Angenommen, Musikstücke sind Spiele

Admettons que les pièces de musique soient un jeu

tistiques ne sont même pas utilisés comme feuille de vigne. L'étude publiée par la SSR ne s'appuie explicitement que sur l'argument de la rentabilité toute nue). Un beau jour, les quelques milliers d'orchestres existant dans le monde auront été réduits à quelques ensembles produisant presque exclusivement pour les médias sonores et visuels. A moins que...

A moins que les sociétés d'orchestres surmontent leur étroitesse d'esprit et utilisent aussi une fois encore — selon la bonne vieille tradition — les avantages de cette technologie qui les menace. Dans des villes de moyenne importance telles que Lausanne ou Saint-Gall, et même, à long terme, dans ces bastions apparemment fortifiés de la musique comme Bâle ou Genève, l'orchestre classique ne survivra que s'il peut être réduit en de petites formations d'orchestre de chambre. Précisément grâce aux possibilités de la micro-électronique, on ne sera plus obligé de renoncer au grand patrimoine symphonique, Bruckner et Mahler compris. C'est surtout les doublures de voix si coûteuses du répertoire romantique — où vingt instrumentistes parfois doivent jouer la même partie — qui pourraient être remplacées, sans problème technique et (ce qui est décisif) sans pertes dans le résultat sonore, par un ordinateur musical programmé à cet effet. Cela produira sans doute quelques musiciens-chômeurs, comme déjà lors de l'introduction du film sonore. On ne peut pas le nier. Mais il s'agit là d'un problème général de la situation du marché du travail; s'enfouir la tête ou même seulement l'oreille dans le sable n'est pas une solution. D'autre part, la modernisation ici proposée — si j'ose pour une fois me servir du jargon d'un chef du personnel réconfortant — aurait aussi son côté très positif. En effet — parlons sérieusement — l'auditeur, ébahi par les performances historiques de cette machine humaine à musique, en oublie facilement le prix de revient. Considérée depuis le pupitre du chef d'orchestre, l'histoire de cette honorable institution peut aisément se lire comme l'histoire d'une mise sous tutelle presque complète. En «tuttiste» caché derrière sa partition, un violoniste qui s'est frotté au grand répertoire soliste dans ses années de conservatoire ne se fait remarquer que lorsqu'il joue faux! Privé dans une large mesure de la responsabilité d'interprétation, il en est réduit, lors des services habituels de concert, au rôle de simple fournisseur de son pour le patron-chef d'orchestre qui règne en dompteur sur les masses sonores. C'est tout simplement la Neuvième de Karajan; même Beethoven n'a plus grand chose à dire. Il ne s'agit pas uniquement de na(rci)zisme (applaudi frénétiquement). A cause de sa dimension déjà, l'appareil presque figé dans son immobilité exclut d'office une élaboration commune de l'œuvre. Les interprétations les plus fignolées sont dans la règle et pour cette raison justement le résultat d'un dressage dictatorial. Il suffit de penser à l'odieux Arturo Toscanini qui reste toujours et à juste titre une référence. Une réduction de l'effectif orchestral, qu'on ne pourra éviter un jour, rendrait possible à elle seule déjà une décision collective d'interprétation et ouvrirait par là le chemin à un travail plus humain que le travail d'aujourd'hui.

Traduit de l'allemand
par Vincent Barras

Angenommen, Musikstücke sind Spiele

In diesem Artikel geht die Pianistin und Musikpädagogin Gertrud Schneider der Frage nach, wie man in Musik einführen kann, ohne sich der Sprache als Hilfsmittel zu bedienen. Sie nimmt den Terminus «spielen» im Zusammenhang mit Musik beim Wort: Sie spielt mit den Stücken und macht gerade durch Veränderungen deren Konzeptionen bewusst. Besonders geeignet dafür sind die Klavierstücke des 1926 geborenen ungarischen Komponisten György Kurtág. Kurtágs Problemstellungen sind ebenso einfach wie originell, und seine Lösungen erweisen sich gerade im Vergleich mit anderen Varianten als besonders gelungen. Dass durch den spielerischen Umgang mit seinen Anordnungen das Verständnis für musikalische Gestaltung und Qualität gefördert werden kann, hat Gertrud Schneider bei vielen Gelegenheiten praktisch erfahren: in der Arbeit mit Musikschülern, in Schul- und anderen Konzerten, durch Hörspiele am Radio.

Admettons que les pièces de musique soient un jeu

Dans cet article, la pianiste et pédagogue Gertrud Schneider pose le problème suivant: comment pénétrer la musique sans se servir du langage comme béquille. Le mot «jouer», elle l'utilise, pour ce qui est de la musique, de cette façon: elle joue avec les pièces et, par les transformations qu'elle y apporte, fait prendre conscience de leur conception. S'appliquent particulièrement à cela les pièces pour piano du compositeur hongrois György Kurtág (né en 1926). Qui note, comme sur un calepin, ses observations musicales, ses pensées fugitives, ses réminiscences, ses visions. Tout un monde de thèmes, de thèses, d'inventions techniques ou poétiques, d'allusions, de citations, bref une somme pédagogique que Gertrud Schneider eut l'occasion de mettre en pratique dans son travail avec ses élèves, ses concerts, etc.

Von Gertrud Schneider

Man kann es nicht überhören: Wer über Musik spricht – Einführendes, Erklärendes, Informatives, Kommentierendes, mehr oder weniger Poetisierendes –, entschuldigt sich, *dass* er überhaupt über Musik spricht. Am Anfang einer kommentierenden Einführung zu sagen, dass man eigentlich lieber nichts sagen möchte zur Musik, weil sie ja für sich und mit Worten unnachahmbar spreche, ist zu einer rhetorischen Floskel geworden, die ebenso beliebt ist wie das zur Musik Sprechen selber. Ich habe selber in Konzerten, Radiosendungen, auf Schallplatten und im Unterricht immer wieder über Musik gesprochen und habe auch immer wieder eine kräftige Abneigung gegen das Sprechen verspürt. Ich vermute zwar heute, dass all die schönen Skrupel sprechender Musiker ein Luxusproblem sind, denn eines Tages sagte mir eine Musikpädagogin, die sich fast ausschliesslich mit stark behinderten Kindern beschäftigt: «Sie können sich ja gar nicht vorstellen, was für ein tragendes, differenziertes und bequemes Kommunikationsmittel das Sprechen ist. Wenn man es entbehren *muss,* gerät man an sehr harte Grenzen.» Diese Bemerkung schien eine Grenze zu bagatellisieren oder gar zu verwischen, die Musiker offenbar nur zu gern als heilig erklären: die Grenze zwischen dem Sprechen und dem Musizieren. Trotzdem hatten gerade diese Skrupel, die nun auf einmal unnötig schienen, mich auf eine Spur gebracht, von der mich auch die Bemerkung vom Nutzen des Sprechens über Musik nicht mehr abbringen konnte.

Jahrzehntelang hatte ich vom Kommentar ohne Worte geträumt, der mir, meinen Zuhörern und meinen Schülern das Sprechen ersparen würde. Mit der Zeit hatte ich die vage Vermutung, ein Spiel könnte die Rolle des Kommentars übernehmen. Ein Spiel, das noch zu erfinden wäre und das alle Beteiligten, auch die Zuhörer, zu Spielern und Mitspielern machen würde. Spielend würden alle zu Experten für das Musikstück, um welches sich das Spiel drehen würde und das jemand vorzutragen wünschte – eine utopische Vorstellung, mit den Eigenschaften aller Utopien behaftet: rosig, Zwischenstufen überspringend, Gegebenheiten übergehend (zum Beispiel den hartnäckigen Spielunwillen der meisten) – aber wirksam. Um diese vage Idee herum sammelte sich nämlich nach und nach vieles an, von dem ich zunächst nicht genau wusste, was es damit zu tun haben könnte, wovon ich aber nicht mehr loskam: Die «Initiatives» von Pierre Mariétan und die «Partikel» von Peter Streiff vermittelten mir die Vorstellung jenes Spieltyps, der sich in der Nähe der Übung ansiedelt, zunächst bescheiden anmutet, weil er jegliche wilde Kreativität vermeidet, aber dem Mitspielenden gerade durch die Beschränkungen das Handeln ermöglicht und ihm erlaubt, wichtige und differenzierte Erfahrungen zu machen.

In Streiffs Stück spielt zu Beginn jeder Mitwirkende denselben, im voraus bestimmten Ton in mittlerer Lautstärke. Das Stück geht dann zu Ende, wenn jeder Mitwirkende vom «Grundton» einen beliebigen Ton abgespalten hat und diesen an Stelle des «Grundtones» spielt. Der neue Ton soll bei seinem Eintritt deutlich akzentuiert und dann allmählich leiser werden; jeder spielt noch so lange, bis sein Ton ins Unhörbare gelangt ist. Verdoppelungen der abgespaltenen Töne sind möglichst zu vermeiden.

Auch der radiophone Begriff des «Hörspiels» fing an, mich zu interessieren. Ich vermutete, dass ein Missbrauch dieser Gattung fruchtbare Konsequenzen haben könnte. Vor allem aber kam ich nicht mehr los von György Kurtágs vier Bänden «Spiele» – einer Sammlung von zahlreichen Klavierstücken, prädestiniert – wie Bartoks «Mikrokosmos» – für den Klavierunterricht. Ich reiste zweimal nach Budapest zu Kurtág, um die «Spiele» und auch seine anderen Klavierstücke, «Splitter» op. 6d und «8 Klavierstücke» op. 2 einzustudieren.

Ich beschloss, mit Kurtágs «Spielen» und anderen Klavierstücken von Haydn, Beethoven, Schumann, Grieg und Webern acht Radio-Hör-Spiele für Kinder zu machen. Ich nahm mir vor, in diesen Hörspielen so wenig zu reden wie möglich, vor allem aber nichts oder so wenig wie möglich vorzukauen, das Musikerlebnis bloss anzuregen anstatt vorwegzunehmen. Wenn ich nun aber wünschte, die jungen Radiohörer doch irgendwie auf die Klavierstücke, die ich spielen wollte, vorzubereiten, schien es, als würde ich endlich von diesen beiden Absichten in die Enge getrieben. Es blieb nichts mehr übrig als das Spiel. Ich beschloss, den Titel «Spiele» in jeder Hinsicht wörtlich zu nehmen.

Da ich wusste, dass Kurtág weiss, was er sagt, war mir von Anfang an klar, dass der Titel «Spiele» nicht einfach ein hübsches Wort sein konnte, attraktive Leichtigkeit und Unterhaltung vortäuschend. Natürlich waren die Stücke voll von Kompositionsspielen. Den Titel wörtlich zu nehmen, hatte aber auch andere gedankliche Konsequenzen: Spiele, alle Arten von Spielen, verlangen, auch von Zuschauern und Zuhörern, dass man zu spielen versteht. Sogar Zuschauer eines Fussballspiels haben selber schon so oder so Ball gespielt, und auch die Möglichkeiten des Spielfeldes müssen ihnen bekannt sein. Jemand, der einem Schachspieler über die Schulter guckt, hat rein nichts vom Spiel, wenn er nicht wenigstens das Ziel des Spiels und die Stärke der Figuren kennt, ja, wenn er sich nicht auch schon im Schachspielen versucht hat. Warum sollte es sich gerade mit der Musik anders verhalten?

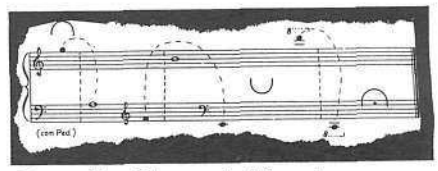
Den Titel «Spiele» ernst zu nehmen, müsste doch heissen, dass sich diese Spiele wieder – und natürlich anders – nachspielen liessen. Eine Untersuchung der Stücke von Kurtág müsste also nicht irgend ein interessantes Traktat zeitigen, sondern Spielregeln, Spielideen, Handlungsanregungen, Ausführungstechniken auch, die wiederum Wünsche und Vorstellungen auslösen würden.

Wie schaffe ich also Gelegenheit zu Spielen – auch für die bloss Zuhörenden? Gibt es Hör-Spiele, Hörer-Spiele? Spiele mit Musik, die keines speziellen Instruments bedürfen? Lassen sich genügend solcher Spiele gewinnen, dass auf Vielfalt und Differenziertheit der Musik eingegangen werden kann? Und die Instrumentalisten – die kleinen und grösseren Pianisten zum Beispiel, welche diese Spiele von Kurtág auf dem Klavier spielen – *spielen* sie wirklich, wenn sie Klavier spielen? Gibt es nicht auch für sie ein Vorfeld zu den Stücken? Ist «bloss ausführen» wirklich spielen?

Es stellt sich die Frage, ob es genügt, Instrumentalisten – auch junge Instrumentalisten, Kinder, Schüler – auf bloss Ausführende, Gehorchende zu reduzieren. Ob es nicht von Anfang an darum ginge, zu lernen, *musikalisch zu handeln.* Das Übungsfeld für diese Handlungsweise wären aus Musikstücken abgeleitete Spiele, die zwar einige Bedingungen stellen (Spielregeln, Ideen...), aber kein allzu definiertes Handeln aufzwingen, die nicht lähmen, sondern innerhalb von anregenden Grenzen die Wahl lassen. Spiele, die das Handeln erst ermöglichen, das Pröbeln, Forschen, Üben. Spiele, in denen es nicht ums Gewinnen oder Verlieren geht, sondern die erlauben, wichtige Erfahrungen und Entdeckungen zu machen. (Oder sind Erfahrungen, die chromatische Tonleiter betreffend, Zorn, Zank, den Zusammenhang, den Zusammenhang zwischen Zank und Spiel, die Ausdrucksmöglichkeiten eines gewöhnlichen Hammers, Walzer, das innere Ohr, die Möglichkeiten von Telefonnummern, improvisierte Schlafmittel... keine wichtigen Erfahrungen? Erfahrungen, die sich gewinnen lassen, wenn man mit «Spielen» von Kurtág zu *spielen* beginnt.) Spiele, die von Musikstücken weg-, aber auch wieder zu ihnen zurückführen. Spiele, von denen ich nicht zuletzt erhoffte, sie würden jenen geheimnisvollen Vorgang auslösen, den man «Musikverständnis» nennt, und der immer dazwischen stattfindet – zwischen jenem ersten Mal, da man ein Musikstück trifft und es nicht versteht («man nichts damit anfangen kann») und jenem x-ten Mal, wo man es wiederhört oder wiederspielt und es plötzlich ankommt, einschlägt, zum persönlichen momentanen Hit wird. Allein schon dieses Ziel zu erreichen lohnte sich, nämlich sich Hits nicht durch eine gigantische Maschinerie aufzwingen zu lassen, sondern sie sich selber und immer neu zu fabrizieren.

Angenommen, Musikstücke *sind* Spiele... Ausgehend von dieser Annahme habe ich viel mehr Spiele zu Tage befördert, als ich anfangs ahnte. Wenn die Fruchtbarkeit einer Annahme schon ihre Richtigkeit bewiese...

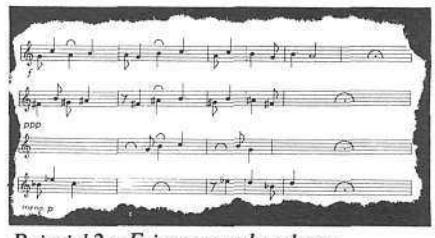
Es folgen einige der Spiele für Spieler mit und ohne Klavier, die ich aus Kurtágs Stücken gewann. Zum Beispiel «Blumen die Menschen, nur Blumen...» – Kurtágs, wie er selber sagt, «bestes» Stück. Ein Kristall aus sieben Tönen – den Tönen der sieben



Beispiel 1: «Blumen die Menschen»

weissen Tasten des Klaviers *(Beispiel 1).* Warum sollte nicht jeder, der dieses Stück spielen will, auch das Spiel des Stücks zu spielen versuchen? Das Spiel «Was ist mit den sieben weissen Tasten des Klaviers möglich, wenn man in einem Sieben-Ton-Stück jeden Ton der sieben Tasten einmal verwenden soll?» Man wird entdecken, dass man sich schon am Anfang Gedanken machen muss über mögliche Schlusstöne, die Schlussgestik eines kurzen Stückes überhaupt, man wird abschätzen lernen, wieviel oder wie wenig sieben Töne sind, Lösungen spontan bevorzugen, andere spontan verachten, man wird wohl auch versuchen, sich über alle Vernunft hinwegzusetzen... Das Resultat kann man, wie Kurtág, nach Belieben über alle Oktaven des Klaviers säen und so zusätzlich ein Registerspiel treiben. Vor allem aber wird man sich schliesslich höchst interessiert und sensibilisiert Kurtágs Lösung des Problems zuwenden.

«Erinnerungsbrocken aus einer Kolindenmelodie» *(Beispiel 2):* Die Symmetriespiele dieser aus vier Tönen gebildeten Melodie können auch von Nichtin-



Beispiel 2: «Erinnerungsbrocken»

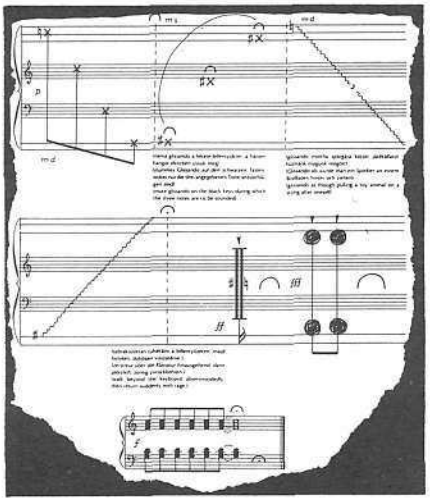
strumentalisten spielend erfahren werden, wenn das Lied, Teil um Teil, gesungen wird und gleichzeitig mit vier Fingern auf einem imaginären Tasteninstrument (das nur vier Tasten besitzt) auf den Knien oder auf dem Tisch mitgetippt wird. So lassen sich die Symmetrien leicht von den Fingern ablesen: 1-4-2-3; 2-1-3-4; 2-4-3-1-3-2.

Das Erinnerungsspiel, das Kurtág ab Zeile zwei mit dieser Melodie treibt, kann neu von einem Spieler allein – singend oder auf dem Instrument – oder von einer Gruppe von Spielern nachgespielt werden. Es wird natürlich anders ausfallen als Kurtágs Stück. Wird es von einer Gruppe gespielt, können sich die Spieler, nachdem sie das Lied zusammen gesungen haben, im Raum verteilen, so als wäre jeder nach Hause zurückgekehrt, wo er sich nun an die verklungene Melodie zu erinnern versucht: im Kopf (so wie einen manchmal eine Melodie verfolgt) und – ausschnittweise, als in Erscheinung tretende «Erinnerungsbrocken» – hörbar singend. Jeder wählt – hörbar oder unhörbar – einen eigenen, ihm möglichst gut liegenden Anfangston. Die Einsätze sollen sich möglichst nicht überschnei-

den. Ein Einsatz ist möglich, wenn man den Eindruck hat, es habe jemand das Lied – hörbar oder unhörbar – zu Ende gesungen. Die Wahl des Tempos ist jedem freigestellt. Dieses Spiel kann in einer Gruppe beachtliche gemeinsame Konzentration auslösen. Auch ist es merkwürdig, dass viele, die sich nie zutrauen würden zu improvisieren (zum Beispiel innerhalb einer Schulklasse), mit Fragmentarischem neugierig und ohne Scheu umgehen.

In einer Spielpause wird das Spielergebnis besprochen, die Erfahrungen mit den Erinnerungsbrocken, den Konstellationen dieser Brocken, den Schwierigkeiten. Es kann aber auch besprochen werden, wie das Spiel modifiziert, bereichert werden könnte; die Notwendigkeit kann erwogen werden, dem Spiel während des Spielens einen musikalischen Schluss zu geben, der für alle unmissverständlich und auf einmalige Weise das Spiel beendet. Das Schlussproblem ist übrigens ein gestalterisches Problem, für das auch Laien unglaublich viel Sinn haben und das, wenn man es auf persönliche Weise zu lösen versucht, für das *ganze* Spiel unabsehbare Konsequenzen haben kann. Der Sinn für Schlüsse scheint mir vergleichbar mit der Gestaltungslust, die sich in Unterschriften niederschlägt – eine Gestaltungslust, eine Kühnheit, oft ein Witz auch und eine an echte Kompetenz grenzende Selbstsicherheit, die vielleicht gerade durch die Exklusivität und Kürze eines kostbaren Moments – die allerletzte Gelegenheit, sich zu manifestieren – ausgelöst wird.

Tabus verlocken zum Spielen. Kurtág – ein nicht nur ernster Mensch – hat sich mit vielen Tabus amüsiert: «Hommage à Tschaikowsky», eine Parodie auf das b-Moll-Konzert; durchgedrücktes rechtes Pedal in vielen Stükken; eine chromatische Tonleiter tel quel im «Spiel mit dem Unendlichen»; das Pflegen von Unarten im Stück «Träge trödelnd» *(Beispiel 3)*. Ein Klavierstück oder Klaviertheaterstück, das den Widerwillen, das «Glauer», das lässige Ums-Klavier-Herumstreichen, welches das Üben noch ein bisschen hinausschieben soll, zum Thema hat, amüsiert wohl auf Anhieb nahezu jeden Klavierschüler. Dieses Spiel wird aber sogleich zu einem ernsthaften, spannenden Problem, wenn es darum geht, ein Trödelstück zu machen, das sich möglichst genau *reproduzieren* lässt. Abgesehen von Notationsproblemen – es muss gar nicht unbedingt notiert werden – stellen sich ganz von selber die Kriterien von Merkbarkeit, «Figur» und «Qualität» ein – Dinge, die zu erwähnen man sich sonst scheuen würde. Gerade diese Erfahrungen sind die Brücke zu Kurtágs «Träge trödelnd» – ein Stück, das jetzt gar nicht mehr erst von Noten gespielt wird, sondern dessen merkbares Muster sogleich memoriert und erst dann auf dem Klavier realisiert wird (natürlich muss die Bedeutung der Zeichen vorher am Klavier demonstriert werden).

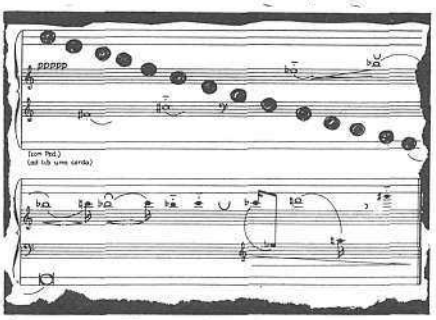


Beispiel 3: «Träge trödelnd»

Auffallend oft treibt Kurtág das Spiel mit dem Unmöglichen. Immer wieder muss sich ein Spieler in unüberwindbar schwierig anmutenden Unabhängigkeitsspielen in *zwei* Spieler teilen («Hommage à Petrovics», «Spiel mit dem Unendlichen», «Fast im Schlaf», «Im Halbschlaf» usw.), oder aus zwei Spielern, die eine eigentlich lapidare Melodie auf umständlichste Weise untereinander aufteilen müssen, soll ein einziger werden («Hoquetus», ein Spiel, bei dem kindliche Köpfe rauchen vor Konzentration). Nicht selbstverständliche Fingersätze können ebenfalls ungewöhnliche Konzentration auf ein melodisches Detail abverlangen. Diese Aufgaben, die kleine und grössere Spieler immer wieder an ihre vermeintlich unverückbaren persönlichen Grenzen bringen, lassen die Vermutung aufkommen, dass das Spiel mit dem Unmöglichen das Salz des Lebens – oder des Unterrichts und sonstiger Gelegenheiten – sein könnte. Aber natürlich muss auch dieses Salz weise dosiert werden, und es müssen angemessene Unmöglichkeiten anvisiert werden. Es ist wohl eine wichtige Erfahrung für die zunächst ratlosen und von der Schwierigkeit gelähmten Spieler, dass es möglich ist, sich sogleich mit spielbaren und aus Kurtágs Stücken abgeleiteten Spielen in Richtung auf das unerreichbare Ziel in Bewegung zu setzen. Hauptsache, man überlässt das Unmögliche nicht länger den andern!

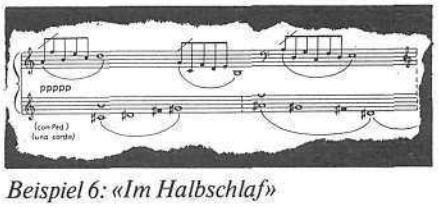
In «Hommage à Petrovics» *(Beispiel 4)* werden die von der Linken so schwer zu plazierenden akzentuierten Töne der schwarzen Tasten (zunächst sind es nur zwei Töne! Wie sich Schüler darüber ärgern können, dass zwei Töne solche Schwierigkeiten bereiten!) anstatt gespielt zu werden, von den beiden Füssen möglichst rücksichtslos und zornig gestampft (was ja dem durch das Problem ohnehin verärgerten Spieler durchaus entsprechen kann), gleichzeitig spielt die Rechte auf den Tasten die vorgeschriebene Figur. Diese Vorübung wird sich eher als eine Art Untersuchung gestalten: Wie kann man die beiden gestampften Töne überhaupt plazieren? Zunächst wohl auf verschiedene Arten metrisch mit dem Spiel der Rechten koordiniert und kontrolliert, dann auch als das Metrum überhaupt nicht mehr berücksichtigende Störung. Dazwischentreten wie ein Fremder.

Die deklamierende Stimme des Stücks «Fast im Schlaf» *(Beispiel 5)* wird zunächst durch einen wirklich gesprochenen Text ersetzt – zum Beispiel die Erzählung des allerletzten Gedankens vor dem Einschlafen, während das Kind (es muss aber nicht ein Kind sein, nur weil das Stück im ersten Band der «Spiele» steht!) gleichzeitig auf den Tasten *ppp* die absteigende Clustertreppe spielt. Dieses Spiel kann bereichert werden durch den Vorsatz, nun auch das Verwirren, das Leiern und am Ende das Auflösen der Gedanken zu deklamieren. Man kann schliesslich sogar versuchen, in der gesprochenen Version die Dauer von Clustertreppe und Deklamation möglichst genau aus dem Kurtág-Stück zu übernehmen. Vielleicht kann gerade diese kleine Dosis zusätzlicher Disziplin jene Grenzüberschreitung bewirken, die man sich von diesem Spiel erhoffen kann.

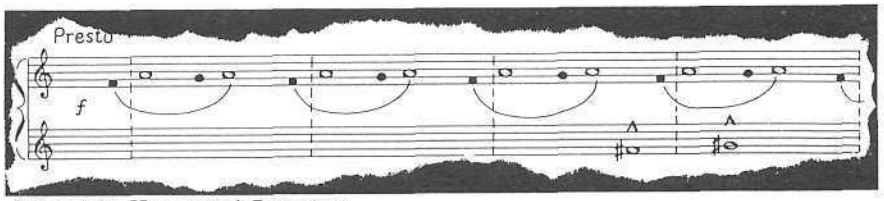


Beispiel 5: «Fast im Schlaf»

Einen ähnlichen, einen tranceähnlichen Zustand, in dem manches möglich ist, kann erreicht werden, wenn ein Spieler – willenlos wie im Halbschlaf – mit einer Hand mit Trichterfiguren auf den weissen Tasten improvisiert, während die andere Hand auf den schwarzen Tasten in langsamem Tempo eine kürzere oder längere simple oder komplexere Melodie auch rückwärts zu spielen



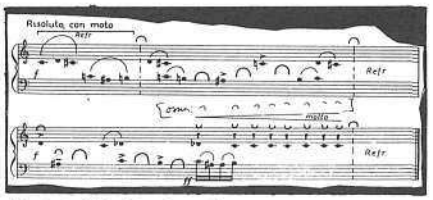
Beispiel 6: «Im Halbschlaf»



Beispiel 4: «Hommage à Petrovics»

versucht. Ein Versuch, der unseren fixierten Denkversuchen vor dem Einschlafen ähnelt. Auch dieses Spiel kann zu einem ganzen Programm ausgeweitet werden, das man leicht Kurtágs Stück *(Beispiel 6)* entnehmen oder aus eigenen Wünschen und Erfahrungen entwickeln kann.

Die Zankspiele, die sich im Vorfeld von Kurtágs Zankstücken *(Beispiel 7)* spielen lassen, können demonstrieren, dass das Entziffern von Noten und Zeichen keinesfalls der direkteste Weg ist, um an notierte Stücke heranzukommen. Oft erhält man eine gründlichere Einsicht in Notationsformen, wenn man sich vorerst auf eigene Faust mit der gestellten Aufgabe beschäftigt, das heisst in diesem Fall, auf eigene Faust zankt. Aber auch Kinder, die bloss zuhören, werden die Stücke anders aufnehmen, wenn sie eben vom Streiten kommen. Allerdings würde die Anweisung



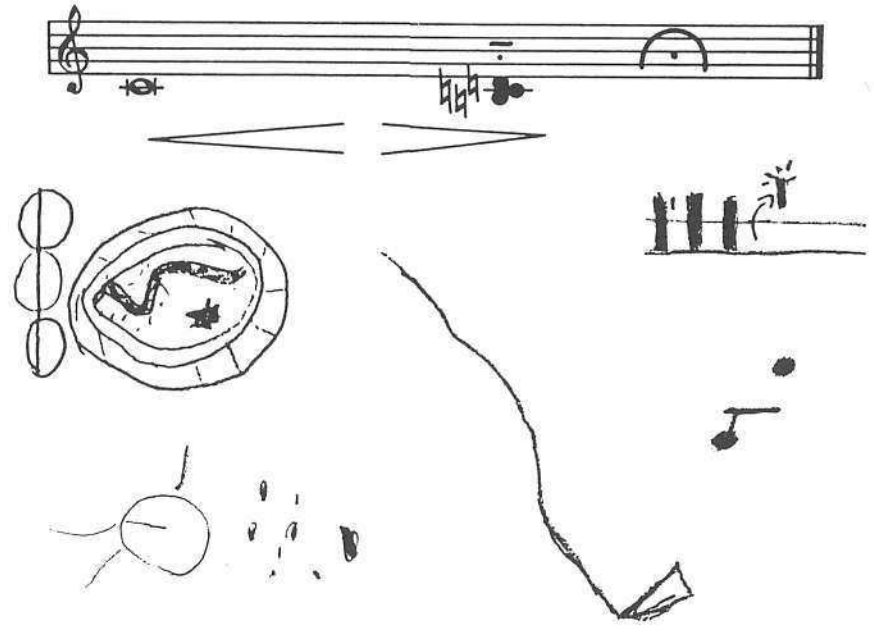
Beispiel 7: «Zanken 3»

(Der Abdruck sämtlicher Notenbeispiele erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Editio Musica, Budapest.)

«Zankt euch mal!» nicht viel auslösen. Es ist stets eine seltsame Mischung von Präzision und Vagem, welche anregt, Skrupel vergessen lässt und Verborgenes und Vergessenes zutage fördert, auch zu Forschungen, Verbesserungen anspornt. Die Aufgabe, miteinander durch Gesten wie zwei Feinde, die durch eine dicke Glasscheibe voneinander getrennt sind, zu streiten, vermag sowohl Instrumentalisten wie Nicht-Instrumentalisten an das einschlägige gestische Vokabular zu erinnern. Auf dem Klavier kann Ähnliches ein Streit zu zweit um eine Taste bewirken. Ich kann mich auch an glänzende Szenen in Schulhauskonzerten erinnern, wo zu zweit völlig unverfroren und höchst differenziert und variiert mit je drei einsilbigen Schimpfwörtern gestritten wurde – eine Vorbereitung für «Zanken» (3) von Kurtág, welches in der Folge auf uneingeschränktes Verständnis stiess –, ein Stück, welches es in seiner Beschränktheit ohne die Vorbereitung sicher schwer gehabt hätte bei Schulklassen von Vierzehnjährigen.

Eine erstaunlich seriöse und ergebnisreiche Beschäftigung mit Musik erlauben übrigens Kurtágs «Mikroludien». Es sind Stücke, die nur wenige Sekunden dauern und die sich im knappsten Fall – im Mikroludium Nr. 1 *(Beispiel 8)* – auf zwei Spielzüge beschränken – den Anfang und den Schluss (hinzu kommt, nimmt man es genau, noch die Wirkung des ersten Spielzugs, eine Art ungewollter Mitte). Ein beinahe jeden Zuhörer und Klavierspieler anregendes Unternehmen ist es, die Mikroludien als zerbrochene Fundgegenstände zu präsentieren, deren hintere Hälfte verloren ging, und zum Beispiel die Zuhörer aufzufordern, das angefangene Stück im Kopf – also für alle anderen Anwesenden unhörbar (niemand blamiert und exponiert sich) – so direkt wie möglich zu beenden, und so, dass man den Anfang beantwortet. Ich habe so den unhörbaren Aufführungen von Hunderten von Mikroludien beigewohnt. Dasselbe Spiel kann auch von mehreren Spielern mit Instrumenten gespielt werden. Dabei liefert jeder Mitspieler nur einen «Zug». Aber was heisst schon «Zug»? Es ist an den Spielern, das zu definieren – durch Spielen oder durch Beratungen vor und nach dem Spiel. Vielleicht gehört es überhaupt zu dieser Art von Spielen, dass es *Spiele im Entstehen* sind, die von den Spielenden *selber* ständig variiert, bereichert, kompliziert und wieder vereinfacht oder gar über den Haufen geworfen werden.

Gertrud Schneider



Beispiel 8: «Mikroludium 1» mit zeichnerischen Umsetzungen von Neunjährigen