

Warum machen Menschen Musik?

- 2.1 Kultur und Musik – 14**
 - 2.1.1 Das Formen von Gefühlen – 14
 - 2.1.2 Symbole und Vorstellungen – 16
 - 2.1.3 Spiel – 17
 - 2.1.4 Instrumentelle und rituelle Kultur – 20
 - 2.1.5 Kulturelle Identität – 23
 - 2.1.6 Zusammenfassung – 24
- 2.2 Wozu dienen Rituale, Kunst und Musik? – 25**
- 2.3 Wandel der Musikerziehung – 26**
 - 2.3.1 Von Kirche und Religion hin zum Web – 27
 - 2.3.2 Normen und Ziele aushandeln – 28
- 2.4 Schlussfolgerungen – 29**
 - Literatur – 29**

Warum erzeugen kleine Kinder mit ihrer Stimme und mit Material Klänge und Geräusche, die sich zwischen »Quatsch« und »Musik« abspielen? Warum singt die kleine Ulla *Hopp, hopp, Pferdchen*, obwohl sie den Text weder richtig aussprechen noch verstehen kann? Warum lassen sich Menschen emotional berühren durch einen Film, ein Theaterstück oder ein Konzert? Warum spielen sie Musik, singen Lieder und tanzen?

Wo auch immer Menschen ihr Zusammenleben organisieren, spielt Musik eine Rolle. Da Musik von Menschen erzeugt, gelernt und gelehrt wird, ist das Musizieren, Singen und Tanzen eine grundlegend soziale und kulturelle Tätigkeit. In jeder Kultur gibt es Musik, und wie jede Sprache hat jede Musik sowohl universelle als auch spezifische Ausprägungen. Schriftlose musikalische Traditionen erhalten sich so lange aufrecht, wie die Menschen einen Sinn im gemeinsamen Musizieren erfahren, dabei einander zuhören und fähig sind, komplexe musikalische Muster zu erkennen, zu erinnern, zu reproduzieren, aufeinander abzustimmen und zu wiederholen. Dabei kristallisieren sich Elemente und Regeln heraus, die dem jeweiligen gemeinsamen Musizieren Form und Sinn verleihen. Als soziale Erfahrung benötigt das Musizieren keine oder kaum sprachliche Bezeichnungen und auch keine Notation, sondern in erster Linie gemeinsame und koordinierte Erfahrungen. Um die musikalischen Fähigkeiten eines einzelnen Menschen zu verstehen, ist es unabdingbar, die folgenden Fragen zu klären: Warum pflegt eine Gesellschaft eine Musikkultur? Welches ist die Funktion von Kultur und darin von Musik? Aus welchen jeweils Gründen wird Kindern kulturelles Wissen und Können weitervermittelt?

2.1 Kultur und Musik

Was ist unter Kultur zu verstehen, und welche Rolle spielt dabei Musik?

Definition

Der Begriff *Kultur* bezeichnet soziales Verhalten, tradiertes Wissen, Gewohnheiten und Überzeugungen, mit welchen die Menschen ihr Zusammenleben gestalten und regeln. Kultur ist somit das ständige aktive Gestalten, das sich an der Tradition orientiert, diese verändert und an nächste Generationen weiter tradiert (vgl. Valsiner 2003).

Kultur ist nicht zu verwechseln mit der Zugehörigkeit zu einer Nation wie zum Beispiel »den Italienern« oder »den Franzosen«. Menschen in ethnischen Gruppen, die über Generationen hinweg eine gemeinsame Geschichte haben, dieselbe Sprachen sprechen und in einer mehr oder minder definierten Umgebung leben, sind noch nicht »Kultur«. Sie bilden zunächst nur die soziale Grundlage dafür, Kultur zu etablieren und zu pflegen. Erst das ständige aktive Gestalten macht Kultur aus.

Die folgenden Positionen erläutern einige Merkmale von Kultur aus philosophischer und psychologischer Sicht. Sie bilden einen theoretischen Rahmen, in welchen auch Musik als Bestandteil von Kultur einbezogen ist.

2.1.1 Das Formen von Gefühlen

Der Kulturpsychologe Jaan Valsiner (2003, 2005) stellt die Affekte des Menschen in den Mittelpunkt der Erforschung von Kultur (und auch Musik) und menschlicher Entwicklung. Affekte umfassen sowohl *Gefühle* (als subjektive Erfahrung) wie auch *Emotionen* – das sind

Gefühle, die ausgedrückt, wiedererkannt und mit Begriffen beschrieben werden (vgl. Branco & Valsiner 2010).

Definition

Ein *Affekt* ist nach Valsiner (2005) die Art und Weise, wie ein Organismus seinen Zustand in Bezug zu seinen leiblichen Erfahrungen bewertet. Er dient der Anpassung an die sich ständig verändernde Umwelt.

Affektive Zustände können beispielsweise auf der Bewertungsdimension gut bis schlecht erlebt werden, als angenehm, positiv, attraktiv oder als gefährlich, negativ, bedrohlich. Affekte sind gleichzeitig die Motivation für Handlungen. Wegen der grundlegenden Bedeutung von Affekten ist es nach Valsiner unangebracht zu behaupten, Affekte beeinträchtigen generell das Denken. Vielmehr bilden Affekte die Grundlage des Bezugs zur Welt und aller geistigen Prozesse. Geistige Prozesse sind durch Affekte motiviert, und sie sind das Ergebnis der Ausdifferenzierung und Verarbeitung von Gefühlen.

Folgende Annahmen kennzeichnen Valsiners Kulturpsychologie:

1. Alle psychischen Funktionen von Menschen sind biologisch verankert und in ihrer Natur zugleich kulturell, weil sie auf das Zusammenleben mit anderen Menschen sowohl ausgerichtet als auch davon abhängig sind.
2. Die kulturelle Entwicklung von Menschen wird durch die umgebende Kultur gesteuert und zugleich auch individuell konstruiert. Anders gesagt: Die individuelle Entwicklung ist beeinflusst von den Beziehungen zu wichtigen anderen, vollzogen jedoch wird sie vom Individuum selbst (Ko-Konstruktion).
3. Die Affekte sind die Grundlage allen kulturellen Verhaltens des Menschen, das vermittelt ist durch Zeichensysteme (Mimik, Gestik, Musik, Sprache, Rituale und so weiter). Zeichensysteme formen die Affekte in mehrfacher Hinsicht: Sie erlauben den Ausdruck von Gefühlen, und sie sind zugleich Werkzeuge, um erwünschte Gefühle zu erzeugen oder um Gefühlszustände zu transformieren (Valsiner 2003; Wygotski 1976).

Als Beispiel kann die kulturelle Praxis des gemeinsamen Singens dienen: Singen ist eine universelle und natürliche menschliche Fähigkeit und Handlung. Gemeinsames Liedersingen ist Ausdruck von Gefühlen und zugleich ein kulturelles Werkzeug oder Zeichensystem, mit welchem Gefühlszustände verändert und erzeugt werden. Das gemeinsame Singen beispielsweise der Nationalhymne beeinflusst den eigenen emotionalen Zustand in eine Richtung, die das individuelle Erleben in ein kollektives verwandelt.

■ Darstellen und umwandeln

Valsiner (2003) und Wygotski (1976) betrachten kulturelle Praktiken und Traditionen als Werkzeuge oder Techniken, durch welche individuelle Gefühle, Stimmungen und Befindlichkeiten umgewandelt und verallgemeinert werden und zu sozialen Zeichen und Kommunikationsweisen geformt. Filme, Theaterstücke, Konzerte, traditionelle Rituale und andere kulturelle Praktiken vermitteln Gefühlszustände, welche individuell erlebt werden und zugleich sozial und verallgemeinert bleiben. Der durchlebte Gefühlszustand distanziert von der sonstigen Wirklichkeit.

Für die Kulturphilosophin Susanne Langer (1953) gehört Musik zu den bedeutsamsten affektiven Bereichen des Menschen. Sie hebt hervor, dass musikalische Formen den Formen menschlicher Gefühle ähneln; sie nennt beispielsweise Anschwellen und Abflauen, Fließen

und Stauen, Konflikt und Lösung, Beschleunigen und Verlangsamen, Erregung und Ruhe, Aktivierung und träumerische Phasen. Das Empfinden von musikalischen Formen weist ähnliche Muster auf wie Gefühle, mit dem Unterschied, dass musikalische Formen in rein hörbarer Form ausgearbeitet sind. Musik ist daher eine klingende Analogie zum emotionalen Leben.

Musik ist ein Zeichensystem und ein Mittel, um affektive Zustände bei sich selbst und bei anderen zu erzeugen und zu beeinflussen. Andere kulturelle Zeichensysteme sind beispielsweise visuelle und darstellende Kunst, Architektur, Theater, Literatur, aber auch Religion, Recht, Sprache, Bildungswesen, Wissenschaft, Politik, Ökonomie. Diese gesellschaftlichen und kulturellen Systeme steuern und beeinflussen die Menschen im alltäglichen Zusammenleben. Sie garantieren Ordnung und erlauben, die Zukunft zu planen und sie einigermaßen vorherzusagen. Würden diese Systeme fehlen, dann würden direkte und unkontrollierte Affekte das Zusammenleben bestimmen. Mit Hilfe von kulturellen Zeichensystemen jedoch wird es möglich, ursprünglich rein körperlich-affektive Zustände umzuformen, zu *zivilisieren*, aufzuschieben, zu kontrollieren und zu kanalisieren (Elias 1976). Mit Hilfe von kulturellen Zeichen werden Affektzustände umgewandelt. Sie werden zu sozial oder kulturell vermitteltem Benehmen, zu Verhalten, Zeichen oder Symbolen.

Was hat das Liedersingen – die älteste musikalische und universelle kulturelle Praxis – mit Affektregulation zu tun? Die einzelnen Liedgattungen bieten den funktionalen Gebrauch geradezu an – Schlaflieder zur Beruhigung, Spiellieder zur Aktivierung, Geburtstagslieder als rituelle Unterstreichung von etwas Besonderem, Jahreszeitenlieder zur Erzeugung von Stimmung und so weiter. Kinder erfahren dabei spezifische Gefühlszustände und werden befähigt, selbst solche Handlungen zu vollziehen, um die eigenen Emotionen und Stimmungen zu regulieren. Beispielsweise singt die kleine Anna ihre Puppe in den Schlaf, mit Liedern, mit denen sie selber in den Schlaf gesungen worden ist. Solches Als-ob-Spiel zeugt vom Gebrauch kultureller Mittel zur Affektregulation. Dies sind Vorstufen der affektiven und symbolischen Entwicklung. Sie führen hin zu Fähigkeiten und Fertigkeiten, die der erwachsene Mensch als gestalterische Mittel einsetzen kann, um Gefühlszustände nicht nur auszudrücken, sondern sie schöpferisch auch zu überwinden, sich von ihnen zu distanzieren, sie zu meistern und symbolisch darzustellen.

2.1.2 Symbole und Vorstellungen

In der Kulturphilosophie spielt der Begriff Symbol eine wichtige Rolle (Cassirer 1996; Langer 1953; Whitehead 2000; Saner 1993).

Definition

Der Begriff *Symbolisieren* bezeichnet die grundlegende Fähigkeit des Menschen, Sinneswahrnehmungen mit Vorstellungen zu verbinden und eine innere Vorstellungswelt zu konstruieren.

Die Sinneswahrnehmungen und Handlungen werden mittels Gehirnleistungen zu inneren Vorstellungen. Eine Handlung muss nicht mehr ausgeführt, sondern kann geistig vorweggenommen und innerlich vollzogen werden. Der Vorgang der Verinnerlichung und der Bildung von Vorstellungen verselbständigt sich: zum inneren Probehandeln, zum Vorwegnehmen, zu

Erwartungen und Hoffnungen, zu Fantasien, zur Intuition, zu Ängsten und zu Träumen. Vorstellungen distanzieren den Menschen graduell von der aktuellen Situation in Raum und Zeit. Erinnerungen bewegen sich in der Vergangenheit, Erwartungen in der Zukunft; sie verbinden sich mit aktuellen Erfahrungen. Der Mensch kann Merkmale von Vorstellungen und Ideen auf unendlich viele Weisen neu verknüpfen und damit Erfahrungen und Gegenständen Bedeutungen geben, die fantasievoll und kreativ sind.

Der kleine David hebt den Esslöffel, bewegt ihn vor sich hin und her und auf und ab und produziert dazu Laute, die Motorengeräuschen ähneln. Er tut so, als ob der Gegenstand ein Flugzeug wäre. Diese Als-ob-Handlung verwandelt den Gegenstand in ein Symbol, das etwas anderes darstellt, als es wirklich ist.

Diese Vorstellungs- und Denkfähigkeit des Menschen vermag Kultur hervorzubringen. Indem Gegenständen, Erfahrungen und Situationen symbolische Bedeutungen zugeschrieben werden, entstehen Bedeutungssysteme, die auf einer abstrakten Ebene existieren. Alle kulturellen Errungenschaften – Rituale, Sprache, Mythos, Musik, Kunst, Religion, Wissenschaft, Wirtschaft und Technik etc. – sind Ausdruck dieser Vorstellungstätigkeit.

■ Laute und Klänge werden zu Symbolen

Unter den verschiedenen Symbolformen gehören Musik und Sprache zu den bedeutendsten und noch immer rätselhaftesten Leistungen des menschlichen Denkens. Die Entwicklung von Sprache und Musik ist die Geschichte der Auswahl von Lauten und Klängen und der Setzung von Kombinationsregeln. Laute werden zu Zeichen, sobald sie für etwas anderes stehen. Laute und Klänge sind viel leichter zu produzieren, zu kombinieren und zu identifizieren als andere symbolische Mittel wie beispielsweise Gebärden, Farben oder Schriftzeichen. Musikalische Formen können absichtlich erfunden und gestaltet werden und lassen sich im Prinzip endlos wiederholen. Aufgrund dieser Eigenschaften eignen sich klangliche Muster besonders gut als Symbole für Empfindungen. In diesem Sinne haben nichtsprachliche Kunstbereiche auch eine symbolische Bedeutung. Die Übereinstimmung zwischen den Gefühlen und musikalischen Mustern – die klingende Analogie zum emotionalen Leben – nahm Langer (1953, S. 27 ff.) zum Ausgangspunkt, um Symbolbildung zu erläutern.

2.1.3 Spiel

Die Vorstellungs- und Symbolisierungsfähigkeit bringt ein weiteres Konzept mit sich, das ebenfalls einige zentrale Eigenschaften von Kultur verdeutlicht: das Spiel (Huizinga 1994; Saner 1993). Viele, ja vielleicht alle kulturellen Errungenschaften sind ursprünglich aus dem Spiel entstanden.

Tiere spielen und junge Säugetiere mehr als alle anderen (Bekoff 1972). Der Begriff Spiel ist sehr allgemein. Es gibt eine Vielzahl von Spielformen. Je nach Standpunkt kann alles oder sehr vieles als Spiel gelten. Eher nicht oder gar nicht zum Spiel gehören a) die Arbeit als Pflicht und Leistung, b) die Notwendigkeiten des Alltags wie etwa Sorgen und Vorsorgen, Krankheit und Not und c) die Erfahrung von Wirklichkeit wie beispielsweise die Natur. Aber »im Spiel ist Wirklichkeit und in der Wirklichkeit ist Spiel« (Saner 1993, S. 96). Das Abgrenzen von Spiel und Nichtspiel ist in allgemeiner Form nicht klar möglich.

■ Eigenschaften des Spielens

Verschiedene Bedingungen und Eigenschaften kennzeichnen Handlungen als ein Spielen:

1. Der typische affektive Zustand beim Spielen ist »Flow« (Csikszentmihalyi 1987), die Konzentration im Hier und Jetzt auf eine Sache oder Tätigkeit, die herausfordernd und in vielerlei Hinsicht spannend ist.
2. Jedes Spiel ist irgendwie geordnet. Die Ordnungsmöglichkeiten reichen von klaren Regeln bis zu dynamisch oder chaotisch sich ändernden Regeln.
3. Das Spielen enthält vorgestellte Welten, die Raum und Zeit überwinden können. Die Spielwelten existieren fern von den alltäglichen Notwendigkeiten. Sie sind emotional herausgehoben, auf einer »Spielebene«.
4. Das Spielen ist in hohem Maße selbstbestimmt und freiwillig.
5. Das Spielen ist oft Selbstzweck, intrinsisch motiviert und jenseits von Pflicht und Arbeit.
6. Das Spielen ist vieldeutig und kann ambivalent sein.
7. Spielen schafft personale, soziale und geistige Verbindungen.

Alle diese Merkmale treffen auch auf Musik zu. Menschen in allen Kulturen haben seit jeher das Bedürfnis, Klänge und Geräusche zu erzeugen, diese in Spiele und Rituale einzubinden, als Symbole zu verwenden und damit Zusammengehörigkeit oder kulturelle Identität zu markieren. Es scheint eine spezifisch menschliche Fähigkeit zu sein, Laut-, Klang- und Geräuschkonstruktionen aus dem ursprünglichen Kontext herauszulösen, zu dekontextualisieren. Auf diese Weise können wir Klang- und Lautmuster und Gesänge unabhängig von ursprünglichen Kontexten und daher symbolisch verwenden.

■ Typen des Spiels

In der Entwicklungspsychologie kennt man vier übergeordnete Typen von Strukturen, die das kindliche Spiel charakterisieren: das sensomotorische Übungsspiel, das Symbolspiel, das Regelspiel und das Konstruktionsspiel (Hetzer 1967; Piaget 1969, 1973, 1995). Als Erstes entsteht das sensomotorische Übungsspiel. Darauf aufbauend beginnen das Symbol- und Konstruktionsspiel, und schließlich entwickelt sich das Regelspiel. Die früheren Spielstrukturen werden von den nachfolgenden nicht abgelöst, sondern bleiben in differenzierter Form bis ins Erwachsenenleben erhalten (Stadler Elmer 2002).

Das sensomotorische Übungsspiel enthält keine Symbolik und keine spezifisch spielerische Technik, sondern ist lustbetontes Wiederholen von Tätigkeiten, welche in anderen Kontexten mit dem Ziel der Anpassung erworben wurden. Diese sensomotorische Funktionslust setzt am wenigsten voraus. Das frühe Erkunden der stimmlichen Ausdrucksmöglichkeiten – das Vokalspiel – ist ein sensomotorisches Übungsspiel und die vermutlich früheste Form des Spielens. Eigenschaften der sensomotorischen Funktionslust bleiben in den nachfolgenden Spielkategorien enthalten.

Das Symbolspiel fügt dem lustbetonten sensomotorischen Üben innere Vorstellungen hinzu. Die unmittelbaren Wahrnehmungen und konkreten Handlungen vermischen sich mit inneren Vorstellungen. Laute, Klänge und Verlaufsmuster werden aufgrund von Erinnerungen reproduziert. Aktuell wahrgenommene Laute können nachgeahmt werden, indem man erinnerte Eigenschaften neu kombiniert. Innere Strukturen werden auf neue Situationen verallgemeinert und verleihen ihnen eine ichbezogene symbolische Bedeutung. Laute dienen als Zeichen für Personen und Gegenstände, die nicht mehr unmittelbar anwesend sein müssen. Gegenstände

werden durch Als-ob-Handlungen verwandelt (vgl. obiges Beispiel). Kinder imitieren zunächst die Erwachsenen, bevor sie sich in ihre Rollen versetzen. Spielendes Nachahmen bereitet die Rollenspiele vor.

Das Konstruktionsspiel bedient sich Gegenständen, Materialien wie auch Zeichen und Symbolen, um neue Ordnungen zu erstellen. Während gewisse Formen des Symbolspiels eine schöpferische Auseinandersetzung mit der sozialen Welt bedeuten, beispielsweise das Rollenspiel, bezieht sich das Konstruktionsspiel mehr auf das Herstellen von Ordnungen mit Materialien und konventionellen Zeichen und Symbolen. Die schöpferische Auseinandersetzung mit konkretem Material wie Steinen, Sand, Holz, Stoff, Werkzeugen, aber auch mit Farben, Formen, Klängen, Lauten und Bewegungen führt zu verschiedenen Arten von Produkten wie Zeichnungen und Bauwerken, dem Erzählen von Geschichten, dem Singen von Liedern.

Das Regelspiel bringt zusätzliche Ordnung in das Symbol- und das Konstruktionsspiel. Die Beliebigkeit der Symbolisierung und Konstruktion wird durch Konvention kanalisiert und systematisiert. Soziale Spiele sind erst möglich, wenn es gemeinsame Regeln oder Abmachungen gibt und wenn alle Beteiligten deren Sinn verstehen. Das Regelspiel geht somit einher mit Fortschritten in der sozialen Entwicklung. Kinder beeinflussen sich gegenseitig, damit gemeinsame Spiele zustande kommen können. Sie müssen beispielsweise Spielregeln einführen, absprechen, aushandeln, durchführen, verändern. Das Regelspiel unterstützt das Entstehen von gegenseitiger Achtung, das Sichauseinandersetzen mit Gerechtigkeit, es unterstützt Zusammenarbeit, das Aushandeln von Normen und Autonomie (Piaget 1973).

Der funktionale Wert des Spiels besteht von frühem Alter an in der körperlichen Betätigung, im Üben der Sensomotorik und im Einüben von sozialen Rollen. Spiel legt zudem ein Fundament für die schöpferische Auseinandersetzung mit Material, Zeichen und Symbolen (z. B. Hetzer 1967).

■ Spiel und Musik

Was typisch ist für das Spiel, das ist typisch auch für die Musik. Die wesentlichen Eigenschaften des Spiels treffen auf musikalische Handlungen zu. Die musikalische Entwicklung vereint die zentralen Spieltypen in sich: das sensomotorische und lustbetonte Übungsspiel (Laute und Klänge werden erprobt), das Symbolspiel (Laute und Klänge werden zu Zeichen und Symbolen), das Regelspiel (Konventionen für gemeinsames Spielen werden vereinbart) und das Konstruktionsspiel (im Material, in der Wahrnehmung und in den Symbolen werden Ordnungen hergestellt).

Diese Feststellungen führen zu zwei zentralen Thesen:

➤ Thesen zur musikalischen Entwicklung

1. Die musikalische Entwicklung ist das Aneignen von kulturspezifischen Spielregeln.
2. Die Wesensmerkmale der sich entwickelnden Spielformen (sensomotorisches Übungs-, Symbol-, Regel- und Konstruktionsspiel) bleiben in differenzierter Form in allen musikalischen Handlungen erhalten.

Selbst künstlerische und abstrakte musikalische Tätigkeiten wie beispielsweise das Komponieren beziehen sich auf sensomotorische Erfahrungen, Symbole und Zeichen, Konventionen und Ordnungssysteme.

Resümee

Das Spiel ist ein Schlüsselbegriff, um zu verstehen, wie Kultur in der Entwicklung sowohl des einzelnen Menschen (Ontogenese) wie auch der Menschheit (Phylogenese) entsteht. Es ist diese Tätigkeit mit besonderen Eigenschaften in einem charakteristischen emotionalen Zustand, der Bestehendes bewahrt und Neues zu schaffen befähigt. Das Spielen ist eine Handlung und Lebensform, welche durch die positiv besetzten Emotionen eine Grundlage für das Lernen und kreative Erzeugen von Neuem bildet und Kulturfunktion hat. Viele oder vielleicht alle Kulturbereiche gründen auf dem Spiel.

2.1.4 Instrumentelle und rituelle Kultur

Warum haben unsere Vorfahren damit begonnen, mit Absicht Objekte und Ereignisse des Alltags als speziell zu behandeln, beispielsweise Höhlen zu bemalen, den Körper mit Schmuck zu dekorieren oder Flöten zu bauen und zu spielen? Bjorn Merker (2005, 2009) zählt solche Handlungen zur *rituellen* Kultur und unterscheidet davon (abgesehen von der Sprache) – die *instrumentelle* Kultur. Ein wesentliches Merkmal vom Kultur ist die Vermittlung von Können und Wissen zwischen den Generationen. Instrumentelle Kultur betrifft das Tradieren von solchen Handlungen, die auf klare *Ergebnisse* abzielen, zum Beispiel das Züchten von Tieren oder das Anpflanzen und Haltbarmachen von Lebensmitteln. Solch *instrumentelle* Kultur teilen wir Menschen auch mit Tieren (Merker 2005, 2009). Merker sieht in der rituellen Kultur eine spezifisch menschliche Fähigkeit; rituelle Handlungen lassen kein klares Ziel oder Ergebnis erkennen, sondern zeichnen sich durch *geregelte Formen und Ausführungen* aus, die sozial vermittelt werden. Während Nahrung zu sich nehmen oder seinen Körper mit Kleidern vor Kälte, Sonne oder Nässe schützen zur instrumentellen Kultur gehören, gelten alle Zusätze, die das Essen oder die Kleidung über ihren Zweck hinaus in mehr oder weniger zeremonielle Ereignisse verwandeln, zur rituellen Kultur. Typische Beispiele sind religiöse Rituale, die nach sehr strengen Regeln ausgeführt werden, kein offensichtliches Ergebnis anstreben und die Aktivitäten selbst und ihre Form im Mittelpunkt stehen. Aber auch das Tanzen, Liedersingen und Musizieren oder allgemein der Bereich Musik und die Künste sind klar der rituellen Kultur zuzuordnen. Musikalische Handlungen sind geregelt, werden von den älteren an die jüngeren Generationen tradiert und streben in ihrer Ausführung Wohlgeformtheit an. Die Regeln der Wohlgeformtheit dienen in erster Linie der korrekten Ausführung der Tätigkeit selbst und nicht einem Ergebnis oder klaren Ziel.

Definition

Ein Ritual zeichnet sich durch ein geregeltes Ausführen eines Handlungsablaufs und durch die dadurch erzielte Form aus. Rituale haben keinen direkt erkennbaren Zweck und kein Ergebnis (Staal 1979; Merker 2009).

Das folgende Gedicht von Christian Morgenstern (1871–1914) bringt treffend zum Ausdruck, wie wichtig Wohlgeformtheit ist:

Das ästhetische Wiesel

Ein Wiesel
 saß auf einem Kiesel
 inmitten Bachgeriesel.
 Wißt ihr,
 weshalb?
 Das Mondkalb
 verriet es mir
 im stillen:
 raffinier-
 te Tier
 tat's um des Reimes willen.

Jede instrumentelle Handlung kann durch geregelte Ausschmückungen in ein Ritual verwandelt werden. Das Zubereiten einer Mahlzeit, die Körperpflege oder das Bekleiden können in eine mehr oder weniger kostspielige und aufwendige Zeremonie verwandelt werden. Nur wir Menschen machen in unendlicher Vielfalt etwas Besonderes aus unserem Körper, aus Material, aus Orten und so weiter, und nur wir Menschen machen viel Aufwand, rituelle Kultur zu vermitteln und zu erwerben, bei der das formale Ausführen von Handlungen – und nicht ein Ergebnis wie bei instrumenteller Kultur – im Zentrum stehen (Merker 2005, 2009). Dissanayake (2008, 2011) bezeichnet die Tätigkeit, etwas Gewöhnliches zu etwas Besonderem zu machen, als *making special* oder deutlicher als *artifying*. Diese nur den Menschen zugesprochene Fähigkeit kann zu merkwürdigen, befremdlichen, ungewöhnlichen und auch zu schönen, kostspieligen oder übertriebenen Dingen oder Ereignissen oder auch zu Kunst führen. Warum und unter welchen Umständen verwandeln Menschen etwas Gewöhnliches in etwas Spezielles?

In den letzten Jahrzehnten sind viele Forscherinnen und Forscher im Bereich der Musik in der Zeitskala weit in die Evolution zurück gegangen, um Fragen nach den Ursprüngen kulturellen und musikalischen Verhaltens zu untersuchen (z. B. Cross 2003; Merker 2009). Der Mensch hat im Verlaufe der Evolution besondere Fähigkeiten entwickelt, um sich an schwierige Umweltbedingungen anzupassen und sie zu überleben. Viele Aspekte der heutigen menschlichen Kultur lassen sich mit den über lange Zeit hinweg entwickelten Strategien des Überlebens und Anpassens in Verbindung bringen.

■ Der Anfang von ritueller Kultur und von ästhetischen Gefühlen

Betrachtet man beispielsweise das Aufziehen des Nachwuchses, so ist man sich heute einig darüber, dass bei der Sicherstellung des Überlebens von Säuglingen besondere Bedingungen wirksam sind. Bedingungen, die während der Evolution entstanden sind und beispielsweise im Umgang mit Säuglingen wirken, werden als »psychophysische Prädisposition« bezeichnet.

Definition

Psychophysische Prädisposition bedeutet eine biologisch verankerte Verhaltensbereitschaft, die sich während der Phylogenese entwickelt hat.

Der Säugling verfügt über Prädispositionen zur Kommunikation mit anderen Menschen (Wahrnehmung, Vokalisation, Mimik und so weiter). Entsprechend besteht seitens der Eltern

oder Bezugspersonen in allen Kulturen eine hohe Bereitschaft, sich auf die Kommunikationsfähigkeiten des Säuglings einzulassen und sich ihnen anzupassen. Diese beiderseitigen Verhaltensbereitschaften ergänzen einander. Das fürsorgliche elterliche Verhalten (*intuitive parenting*) beschrieben Hanuš und Mechthild Papoušek (Papoušek & Papoušek 1987) und Colwyn Trevarthen (z. B. Trevarthen 2000; vgl. ► Abschn. 5.3). Da es in allen menschlichen Kulturen anzutreffen ist und intuitiv funktioniert, nimmt man an, dass es sich als psychophysische Prädisposition im Verlauf der Menschheitsgeschichte als adaptiver Teil der menschlichen Natur herausgebildet hat. Diese beiderseitigen Prädispositionen schließen die hohe Bereitschaft und Befähigung ein, dem Kommunikationsgeschehen einen spielerischen und rituellen Charakter zu geben (Papoušek 1997; Eckerdal & Merker 2009). Die nicht-verbalen Kommunikationskompetenzen ermöglichen es, den Säugling in die Teilnahme an einem ersten Ritual einzuführen (vgl. ► Unterabschn. 5.3.2).

Dissanayake (2011) betrachtet die Erfahrung der multisensorischen Kommunikation zwischen Säuglingen und Erwachsenen als einen *Ursprung von ästhetischem Verhalten und von Kunst*. Die Mittel, welche die Erwachsenen in dieser Kommunikation einsetzen, sind dieselben, wie sie in der rituellen Kultur und in der Kunst verwendet werden, um eine gewöhnliche Erfahrung in eine besondere zu verwandeln. Dissanayake nennt die folgenden fünf Gestaltungsmittel: *vereinfachen (oder formalisieren)*, *wiederholen, übertreiben*, *multimodal ausarbeiten (visuell, auditiv, taktil usw.)* und *absichtlich beeinflussen*. Diese fünf Gestaltungsmittel haben ihre Wurzeln in unseren Vorfahren und werden auch in der frühen Säugling-Eltern-Kommunikation erfahren (vgl. ► Abschn. 5.3).

Es gibt noch weitere Argumente, die Anfänge von ästhetischen Gefühlen, von Kunst und Musik in der frühen Kommunikation zwischen Säuglingen und Erwachsenen zu verorten: Diese Erfahrungen sind sensomotorisches Spiel; sie werden bewertet, und diese Bewertung ist nichts anderes als Gefühle oder Affekt. John Dewey (1998) bringt derartige Affekte oder Gefühle in Verbindung mit Ästhetik und sieht in ihnen die Grundlage der Kunst.

■ Wie wird aus etwas Besonderem Kunst?

Musik wird den Künsten zugeordnet, denn auch Musik ist ein Mittel der Kommunikation, die sich auf besondere Weise der sinnlichen Wahrnehmung und Aufmerksamkeit bedient (Luhmann 1998). Wygotsky (1976) hat sich besonders dafür interessiert, wie Affekte mit Kunst zusammenhängen. Er unterscheidet zwischen direktem Ausdruck und der Darstellung von Affekten. Im zweiten Fall besteht bereits eine innere Distanz zum direkt erlebten Affekt. Erst aus schöpferischer, symbolischer Verarbeitung von ehemals direkt erlebten Affekten kann Kunst entstehen. Zu Kunst braucht es noch Können und zudem die Überwindung von unmittelbaren Affekten in einer Form, die einen verallgemeinerten Umgang mit diesen Gefühlen zum Ausdruck bringt, den auch andere nachvollziehen und symbolisch nacherleben können. Die persönlichen Erfahrungen werden umgewandelt in ein Zeichensystem, so dass auch anderen die ursprüngliche Erfahrung symbolisch oder in überhöhter Form zugänglich wird. Wenn Wygotsky Kunst als Gefühlstechnik bezeichnet, so meint er damit diese schöpferische Umwandlung von individuellen Affekten in eine gesellschaftlich nachempfindbare Form.

Sind Kinderzeichnungen bereits Kunst? Ist kindliches Singen Kunst? Ullas Singen des Liedes *Hopp, hopp, hopp* (vgl. ► Abschn. 6.3) ist ein schöpferischer und ästhetischer Ausdruck eines affektiven Zustandes mit kulturell angepassten Mitteln. Aber Kunst im Sinne von Wygotsky geht über Ästhetik, Können und direkten Gefühlsausdruck hinaus. Was den schöpferischen Handlungen von Kindern fehlt, ist die Überwindung, die Meisterung oder die symbolische und distanzierte Bearbeitung des affektiven Ausdrucks mit konventionellen Mitteln, die kulturell miteinander geteilt werden. Indem Ulla *Hopp, hopp, hopp ...* singt, nimmt sie an einem

Kind und Musik

Das Entwicklungspotenzial erkennen und verstehen

Stadler Elmer, S.

2015, XIV, 216 S. 10 Abb., Hardcover

ISBN: 978-3-642-41691-0