



UNTERRICHTSMATERIAL

ELBPHILHARMONIE INSTRUMENTENWELT

Workshop »Kreativ Klangersafari«

AB KLASSE 3



Allgemeiner Hinweis zum Material

Die folgenden Übungen und Spiele haben das Ziel, die Schülerinnen und Schüler auf den Kurs in der Elbphilharmonie einzustimmen. Das Material beinhaltet dazu verschiedene Anregungen für die Vorbereitung sowie weiterführende Ideen, die auch nach dem Besuch wieder aufgenommen werden können. Der Text ist nicht als ein durchgeplanter Unterrichtsverlauf zu verstehen; Lehrerinnen und Lehrer sollen vielmehr eigenverantwortlich entscheiden, welche Übungen für die jeweilige Lerngruppe geeignet sind. Das Unterrichtsmaterial wendet sich auch an Lehrkräfte, die Musik fachfremd unterrichten. Die verschiedenen Spielideen wurden von den Verfassern in der Praxis erprobt, so dass hier neben der Beschreibung auch wertvolle Erfahrungswerte vorgestellt werden. Die Vorbereitung kann dazu beitragen, die Kinder für grundlegende musikalische Fragen und den kommenden Kompositionsprozess zu sensibilisieren. Die kreative Tätigkeit bewegt sich dabei in einem Rahmen, der im folgenden Schaubild gezeigt wird:



Kurzbeschreibung des Workshops

In diesem Workshop lernen Kinder und Jugendliche die Elbphilharmonie so kennen, wie es sich für ein Konzerthaus anbietet: mit den Ohren. Ausgerüstet mit Kopfhörern und einem Tablet durchstreifen die Schülerinnen und Schüler die Elbphilharmonie auf der Suche nach Klängen. Die Klänge werden mit einer leicht zu bedienenden App aufgezeichnet und im Anschluss zu einem eigenen kleinen Musikstück verarbeitet.

Nach einer gemeinsamen Einführung in die Bedienung der App und den Verlauf des Workshops erhalten die Schülerinnen und Schüler zu zweit je ein Tablet, welches sie für ihre Klangsafari nutzen. Die während des Hausrundgangs gesammelten Aufnahmen werden in einer anschließenden Arbeitsphase zu kleinen Musikstücken arrangiert. Eine Auswahl der Stücke wird zum Abschluss gemeinsam angesehen und gehört. Alle entstandenen Werke werden den Lehrkräften über einen Downloadlink zur Verfügung gestellt.

Der Workshop dauert **210 Minuten inkl. Pause und Hausführung** und wird in den **Elbphilharmonie Kaistudios** durchgeführt. Der **Zugang** zum Kaistudio-Foyer mit Aufenthaltsmöglichkeit ist eine **halbe Stunde vor Veranstaltungsbeginn** möglich.

Impressum

Herausgeber: HamburgMusik gGmbH in Kooperation mit
Freie und Hansestadt Hamburg, Behörde für Schule und Berufsbildung
Geschäftsführung: Christoph Lieben-Seutter, Jochen Margedant
Redaktion: Jonas Dietrich, Theodor Huß, Benjamin Holzapfel
Autor: Sebastian von Hase
Gestaltung und Satz: breeder typograph – alatur, musialczyk, reitemeyer



1 WAS IST MUSIK?

Leitfragen

- Was ist Musik? Wann hört das Geräusch auf und wann fängt die Musik an?
- Welche Geräusche umgeben mich im Alltag?
- Wie kann ich über Musik sprechen? Welche Eigenschaften haben Klänge und wie können sie zu einer Komposition werden?
- Wie kann ich Musik ohne Musikinstrumente machen?
- Wie kann ich ein Musikstück aus kleinen, sich wiederholenden Elementen komponieren?

Es gibt viele Möglichkeiten, sich mit diesen Fragen im Musikunterricht zu beschäftigen.

1 HÖRSPAZIERGANG

Ein Hörspaziergang trägt dazu bei, die Schülerinnen und Schüler für die unterschiedlichen Geräusche in ihrer Umgebung zu sensibilisieren. Nachdem jeder einen Partner seines Vertrauens gewählt hat, beginnt der Spaziergang. Während einer der Partner führt, geht der andere mit geschlossenen Augen, um sich vollständig auf das Hören zu konzentrieren. Nach der Hälfte der Zeit werden die Rollen getauscht. Es sollte nur dann gesprochen werden, wenn es zwingend nötig ist, z. B. um auf ein Hindernis hinzuweisen. Die Schülerinnen und Schüler verlassen in einem Abstand von ca. 2 Minuten den Ausgangsort und finden sich dort nach 10–15 Minuten wieder ein. Die Auswertung kann im Austausch der Partner untereinander und/oder in Form eines Klassengesprächs erfolgen. (Grohé/Jasper, 2016, S. 119)

2 KLÄNGE BESCHREIBEN

Für die Auswahl der Klänge für die Kompositionen, die im Rahmen der Klang-safari erarbeitet werden, bietet es sich an, zunächst die Struktur von Klängen in den Blick zu nehmen. Anhand des beigefügten Arbeitsblatts 1 (s. Seite 7) können verschiedene Klänge hinsichtlich der Parameter Tonhöhe, Tondauer, Lautstärke, Klangfarbe und Richtung analysiert werden. Die Klänge können dabei entweder von der Lehrkraft oder aber von den Schülerinnen und Schülern selbst ausgewählt und erzeugt werden, wobei Musikinstrumente (z.B. eine gezupfte Gitarrensaite, ein Schlag auf die Bassdrum des Schlagzeugs) oder jedwede anderen Materialien zum Einsatz kommen können (ein Treppengeländer aus Metall, das Klopfen gegen eine Fensterscheibe). In einem weiteren Schritt können die Klänge auch aus einem anderen »Hörwinkel« wahrgenommen werden, z. B. Emotion. Hierbei würden die Kinder darüber sprechen, welche Wirkung die Klänge auf sie haben und welche Gefühle dabei entstehen. Beides – Struktur und Emotion – können Bereiche sein, über die sich die Schülerinnen und Schüler bei künstlerischen Entscheidungen austauschen müssen.



3 MUSIQUE CONCRETE

Die Frage, was überhaupt Musik ist bzw. die Abgrenzung von Geräuschen und Musik, lässt sich am Beispiel von Werken der »Musique concrete« erörtern. Die Lerngruppe hört sich die ersten zwei Minuten von den »Cinq études de bruits« (1948) von Pierre Schaeffer an (s. Weblink auf Seite 6).

Im Klassengespräch werden folgende Fragen erörtert:

- Welche Klänge und Geräusche habt ihr gehört?
- Wie wurden die Klänge und Geräusche zusammengefügt?

Bei großem Interesse seitens der Lerngruppe, kann folgende Frage zur Vertiefung erörtert werden:

- Inwiefern handelt es sich bei den Kompositionen »Cinq Etudes de bruits« um Musik?

HINTERGRUND

Pierre Schaeffer (1910–1995) war ein französischer Komponist und Schriftsteller. Er prägte den Begriff der »musique concrete«, indem er Musik mit konkreten Klängen schuf, die nicht auf traditionellen Musikinstrumenten erzeugt wurden. In seinen »Étude aux chemin de fer« verarbeitete er zum Beispiel verschiedene Eisenbahngeräusche. Darüber hinaus experimentierte er mit Tonbändern. Plattenspieler setzte Schaeffer ebenfalls ein und entwickelte den Vorläufer heutiger Loops, indem er geschlossene Rillen gezielt nutzte. Eine solche erzeugt sich ständig wiederholende Klänge, da die Nadel immer wieder die gleiche Strecke abtastet (vgl. Dahlhaus/Eggebrecht, 1995).

2 DER RAUM

Leitfragen

- Wie klingt der Raum, in dem ich mich befinde?
Welche besonderen (akustischen) Eigenschaften hat er?
- Welche Unterschiede gibt es zu anderen Räumen?

1 KLANGEIGENSCHAFTEN VERSCHIEDENER RÄUME ERFORSCHEN

Die meisten Schulen bestehen aus vielen verschiedenen Räumen, die unterschiedliche Klangeigenschaften haben. Im Schulalltag werden diese unterschiedlichen akustischen Umgebungen allerdings kaum bewusst wahrgenommen. Wenn es die Raumbelastung zulässt, kann die Lerngruppe in der Schule die Aufgabe bekommen, die klanglichen Eigenschaften verschiedener Räume zu erforschen. Dazu überlegen sich die Schülerinnen und Schüler ein Geräusch, das sie an verschiedenen Orten in der Schule produzieren. Die Ergebnisse werden im Arbeitsblatt 2 (s. Seite 8) dokumentiert. Falls die Durchführung des Experiments aus organisatorischen Gründen nicht möglich sein sollte, könnten die Kinder den Versuch auch als Hausaufgabe in ihrer häuslichen Umgebung durchführen und dabei verschiedene Orte (Badezimmer, Hausflur, Kleiderschrank etc.) akustisch »erproben«.



3 ZUSAMMEN KREATIV SEIN

Leitfragen

- Wie kann ich gemeinsam mit einem/r Partner/in einen kreativen Prozess gestalten?
- Wie können wir gemeinsam Entscheidungen fällen, abwägen, uns austauschen und Kompromisse finden?
- Wie kann ich mit Alltagsgegenständen ein Musikstück komponieren?

Bei der »Kreativ Klangsafari« arbeiten die Schülerinnen und Schüler in Partnerarbeit an ihrer Komposition. Sie müssen dafür viele gemeinsame Entscheidungen treffen und möglicherweise Kompromisse eingehen. In der heutigen musikpädagogischen Praxis nehmen kooperative Lernmethoden bereits einen wichtigen Platz im Unterrichtsalltag ein.

Als Vorbereitung für die Klangsafari sind verschiedene Aufgabenstellungen denkbar, die sowohl kreative Prozesse als auch unkonventionelle Arten der Klangerzeugung beinhalten können.

Evelein (2015) gibt verschiedene Anregungen, wie kleine Kompositionen oder Parakompositionen kooperativ erarbeitet werden können, z. B. indem die Schülerinnen und Schüler eigene Ostinatos (ebd. S.147ff) oder »Musikmaschinen« (ebd. S.170ff) erfinden. In beiden Varianten wird aus sich wiederholenden Elementen eine eigene Musik bzw. eine Musik-Bewegungs-Idee erarbeitet.

Im Rahmen einer Partnerarbeit kann auch der Aspekt der Form thematisiert werden, der für die Komposition mit dem Tablet ebenfalls eine wichtige Rolle spielt, da die Kinder einen genauen Ablauf für ihre Komposition festlegen müssen.

Eine mögliche Aufgabenstellung hierzu ist die folgende:

- Erfindet zu zweit ein Musikstück.
- Es soll einen Anfang, einen Mittelteil und ein Ende haben.
- Es soll höchstens 30 Sekunden lang sein.
- Ihr dürft als Instrumente nur das benutzen, was ihr in euren Schultaschen habt.
- Ihr habt 15 Minuten Zeit bis zur Präsentation.

Diese Aufgabenstellung kann leicht variiert werden hinsichtlich des Formaspektes (z. B.: Das Musikstück soll leise beginnen, lauter werden und leise ausklingen), hinsichtlich der Länge und auch in Bezug auf die Klangerzeuger (z. B. Körperklänge, Stimme, Instrumente, Besen etc.). Wichtig für den Unterricht ist, dass den Schülerinnen und Schülern ein klarer Rahmen gegeben wird, innerhalb dessen sie kreativ werden können. Hierzu zählt eine genaue Bestimmung der zu verwendenden Klangerzeuger und Vorgaben hinsichtlich der Bearbeitungszeit und der Länge der Komposition. Des Weiteren ist es von zentraler Bedeutung, dass alle Schülerinnen und Schüler beteiligt sind und am Ende der Unterrichtsstunde präsentieren müssen. Dies trägt dazu bei, dass alle Kinder die Aufgabe ernst nehmen und dass jeder einmal in der Rolle des Aufführenden und einmal in der Rolle des Zuhörers ist.



4 DIE TECHNIK

Leitfragen

- Wie kann ich etwas aufnehmen und worauf muss ich dabei achten?
- Was sind eigentlich Loops, Samples etc.?

Über die technischen Aspekte soll hier nicht ausführlich gesprochen werden, weil der Umgang mit dem Tablet und der dazugehörigen App zu Beginn der »Kreativ Klangsafari« im Rahmen der Führung detailliert besprochen wird.

Es kann jedoch sinnvoll sein, dass die Schülerinnen und Schüler gewisse Grundbegriffe (Loops, Samples, Pattern, save, save as) schon kennen.

Auch die Besprechung der Vorgehensweise bei einer Aufnahme und der bedenkenswerten Punkte (Positionierung des Aufnahmegeräts, Verhalten während der Aufnahme) kann die Lerngruppe auf die technischen Anforderungen im Rahmen der Klangsafari vorbereiten. Nicht zu allen aufgeworfenen Fragen wurden Unterrichtsideen angeführt. Fühlen Sie sich ermuntert, ihnen mit eigenen Unterrichtsideen nachzugehen!

LITERATUR

- Dahlhaus, C. & Eggebrecht, H. H. (Hrsg.): *Brockhaus Riemann Musiklexikon in vier Bänden und einem Ergänzungsband*. 2. Aufl., 18–14. Tausend der erw. Aufl. 1995. Mainz: Atlantis Musikbuch Verlag, 1995
- Evelein, Frits: *Kooperative Lernmethoden im Musikunterricht*. Innsbruck – Esslingen, Bern – Belp: Helbling, 2015. (S.147ff, S.170ff)
- Grohé, M. & Jasper, Chr.: *Methodenrepertoire Musikunterricht*. Innsbruck – Esslingen, Bern – Belp: Helbling, 2016. (S. 119)
- Jünger, H.: 5 Hörwinkel. Aspekte des Musikhörens. In: *Musikunterricht aktuell*, 5/2017. (S. 8ff)

Weblinks (aufgerufen am 6.3.2017)

- ↗ Über Musique concrete (engl.): »Musique concrete« (youtube.com)
- ↗ Über Pierre Schaeffer (2): www.zeit.de/2007/08/D-Musikklassiker
- ↗ Musikbeispiel »Pierre Schaeffer – Études de bruits (1948)« (youtube.com)
- ↗ Musikbeispiel »Pierre Schaeffer – Étude aux chemin de fer (1948)«



ARBEITSBLATT 1: : KLÄNGE BESCHREIBEN

1. Trage die Geräusche oder Klänge in die Tabelle ein.
2. Beschreibt jeweils ihre Eigenschaften!
3. Vergleiche deine Ergebnisse mit deinem Sitznachbarn!

Parameter Geräusch/Klang	Tonhöhe (z.B. hoch – tief)	Tondauer (z.B. lang – kurz)	Lautstärke (z.B. laut – leise)	Klangfarbe (z.B. schrill – dumpf, hell – dunkel)	Richtung (z.B. links – rechts, vorn – hinten)
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					



ARBEITSBLATT 2: WIE KLINGT DER RAUM?

1. Entscheidet euch für ein Geräusch, das ihr erzeugt und tragt es hier ein.
2. Besucht die verschiedenen Räume und notiert, wie euer Geräusch im jeweiligen Raum klingt.
3. Was fällt euch auf?

Raum/Ort	Wie klingt der Raum? Was fällt euch auf?
1. Klassenzimmer	
2. Treppenhaus	
3. Schulhof	
4. Klassenschrank	
5. Sporthalle	
6.	
7.	
8.	
9.	