

„Die Würfel sind gefallen“ – Musik und Zufall



1. Einordnung in den Fachlehrplan

<p>Kompetenzschwerpunkte: Mit Stimme und Instrumenten musizieren, Musik im Medienkontext reflektieren und gestalten; Epochen im Kontrast</p>
<p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Grundfertigkeiten im Umgang mit Percussion sowie Blockflöte/Keyboard oder einem anderen Melodieinstrument beim Musizieren anwenden – einfache Rhythmen und Melodien erfinden und variieren – grafische Partituren entwickeln und gestalten – mit Clustern, Aleatorik, elektronischen Patterns und Klängen experimentieren – Musik der Gegenwart untersuchen – Musik in aktuellen Medien suchen, dokumentieren und analysieren
<p>Grundlegende Wissensbestände:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ausgewählte Hörbeispiele aus Musikwerken des 20./21. Jahrhunderts – Bau, Funktionsweise und Klang ausgewählter Orchesterinstrumente (hier: Orgel) – Fachbegriffe: Cluster, Aleatorik
<p>Beitrag zur Entwicklung von Schlüsselkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bildung in der digitalen Welt: Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen – Nachhaltigkeit: Gesundheit und Wohlergehen – Bildung 21. Jahrhundert: Kreativitätsentwicklung
<p>Beitrag zur Entwicklung fächerübergreifender Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Lernmethoden: Informationen finden und verarbeiten (Suchstrategien aufstellen und ... umsetzen) – Kunsterziehung: Alltagskultur und gestaltete Umwelt – Objekte und Lebensräume untersuchen und gestalten (Form und Funktion mittelalterlicher Profan- und Sakralbauten)

2. Anregungen und Hinweise zum unterrichtlichen Einsatz

- Aufgabe 1.1:
 - Diese Aufgabe entwickelt Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler in der Online-Recherche. Zudem erfordert diese Aufgabe, korrekte Quellenangaben zu erstellen.
- Aufgabe 1.2:

Aufgabe 1.2 ist binnendifferenziert konzipiert, wobei

 - „A“ eine einfache Zuarbeit zum Gemeinschaftsprodukt darstellt,
 - „B“ dazu auffordert, wichtige Informationen zum ausgewählten Werk zu recherchieren und digital zu gestalten
 - „C“ erhöhte Anforderungen beinhaltet, da hier Zusatzinformationen zu einer speziellen Aufführung des Werks in Sachsen-Anhalt recherchiert werden müssen.

- A Diese Aufgabenstellung ist eine einfache Möglichkeit, aus den bereits vorliegenden Einzelergebnissen aus Aufgabe 1.1 Informationen zu Leben und Werk von John Cage auszuwählen und mit einem Präsentationsprogramm zu gestalten und zu dokumentieren.
- B Diese Aufgabe ist die Standardanforderung. Hier werden über z. B. Wikipedia ausgewählte Informationen zum Stück „ORGAN²/ASLSP“ recherchiert und mit einem Präsentationsprogramm gestaltet sowie dokumentiert.
- C Diese Aufgabe erfordert, u. a. die Website des Halberstädter Orgelprojekts aufzufinden und dort spezielle Informationen zu dieser Aufführung zusammenzutragen und mit einem Präsentationsprogramm zu gestalten und zu dokumentieren
- Aufgabe 1.3:
- Mit dieser Aufgabe soll aus den Ergebnissen der Gruppenarbeit eine gemeinsame digitale Präsentation zu einem bedeutenden Vertreter Neuer Musik entstehen.
 - Dafür werden zunächst Einzelfolien der Gruppen zur Diskussion gestellt.
 - Für die Klassenpräsentation wird durch Sichtung und Diskussion der Gruppenbeiträge eine Auswahl der besten (ggf. überarbeiteten) Einzelfolien gefunden.
 - Die Klassenpräsentation wird gespeichert und als Informationsmaterial für den Musikunterricht zur Verfügung gestellt.
- Aufgabe 2.1:
- „*Alea iacta est*“ („Die Würfel sind gefallen“) sprach wohl der römische Feldherr Julius Cäsar am 10.01.49 v. Chr. beim Überschreiten des Rubikon. Die Entscheidung ist unumkehrbar, es ist entschieden, so wird heute dieser Ausspruch redensartlich gebraucht. (Dass er grammatisch nicht wörtlich ins Deutsche übersetzt wird, hängt damit zusammen, dass *alea* ein Würfelspiel meint, also mehrere Würfel. Der Würfel selbst heißt im Lateinischen *talus*.) In der experimentellen Musik des 20. Jh. entstand daraus der Begriff „Aleatorik“ und beschreibt ein Zufallsprinzip. Kompositionen wurden also teilweise tatsächlich „erwürfelt“ (2 Würfel ergeben alle 12 Töne der chromatischen Tonleiter). Cage war der erste Komponist, der für „ORGAN²/ASLSP“ Computersoftware als Zufallsgenerator einsetzte. Aufgabe 2.1 soll ermutigen, in Gruppenarbeit selbst Zufallskompositionen im Stile der Aleatorik zu erfinden (Bei Variante A und B mit einem Würfel, bei Variante C mit zwei Würfeln).

Aufgabe 2.1 ist binnendifferenziert konzipiert, wobei

- „A“ eine einfache Variante darstellt,
- „B“ die Standardanforderung abbildet,
- „C“ erhöhte musikalische Anforderungen beinhaltet.

- **Variante A:** Diese Variante kann bei ungünstiger Instrumentenausstattung des Musikraums bzw. für musikalisch weniger leistungsstarke Schülergruppen genutzt werden. Hier müssen nur Geräusche/Klänge mit Alltagsmaterialien (aus Federtasche, Raumausstattung, Küche bzw. Body-Percussion...) erfunden und kombiniert werden.
 - **Variante B:** Diese Variante sollte die Standard-Variante sein. Jede Gruppe wählt 6 Schülerinstrumente aus (Percussion, Keyboard, Stabspiele, Boomwhackers, Ukulele...) und nummeriert sie. Die Abfolge des Erklings wird durch Würfeln festgelegt, die Klänge dann individuell gestaltet und das „Stück“ in grafischer und/oder traditioneller Notation festgehalten.
 - **Variante C:** Diese Variante nutzt die gesamte chromatische Tonleiter („12-Ton-Musik“), wird mit zwei Würfeln ermittelt und in traditioneller Notation aufgeschrieben. Diese Variante ist für besonders leistungsstarke bzw. musikalisch vorgebildete Schülergruppen gedacht. Dabei werden die Töne durch Würfeln festgelegt, die Instrumente und ihre Spielweise, sogar die Reihenfolge der Töne sind dazu passend frei wählbar.
- Aufgabe 2.2:
- Diese Aufgabe dient dazu, tatsächlich Cages Idee als Aufführung umzusetzen, ähnlich dem Halberstädter Projekt. Natürlich sollen hier nicht Jahrhunderte mit einem Konzert gefüllt werden. Es ist interessant, welchen Titel jede Gruppe ihrem Werk gibt und wie langsam sie in unserer gehetzten Gegenwart spielen kann.
 - Hier kann auch ein Wettbewerb um die am langsamsten gespielte Version (mit Stoppuhr) geführt werden.
 - Eine abschließende Reflexion sowohl der Gruppen als auch des „Publikums“ ist wünschenswert.

3. Varianten

Exkursion

Wenn irgend möglich, sollte im Zusammenhang mit dieser Aufgabe eine musikpädagogische Exkursion nach Halberstadt zur Burchardi-Kirche (mit Führung) geplant werden

Auch als Projekt, gemeinsam mit dem Fach Kunsterziehung, bestehen hier vielfältige Möglichkeiten des Zugangs zu außerschulischen kulturellen Lernorten (Sakralbauten, Orgeln).

Klassenpräsentation

Besonders gelungene Zufallskompositionen können als Klassenkonzert bei einer Schulveranstaltung live gespielt (auch mit szenischen, choreografischen Effekten) oder als digitale Tonaufnahme (evtl. auch Video) zusammengeschnitten und gespeichert werden.

4. Mögliche Probleme bei der Umsetzung

- Problematisch sind evtl. die technischen Voraussetzungen in der Schule in Bezug auf die Internetrecherche. Hier kann ggf. auf Printmedien, Lehrervortrag bzw. Hausaufgaben ausgewichen werden.
- Bei den Praxisaufgaben ist es ab Variante B notwendig, im Musikunterricht Grundlagen des Instrumentalspiels auf Schülerinstrumenten sowie den Umgang mit der traditionellen Notenschrift zu lehren und zu lernen. Dies kann aber sehr gut mit dieser Aufgabe kombiniert werden.
- Probleme entstehen möglicherweise auch durch räumliche Beengtheit, wenn die musikalisch-praktische Gruppenarbeit gefordert ist. Hier sollte langfristig die Nutzung von Kopfhörern (mit Weiche für zwei Personen) für die Keyboards bzw. eines Nebenraumes organisiert werden.

5. Lösungserwartungen

Aufgabe	Erwartungshorizont	AFB
Teilaufgabe 1	<ul style="list-style-type: none"> – Musikbezogene Webseiten auffinden – Informationen recherchieren und dokumentieren (mit Quellenangabe) – eine digitale Präsentation in Gruppenarbeit gestalten 	AFB I AFB II AFB III
Teilaufgabe 2	<ul style="list-style-type: none"> – eine eigene aleatorische Komposition in Gruppenarbeit entwerfen – einfache Spieltechniken auf Alltags-, Geräusch-, Rhythmus- und Melodieinstrumenten sicher beherrschen – beim gemeinsamen Instrumentalspiel musikalisch kommunizieren 	AFB III AFB I AFB II