

UV 9.3

Unsere „Schul-Musik“: Ambient Music für den öffentlichen Raum Schule – Auf der Suche nach einem Zusammenhang zwischen Schulklima und Hintergrundmusik

etwa 20 Std.

Inhaltsfeld: Verwendungen

Inhaltlicher Schwerpunkt: Musik und öffentlicher Raum

Schwerpunkte der übergeordneten Kompetenzerwartungen	Schwerpunkte der konkretisierten Kompetenzerwartungen	Didaktische und methodische Festlegungen	Individuelle Gestaltungsspielräume
 <h3>Rezeption</h3> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none">beschreiben und vergleichen differenziert subjektive Höreindrücke bezogen auf eine leitende Fragestellung,analysieren unter Verwendung geeigneter Fachmethoden (motivisch-thematische Analyse, detaillierte Formanalyse) musikalische Strukturen bezogen auf eine leitende Fragestellung,präsentieren Analyseergebnisse auch mit digitalen Medien unter Verwendung der Fachsprache.  <h3>Produktion</h3> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none">realisieren gemeinsam vokale und instrumentale Kompositionen,entwerfen und realisieren adressatengerecht musikbezogene Medienprodukte,produzieren und bearbeiten Musik mit digitalen Werkzeugen.	  <h3>Rezeption</h3> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none">beschreiben Wirkungen von Musik innerhalb eines Verwendungskontextes,beschreiben Gestaltungsmerkmale von Musik innerhalb eines Verwendungskontextes,analysieren und interpretieren musikalische Gestaltungselemente im Hinblick auf Wirkungen und Funktionen innerhalb eines Verwendungskontextes.   <h3>Produktion</h3> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none">entwerfen und realisieren musikalische Gestaltungen im Hinblick auf Wirkungen und Funktionen innerhalb eines Verwendungskontextes,entwerfen und realisieren musikbezogene Medienprodukte im Hinblick auf Funktionen	<h3>Erläuterung des Unterrichtsvorhabens</h3> <p>Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Auftrag, eine das positive Schulklima fördernde Hintergrundmusik für einen konkreten Raum (z.B. Fahrstuhl, Flur, Aula, Toilette ...) ihrer Schule zu gestalten. Sie begeben sich damit auf die Suche nach entsprechend „passender“ Musik und analysieren vor diesem Hintergrund das Zusammenspiel von Musik und Wirkung. Die Schülerinnen und Schüler erstellen daraufhin eigene musikalische Ambient-Gestaltungen und nehmen diese auf oder bieten sie live dar.</p> <h3>Fachliche Inhalte</h3> <ul style="list-style-type: none">Merkmale elektronischer Musikproduktion, Auswirkungen digitaler Musikproduktion, ökonomische ZusammenhängeStilistische Einordnung (Minimal Music, Ambient, Live Ambient, Space Ambient, „Fahrstuhlmusik“)Techniken und Merkmale der Stilrichtung Ambient (Soundscapes, Pitching, Time Stretching, Delay-Effekte, Spiel mit Raumwahrnehmung, Audio Branding, Spiel mit Modalität und Repetition)Grundlagen musikpsychologischer Wirkungen von (Hintergrund-)Musik <h3>Ordnungssysteme musikalischer Strukturen</h3> <ul style="list-style-type: none">Rhythmus: ametrische Musik, PolyrhythmikMelodik: Diatonik	<h3>Unterrichtsgegenstände</h3> <ul style="list-style-type: none">Georg Philipp Telemann: <i>Musique de Table</i>Claude Debussy: <i>The snow is dancing</i>Eric Satie: <i>Musique d'ameublement</i>Steve Reich: <i>Electric Counterpoint</i> for electric guitar(s)Terry Riley: <i>In C</i>Klaus Schulze: <i>Freeze</i>Brian Eno: <i>Ambient 1. Music for Airports; Thursday Afternoon</i>Ryuichi Sakamoto: <i>Walker</i>Muzak-Musik <h3>Weitere Aspekte</h3> <ul style="list-style-type: none">Einstiegsritual: Gruppenimprovisation als Live Ambient-Performance (z.B. in Anlehnung an <i>In C</i> von Terry Riley)Aufgaben eines Tontechnikers (→ Berufsorientierung) <h3>Materialhinweise/Literatur</h3> <ul style="list-style-type: none">Huber, Ludowika / Kahlert, Joachim / Klatte, Maria (Hgg.), <i>Die akustisch</i>



Reflexion

Die Schülerinnen und Schüler

- beurteilen differenziert Gestaltungsergebnisse bezogen auf einen thematischen Kontext,
- beurteilen begründet Auswirkungen digitaler Musikrezeption, Musikdistribution und Musikproduktion sowie urheberrechtliche Fragestellungen,
- beurteilen begründet Auswirkungen ökonomischer Zusammenhänge auf Musik.

innerhalb eines Verwendungskontextes,

- entwerfen und präsentieren musikbezogene Gestaltungen im Hinblick auf einen Verwendungskontext.



Reflexion

Die Schülerinnen und Schüler

- erläutern Wirkungen und Funktionen von Musik innerhalb eines Verwendungskontextes,
- erläutern wesentliche Gestaltungselemente von Musik im Hinblick auf ihre Wirkungen und Funktionen innerhalb eines Verwendungskontextes,
- beurteilen kriteriengeleitet Gestaltungsergebnisse im Hinblick auf ihre Wirkungen innerhalb eines Verwendungskontextes.

- **Harmonik:** Clusterbildung, Dreiklänge: *Dur, Moll*
- **Klangfarbe, Sound:** Klangerzeugung, Klangveränderung
- **Formaspekte:** Motiv

Fachmethodische Arbeitsformen

- Musikpsychologische Experimente zur Wirkung von Musik (Techno, Ambient Music) auf den menschlichen Puls (Pulsmessgeräte für die SuS)
- Projektarbeit: Konzeption und Realisierung von Ambient Music für einen spezifischen Ort der Schule (z.B. Schulaufzug)
- Musikpraktische Interventionen und Zeitfenster: Individuelle Übephasen, Ensemblespiel, Klassenorchesterproben
- Live Performance und/oder Aufnahme

Formen der Lernerfolgsüberprüfung

- Aufführung in der Schule und/oder Audio-Aufnahme des eigenen Stücks
- Forschungstagebuch/Prozesstagebuch (Projektskizze, Memos zu psychologischen Experimenten, Selbsteinschätzung)

gestaltete Schule

- Lymbic Bits: *Elektronische Musik produzieren*

EMSA (www.emsa-zentrum.de)

Das musikalische Material der Ambient Music-Gestaltungen kann sich an der je individuellen Literatur/Musik (des Instrumental-/Gesangsunterrichts) der Schülerinnen und Schüler orientieren.