Ton um Ton

Foto: NRZ

Das Mobile Musik Museum und seine Sammlungen

MICHAEL BRADKE

Einerseits sammelt das Mobile Musik Museum Musik in all ihren Erscheinungsformen, andererseits geht es jedoch viel weniger ums Anschauen als ums aktive Mitmachen, Gestalten und Ausprobieren. In den Mit-Mach-Ausstellungen in Kooperation mit bekannten Museen rund um die Welt lassen sich dort die eindrucksvollsten musikalischen Erfahrungen machen.

Das Mobile Musik Museum sammelt, bewahrt und entwickelt seit zehn Jahren Klangskulpturen, Musikinstrumente, Geräuschwerkzeuge sowie klingende Fundstücke, musikalische Spielregeln und Körpermusik rund um die Welt.

Seine Sammlungen zeigt es bundesweit und international in Kooperation mit Museen, Ausstellungshäusern, kulturpädagogischen Einrichtungen, Schulen, Kindertheatern und bei Großveranstaltungen. Depot, Werkstatt und Büro sind in Düsseldorf. Kindern, Familien und pädagogischen Multiplikatoren vermittelt es Mut zum aktiven Musikmachen und bedient sich hierbei eines breiten Methodenspektrums musikalischer Kultur- und Museumspädagogik: MitMach-Austellungen zu Themen wie Klangphysik/Instrumentensystematik (z. B. mit dem Hygienemuseum Dresden und der Musikmesse Frankfurt), den Zusammenhängen zwischen Musik und Bildender Kunst (mit dem Sprengelmuseum Hannover und dem Lehmbruckmuseum Duisburg) zum Thema Musik und Mathematik mit dem ZOOM Kindermuseum Wien.

MOBILESMUSIKMUSEUM
Musikaktionen von Michael Bradke

Klingende Ausstellungen

Ein weiterer Arbeitsbereich ist das Entwickeln von klingenden Ausstellungen und großen, themenzentrierten Klangskulpturen als eigene Inszenierungen und für Ausstellungen befreundeter Kindermuseen und Museen. So entstand für das Israel Museum in Jerusalem die „Omele-Zeitmaschine“ und ein Video über „Handmusik“. Für die „DASA“ – Deutsche Arbeitsschutz Ausstellung in Dortmund entstand die „Time-Move Zeitdisco“ sowie Exponate zum Thema Arbeitsplatz des Klavierbauers: ein Flügel-Resonanzboden mit der Möglichkeit, Klaviersaiten selbst zu stimmen, ein Körpergewichts-Monochord (siehe S. 37) und eine verstellbare Flügel-Tastatur-Mechanik.

Ausstellungen und Klangskulpturen des Mobilen Musik Museums bedienen sich der weltweit in Kindermuseen und Technikmuseen entwickelten und bewährten Methoden. Die robusten und ästhetisch ansprechenden Exponate sollen sich möglichst selbst erklären und durch erprobendes und erkennendes Spiel bei freier Zeiteinteilung sinngebende Erfahrungen vermitteln. Die einzelnen Spielstationen ermöglichen konzentriertes Arbeiten von Individuen oder müssen – um zu funktionieren – von einer Gruppe in einem gemeinsamen Aktions- und Erkenntnisprozess erforscht und bedient werden. Fachkundiges Betreuungspersonal unterstützt diese Erfahrungen. Diese pädagogische Herangehensweise entspricht übrigens ganz der Herangehensweise des Musikmachens. Zuerst muss das Musikinstrument als Werkzeug „begriffen“ werden, um dann kundig klingend Teil der „sozialen Skulptur“ Musik zu werden. Erst nachdem das Werkzeug halbwegs automatisch bedient werden kann, sind die „Kanäle“ frei für die Wahrnehmung des eigenen Klangproduktes innerhalb des gesamten gemeinsamen Prozesses. Bei komplizierten Instrumenten muss für die Erlangung dieses Automatismus lange geübt werden. Für musikalische Ersterfahrungen müssen deshalb die Klangwerkzeuge/Exponate möglichst einfach zu bedienen sein.

In der Ausstellung „Klangkörper“/music4kids (100–2500 Quadratmeter) werden grundlegende Erfahrungen zu den Themen Klangphysik und Instrumentenkunde ermöglicht. Beginnend beim Körper als Musikinstrument (Spannung der Stimmbänder verändert die Tonhöhe/Veränderungen von Mundform/Resonanzkörper die Klangfarbe) werden zum Beispiel grundlegende Prinzipien für die Produktion unterschiedlicher Tonhöhen gezeigt: Länge und Durchmesser des klingenden Materials werden bei Flaschophon, Erdxylophon (siehe S. 39), Röhrenglocken und Pumporgel für jeden Ton einzeln variiert. Bei der fünf Meter langen Monsterflöte mit Luftpumpenbetrieb kann die Länge des Rohres durch Abgreifen von Löchern verändert werden; die Länge der 3,3 Meter langen Saite des wie ein Schwebebalken gebauten „Walking-Basses“ durch Balancieren auf der Saite. Zupfen und Luft-Pumpen muss bei den Exponaten jeweils eine zweite Person. Andere Exponate vermitteln das Prinzip der Tonhöhenänderung durch Spannung

Alle Instrumente laden zum Ausprobieren ein: (links) die Hubpfeife (rechts) die Komponiermaschine

Foto (links): Britta Göllner; Foto (rechts): Musikmesse Ffm, m4k, Petra Welzel

Foto: Schirn Frankfurt, Axel Kraus

oder Druck: die „*Hubpfeife*“ (siehe S. 36) verändert je nach Luftdruck die Tonhöhe, beim „Körpergewichts-Monochord“ (siehe rechts) die durch das Gewicht des Spielenden hervorgerufene Spannung der Saite und bei der großen „Drucktrommel“ wird mithilfe der über die Rückenlehne des Sitzes bediente Spannmechanik aktiv Druck ausgeübt. Den Bezug zu den „richtigen“ Musikinstrumenten stellen Exponate in Vitrinen und kurze Workshops bei Musikpädagogen in schalldichten Kabinen her.

Klangskulpturen

Drei eigenständige, große Klangskulpturen sind im Sommer open-air mit Kleinbus und Anhänger bundesweit unterwegs. Sie bieten bei Museums-, Schul- und Stadtfesten, bei Großveranstaltungen wie der EXPO oder Bundesgartenschauen auf jeweils 250 Quadratmetern für jeweils bis zu 100 Spielende ab zwei Jahren Raum und merkwürdige Instrumente für freies musikalisches Spiel.

Der Klangkanal (siehe oben) besteht aus 80 Metern orangem Kanal-Kunststoffrohr aus der Tiefbaustelle und aus dem gleichen Material gebauten Trommeln, Orgeln, Pfeifen, Röhrenglocken und Ploeppophonen.

Das Wasserorchester bietet in einem Kreis von 15 Metern Durchmesser 25 Wannen mit Instrumenten, die Wasser zur Klangerzeugung benötigen, oder deren Klang durch Wasser verändert wird: Flaschophon, Plumps- und Platschklavier, Heulboje, Tauchgong und Tröttrichter sind einige davon.

Das Metallophon dient der Vertonung der Symphonie in Blech und vereint in 15 großen Aluminium-Rahmen die verschiedensten klingenden Fundstücke aus Metall.

Die Ausstellungen live erleben

Nicht alle seine Sammlungen kann das Mobile Musik Museum in der Form

Foto: Britta Göllner

einer Ausstellung zeigen, denn anders als bei historischen Ausstellungsgegenständen oder Werken der Bildenden Kunst kann man mit dem Körper produzierte Geräusche oder Spielregeln fürs Musikmachen nur schwer ins Museum stellen. Sie bedürfen vielmehr einer persönlichen Vermittlung. Zu diesem Zweck gibt der Gründer des Mobilen Musik Museums Auftritte, bei denen er das Publikum einlädt, aktiv teilnehmend seine Sammlungen kennenzulernen. Teilnehmer sind zum Teil sehr große Gruppen (50–300) von Kindern in Museen, Schulen oder im Rahmen von Kindertheaterveranstaltungen.

Die so vermittelten Sammlungen haben folgende Themen:

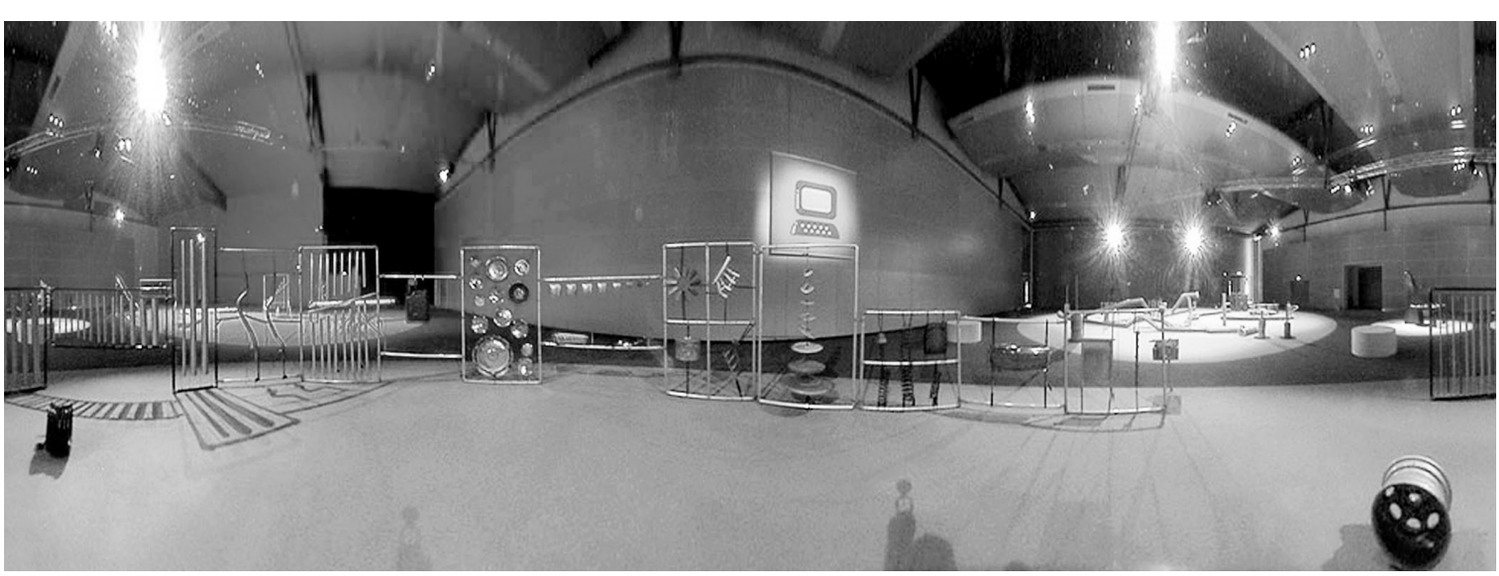
„Klatschkultur“: 20 verschiedene Klatscher aus den verschiedensten Kulturen, die mit viel Spaß einen Bezug herstellen zu Musik und Bewegung, Musik und Mathematik, musikalischen und kulturellen Verhaltensweisen oder der Produktion von Klangfarben.

Die „Mundmusik“ ist eine Sammlung von Vokal-Spielen: vom Kreischchor über das Kattajaq der Inuit bis zur Human Beat Box aus Amerika. „Papiermusik“: Stellt Papierinstrumente aus vielen Gegenden der Welt und eigene Entwicklungen des Autors vor. Das Programm beginnt mit einer 25 Minuten langen Aufführung für die Kinder und endet nach dem Selbstbau einiger Instrumente mit einem großen Papierorchester, in welches alle Zuschauer eingebunden werden. Die „Sambaschule“ führt in einem „Crash-Kurs“ in die Welt der brasilianischen „Samba-Batucada“. „Orchesterspiele“ macht viele Spielende mit Großgruppenmusiken bekannt: Samba, Heulschlauch-Schwing-Band, Kreischchor, Weltklatschorchester und andere. Das „Luftorchester“ ist eine Sammlung von Musikinstrumenten aus allen Kontinenten, die Klänge erzeugen, indem sie durch die Luft wirbeln. Die „Musikalische Weltreise“ ist mit Auftritten in USA, Kanada, Singapur, Sibirien, Russland und Israel das am meisten und weitesten gespielte Programm. Mit einer Mischung von Klatsch- und Vokal-Spielen, Tänzen und Tonbeispielen zeigt es anthropologische Konstanten

oben: dauerhafte Installationen: das Erdxylophon (links) und der Wasserspielort in Lüdenscheid (rechts) unten: das Metallophon, bestehend aus 15 Rahmen mit metallenen, klingenden Fundstücken

Fotos (oben): Michael Bradke

Foto: Musikmesse Ffm, m4k, Petra Welzel



Für die eigene pädagogische Praxis der Leserinnen und Leser wird nun eine Sammlung von Geräuschen vorgestellt, welche die Ursprünge der Musik und der Musikinstrumente handelnd erfahrbar machen:

Das Museum der Körperklänge!

Im ersten Schritt werden mit den Kindern alle Geräusche gesammelt, die sie mit dem eigenen Körper produzieren können: Nach der Frage an die Kinder, wer von ihnen welche Sammel-Leidenschaft hat, wird nun gemeinsam eine neue Sammlung angelegt: eine Sammlung von Körperinstrumenten und Körpergeräuschen. Zuerst sollte diese Sammlung unsystematisch und sehr spontan erfolgen. Alles gilt.
Der Spielleiter sucht nun acht bis zehn schöne Beispiele samt den zugehörigen Geräuschproduzenten heraus und spielt mit ihnen ein erstes Spiel: Das menschlicher Klavier oder den menschlichen Sampler: neue Technologien ermöglichen das Abspielen jeder Art von Geräuschen auf Tastendruck. Hier kommt die Lowtec-Variante:
Die besten Mund-GeräuschemacherInnen der Klasse stelle man in eine Reihe und lasse sie eine Hand ausstrecken, welche als Taste dient. Vor dem musikalischen Spiel mit den Geräuschen kann die Klasse aufgefordert werden, die Geräusche zu identifizieren und in „Sammlungsabteilungen" einzuordnen. Welchen „Zweck" hat das Geräusch, was drückt es aus, kann man etwas wiedererkennen?
Alle sind aufgefordert, die Geräusche zu beschreiben.
Durch humorvolles und rhythmisches Tastendrücken kann man dann nach ordentlich Mutmachapplaus durchaus die These beweisen, dass Musik nichts anderes sei als geordnetes Geräusch. Noch besser funktioniert dieses Spiel, wenn der Spielleiter ein Handmikrophon hat, um die einzelnen Geräusche zu verstärken. Gleichzeitig mit dem Tasten-Händedruck hilft das vor den Mund gehaltene Mikrophon als Signal zum Geben von Geräuschen.
Nach diesem Spiel werden allen noch mehr Geräusche einfallen und Teil der Sammlungen des Museums der Körperklänge werden.
Die Geräusche können schriftlich, durch Zeichnungen oder über Audio/Video-Aufnahmen dokumentiert werden. Die „Könner" sollen versuchen, die Produktionsmethoden zu erklären und die Geräusche ihren Mitschülern beizubringen. Das ist häufig schon eine spaßvolle und schwierige Sache, denn es gibt durchaus virtuose Körpergeräusche, die eine Menge Übung brauchen. Häufig sind es gerade Kinder, die manchmal den Unterricht durch ihre starken Ausdrucksenergien stören, die hier Positives leisten können.
Im nächsten Schritt wird versucht, diese Sammlung in „Museumsabteilungen" zu systematisieren. Viele Kinder sammeln Gegenstände wie Steine, Muscheln, Briefmarken oder Bilderkarten und sind es gewohnt, diese zu gruppieren, zum Beispiel nach Farbe, Größe oder Herkunft.
Um „Ordnung zu schaffen" stellen wir uns nun die Frage nach der Herkunft/dem Zweck des Geräusches. Um dieses verständlicher zu machen, stellen wir auch Verbindungen zum Tierreich und zu den Musikinstrumenten her.
Der Körper gibt – bei Mensch und Tier – ohne es zu wollen, durch Geräusche wichtige Auskunft über seine Befindlichkeit. Das Wahrnehmen dieser Geräusche kann uns helfen, etwas über uns oder andere zu erfahren.
Zähneklappern: Angst, Kälte
Gähnen: Müdigkeit
Magenknurren: Hunger
Schnurren: Wohlbefinden
Husten: Krankheit
Herzschlag: gibt Auskunft über den Erregungszustand
Pups: verrät Verdauungsprobleme
Wie in den Geräuschen des Körpers sind in der Musik Botschaften über die Befindlichkeit der Spieler oder Komponisten versteckt.
Auch kann über Geräusche und Musik die Befindlichkeit des Menschen verändert werden. Das beginnt beim „vom Gähnen angesteckt werden" und geht bis zum mutmachenden Skandieren von Parolen oder anfeuernden Fußballgesängen. Aktiv und bewusst werden Geräusche zum Ausdruck von Gefühlen benutzt: Durch Kreischen und Brüllen wird erschreckt, gedroht und abgewehrt, Kussgeräusche geben aktiv Auskunft über das „jemanden gerne Haben", Weinen und Schluchzen über Leid.
Vogelgesang oder Affengebrüll grenzt Reviere ab, Frösche und Grillen flirten über weite Distanzen mittels lauter Geräusche – für deren Produktion ihnen sogar Musikinstrumente „angewachsen" sind. Auch der Mensch hat natürlich Flirtinstrumente wie zum Beispiel Gitarre oder Laute. Alle diese Geräusche drücken übrigens nicht nur Gefühle aus, sondern bestärken diese im Wechselspiel oder sollen sie hervorrufen, wie auch viele Musikstücke und Kompositionen.
Eine weitere Kategorie sind die „Signal-Geräusche". Bekannt in der Schule sind die zumeist verbotenen „Nimm mich dran-Schnipser".
Über weitere Distanzen hat sich dann der Pfiff entwickelt. Murmeltiere warnen über weit zu hörende Pfiffe ihre Artgenossen vor Raubvögeln, Menschen rufen sich mit dem lauten Fingerpfiff ein Taxi, und auf Gomera benutzten die Einwohner sogar eine ganze Pfeifsprache. In ihrer kulturellen Evolution haben die Menschen sich ein ganzes Arsenal an „Weit-Tönern" entwickelt: mächtige Schlitztrommeln aus ganzen Bäumen, Kirchenglocken und Jagdhörner.
Körpertakte: Herzschlag, Puls, Atem und Takt des Gehens (sowie der von Pöppel beschriebene Takt des Gehirns …) sind sicher Ursprünge des rhythmischen Funktionierens der Musik.
Ein guter Einstieg für das Vervollständigen dieser Sammlungsabteilung ist hier das Füße-Trampeln. Nach der Besprechung der verschiedenen möglichen Tempi des Laufens und der Regelmäßigkeit der Bewegung der Füße kann die

Fotos (2): Musikmesse Ffm, m4k, Petra

Selbst bei der Aufführung auf der Bühne geht es vor allem darum, die Kinder zum Mitmachen zu animieren

Aufmerksamkeit auf andere Regelmäßigkeiten im Körper gelenkt werden: auch der Atem geht regelmäßig, je nach Gefühlslage oder Anstrengung langsam oder schnell, genauso wie das Herz. Wenn man dem Herzschlag nachspürt, kommt man übrigens auf einen 3/4-Takt, den man schön durch Klatschen auf die Brust imitieren kann. „Langsamer" als der Herzschlag selber ist dann noch der Puls. Wenn wir also spazieren gehen, laufen verschiedene Körpertakte und Rhythmen übereinander und bringen uns so ein Gefühl von Spannung oder Entspannung. Es ist auch wichtig zu wissen, dass diese Takte nicht synchron laufen. Es ist zum Beispiel unmöglich, den Takt des eigenen Herzens als Grundlage für rhythmisches Spiel mit den Händen zu benutzen.

Die nächste Abteilung im Museum der Körperklänge ist bei den Kindern sehr beliebt: Imitation von Wirklichkeit mittels Geräuschen: Jede Art von Tier machen die Kinder virtuos nach. Mit speziellen Techniken können Tropfen, Flaschen öffnen und eingießen, Motoren und so weiter genauestens nachgemacht werden. Dies könnte einen Hinweis geben auf einen Ursprung der Sprache: Aus Imitation entstanden neu mischbare Symbole. Auch Mischformen (onomatopoetische Wörter) gibt es heute noch: Die holländische Bezeichnung für das MOtorisierte FAhrrad ist Brumm-Fietzen. Wer ein Jagdgeschäft besucht, findet dort übrigens ein großes Sortiment von professionell zum Nahrungserwerb eingesetzten Geräuschwerkzeugen zur Imitation von Tiergeräuschen und vielleicht den Grund dafür, warum Kinder diese Kunst immer noch als übenswert erachten. Weit entwickelt ist die Kunst des Geräuschemachers im Theater und Hörspiel, lassen sich doch mit Klängen schnell Atmosphären schaffen und vermitteln.

Zu besonderer Meisterschaft haben es die Tuva gebracht, die ausgehend von der Imitation von Yak und Kuh eine professionelle Form des Obertongesanges (Xömey) entwickelt haben, mit deren Hilfe sie Motoren, Flöten oder Maultrommeln täuschend echt nachmachen können und bekannte Musikstücke neu interpretieren.

Die nächste, und für das Verständnis der Ursprünge der Musik vielleicht wichtigste, Gruppe von Körpergeräuschen, sind die Geräusche deren Produktion und Konsumtion zuerst einmal einfach nur Spaß macht: Backenschmack und Kopf/Lippen/Wangen-Trommel sowie der Ploepp dienen „nur" dazu, Virtuosität zu zeigen, andere mit Können zu beeindrucken oder zu erfreuen. Aus Spaß am Entwickeln von Neuem und Durchhaltevermögen beim Üben entsteht gesellschaftliche Anerkennung (*und Vorteile bei der Reproduktion?!*).

Aus allen diesen Geräuschen kann dann richtige Musik entstehen, wenn sie nur entsprechend zusammengesetzt werden. Wer schon einmal die „Human-BeatBox", spanische Flamenco-Klatscher oder A-Capella-Ensemble gehört hat, weiß: Die Stimme ist sicherlich das wundervollste aller Musikinstrumente.

Mit Klatschen und Schnipsen wird in vielen Kulturen der Welt die Grenze zwischen Bühne und Publikum aufgehoben, aktiv am musikalischen Prozess partizipiert und der Takt oder Rhythmus körperlich nachvollzogen. Der Autor verfügt über eine große Sammlung von Klatschern aus den verschiedensten Kulturen der Welt: unterschiedliche Applause, Klatschtechniken, die das Reproduzieren von sehr langsamen oder extrem schnellen Zeiten ermöglichen, Mathematik in der Musik und Klangfarben verständlich machen oder zu bestimmten gesellschaftlichen Anlässen gehören. Die Beschreibung dieser Klatscher sprengt allerdings leider den Rahmen dieser kurzen Abhandlung. Denn die Darstellung einer einzelnen Klatschbewegung in schriftlicher Form nimmt schnell eine ganze Seite in Anspruch und führt doch nicht zum erwünschten Ergebnis. Der Königsweg ist immer und in allen Kulturen das „Vormachen-Nachmachen" mit der gleichzeitig gehörten Entwicklung der Klangvorstellung und ganzheitlichen Erfassung oder analytischer Zerlegung von Bewegungsabläufen. Diesem Lehr- und Lernprozess können die Kinder beim beschriebenen Projekt selbst nachspüren.