wenn alle aufgehört haben.

anderen wahrnehmen, musikalische Funktionen wie Melodie, Solo, Rhythmus, Effekt, Harmonie einfach besetzen, schnell und direkt kommunizieren und komponieren. Fünf Kleingruppen können in zehn Minuten fünf Stücke à 2–3 Minuten entwickeln. Hintereinander gespielt, ergibt das Material für eine Komposition, ein kleines Stück oder ein großes Konzert.

- › Orchester: Mehr als zehn Spieler brauchen einen Dirigenten. Die musikalischen Grundfunktionen sind mehrfach in Gruppen besetzt, sodass es leichter ist, sich zu orientieren und Fehler nicht so auffallen. Die Kinder dirigieren sich gern gegenseitig. So ergibt sich für den/die Lehrer(in) die Chance, die Leitung abzugeben. Das einfachste und bewährteste Dirigat im Klassensatz ist

das Hochhalten des entsprechenden Instruments: Lautstärke durch Höhe der Hand anzeigen, Tempo durch Bewegung. Natürlich können eine Notenschrift oder andere Dirigier-Signale entwickelt werden.

Wichtig ist die Ritualisierung des Konzerts durch Anmoderation, Nennung des Gruppennamens und der einzelnen Musiker, des Stücknamens, Mutmach- und Abschlussapplaus. Im Anschluss sollten die Stücke Würdigung und Interpretation durch die Lehrer(in) oder Mitschüler(innen) erfahren.

Anmerkungen

- ¹ Der Name ST-Trompete stammt aus Toronto/Canada und bedeutet: TTC-Transfer-Ticket-Trompete: Sie wird dort von den Kindern aus den Umsteige-Tickets des ÖPNV gefaltet.

² Diese Sammlung zum Umgang mit Papierinstrumenten ist über Jahre für Performances in Galerien und das Bühnenprogramm „Papiermusik“ entstanden und war in vielen Kindertheatern, Schulen und Museen zu Gast.

³ Material zur Herstellung der Instrumente: DIN-A4-Papier, Bücher, Zeitungen/Magazine, Papier-/Papp-Umschläge, Butterbrotpapier/-tüten, DIN-A0-/A3-Plakate, Poster-, Klorollen, Pappkartons, Aquarellpapier, Wellpappe, Gummibänder, Kämmen, Tesa-Krepp, Klebeband, Schere, Xylophon-, Pauken-, Schlagzeugschlägel, Beckenständer, Bassdrum-Fußmaschine.

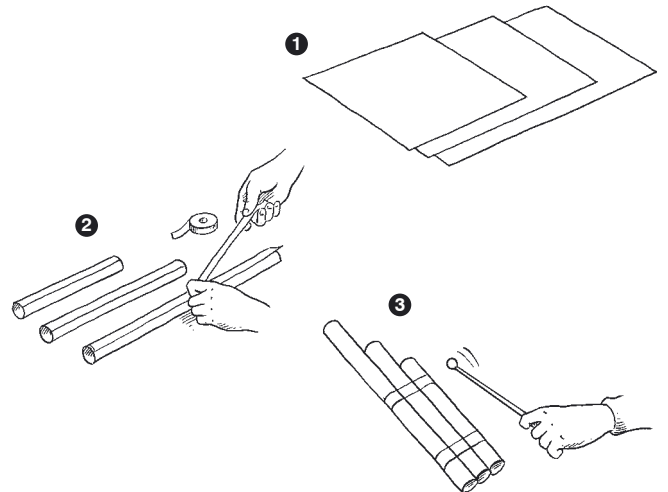


MICHAEL BRADKE hat für sein Mobiles Musik Museum noch andere Sammlungen zusammengestellt, die in Schulen in Form von Projekten und Aufführungen gezeigt werden. Kontakt über www.musikaktion.de.

Bauanleitungen für Papierinstrumente

Papierophon

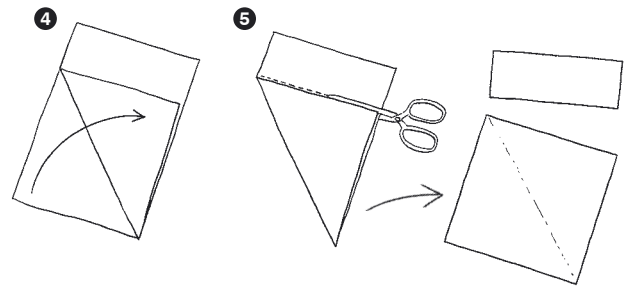
- Aus Plakatpapier (1) machst du Rollen mit ca. 3 cm Durchmesser, sicherst diese mit Klebeband und schneidest sie auf verschiedene Längen.
- Du ordnest sie wie eine Panflöte an und kannst sie mit Klebeband fixieren (2).
- Schlage sie vorsichtig mit sehr leichten Xylophon-Schlägeln an, es entsteht ein luftig melodisches Geräusch (3).
- Das ganze geht auch mit ziemlich langen Rollen, die wie Boomwhacker leicht auf den Boden geschlagen werden.



Klatsche und 5T-Trompete

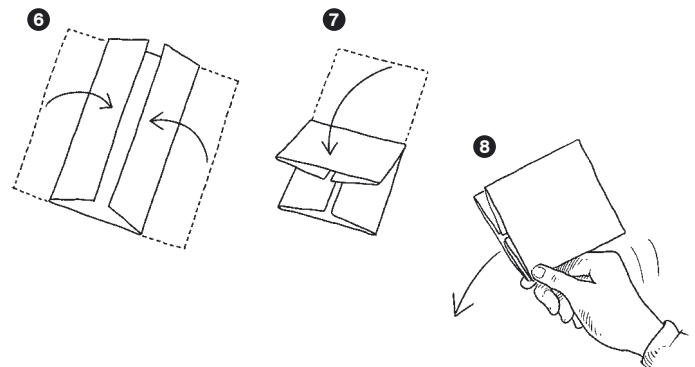
Aus einem DIN-A4-Blatt kannst du zwei Instrumente bauen:

- Vorbereitung: Durch Falten einer Ecke bis zum Rand misst du ein Quadrat ab (4), markierst dieses und schneidest es dann ab (5). Aus dem Quadrat entsteht die „Klatsche“, aus dem Streifen die 5T-Trompete.



Die „Klatsche“ (Origami-Knaller)

- Falte von dem quadratischen Stück Papier die Seiten jeweils „auf Mitte“ (6).
- Diesen „Umschlag“ knickst du einmal mittig, sodass der Schlitz innen liegt (7).
- An einer offenen Ecke greifst du die Klatsche mit Daumen und Zeigefinger und schlägst diese über dem Kopf kräftig nach vorn (8). Ein lauter Knall erklingt, wenn sich die Papiertasche öffnet.



Die 5T-Trompete

Aus dem Streifen Papier entsteht dieses ursprünglich aus Indien stammende Instrument:

- Falte den Streifen in der Mitte (9).
- Knicke die beiden Enden in die entgegengesetzte Richtung (10).
- Schneide oder reiße in die Mitte des ersten Knicks hinein (11).
- Nimm die Trompete zwischen zwei Finger, halte sie an den Mund und blase fest hinein (12).

