|  |
| --- |
| **UV 10.2****„Spielräume“: Die Inszenierung architektonischer Räume in der Musik** *Wie kann die Zeitkunst Musik dazu beitragen, architektonische Räume erfahrbar werden zu lassen?*etwa 20 Std. |
| **Inhaltsfeld:** Verwendungen **Inhaltlicher Schwerpunkt:** Musik und andere Künste  |
| **Schwerpunkte der übergeordneten Kompetenzerwartungen** | **Schwerpunkte der konkretisierten Kompetenzerwartungen** | **Didaktische und methodische Festlegungen** | **Individuelle Gestaltungsspielräume** |
| Rezeption **Rezeption**Die Schülerinnen und Schüleranalysieren 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,formulieren Interpretationen auf der Grundlage von Höreindrücken und Untersuchungsergebnissen bezogen auf eine leitende Fragestellung,***Produktion* Produktion**Die Schülerinnen und Schülerentwerfen und realisieren musikalische Gestaltungen in Verbindung mit anderen Kunstformen,produzieren und bearbeiten Musik mit digitalen Werkzeugen,Reflexion_1 **Reflexion**Die Schülerinnen und Schülererläutern und diskutieren zentrale Aussagen in musikbezogenen Texten im Hinblick auf eine übergeordnete Problemstellung, strukturieren themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten in einem thematischen Kontext,erläutern Analyseergebnisse unter Verwendung der Fachsprache bezogen auf eine übergeordnete Fragestellung. | Rezeption ***Verwendungen*****Rezeption*** beschreiben Wirkungen von Musik im Zusammenhang mit anderen Künsten,
* beschreiben Gestaltungsmerkmale von Musik im Zusammenhang mit anderen Künsten,
* analysieren und interpretieren musikalische Gestaltungsmerkmale im Hinblick auf das Zusammenwirken mit anderen Künsten,
* beschreiben Wirkungen von Musik innerhalb eines Verwendungskontextes,

Produktion ***Verwendungen***  **Produktion*** entwerfen und realisieren musikalische Gestaltungen in Verbindung mit anderen Künsten,
* entwerfen und realisieren musikbezogene Medienprodukte in Verbindung mit anderen Künsten,

Reflexion_1 ***Verwendungen*** **Reflexion*** erläutern Wirkungen und Funktionen von Musik in Verbindung mit anderen Künsten,
* erläutern wesentliche Gestaltungselemente von Musik in Verbindung mit anderen Künsten,
* diskutieren künstlerische Möglichkeiten und Grenzen der Verbindung von Musik mit anderen Künsten.
 | **Erläuterung des Unterrichtsvorhabens**Die Schülerinnen und Schüler machen sich mit der Bedeutung der räumlichen Dimension für die Musik vertraut, indem sie deren Verwendung in verschiedenen historischen und ästhetischen Kontexten kennenlernen: der Raum als Aufführungs- und Inszenierungsort, als physikalisch-akustische Begebenheit sowie als Bezugsmodell für musikalisch-kompositorische Gestaltungen. Dabei werden die Parallelen und Differenzen zwischen Raum- und Zeitkünsten, insbesondere die vielfältigen Wechselwirkungen zwischen Musik und Architektur, durch die Analyse exemplarischer Werke, durch akustisch-musikalische Experimente und Gestaltungsaufgaben sowie durch die Reflexion ästhetischer Konzepte erfahrbar gemacht. **Fachliche Inhalte**1. Raum- und Zeitkünste (Lessing: *Laokoon*)
2. Raum- und Zeitproportionen: Dufays Motette *Nuper rosarum flores* (zur Einweihung des Florentiner Doms)
3. Klänge im Raum: die Venezianischen *Chori spezzati* (Giovanni Gabrieli: *Sonata Pian e Forte*)
4. Klangbewegungen im Raum: der *Philips Pavillon* auf der Expo 1958 in Brüssel (Le Corbusier/Iannis Xenakis) mit Musik von Varèse und Xenakis
5. Spiel mit der Raumakustik (Raumresonanz) in Alvin Luciers *I am sitting in a room*
6. Klangräume im Alltag: Berufsbild des Sounddesigners (🡪 Berufsorientierung)

**Ordnungssysteme musikalischer** **Strukturen**1. **Rhythmik**: Polyrhythmik
2. **Harmonik:** Clusterbildung
3. **Dynamik, Artikulation:** Vortragsbezeichnungen
4. **Klangfarbe, Sound:** Klangerzeugung, Klangveränderung

**Fachmethodische Arbeitsformen**1. Gruppenpuzzle zu *Nuper rosarum flores* (historischer Kontext / theologische Symbolik / architektonische Proportionen / Isorhythmie) zur Erstellung eines Lexikonartikels
2. Online-Recherchen zum *Philips Pavillon* auf *Virtual Electronic Poem Project* zur Erstellung eines Medienprodukts (Online-Präsentation, Radio-Featurette, Erklärvideo)
3. eigene Realisationen von *I am sitting in a room* in verschiedenen schulischen Räumlichkeiten
4. Realisation von Soundscapes der eigenen Schule, des Heimatorts etc.

**Formen der Lernerfolgsüberprüfung*** Bewertung der Lexikonartikel
* Bewertung der Medienprodukte
* Präsentation der Medienprodukte
 | **Unterrichtsgegenstände**1. Isorhythmie
2. politisch-theologische Funktion der Motette
3. Ästhetische Rauminszenierungsstrategien in der Gegenreformation
4. Sound Design in der Architektur
5. Mehrchörige Werke von Gabrieli und Willaert (Kanzonen, Sonaten)
6. Claudio Monteverdi: *Duo Seraphim (tribus* *vocibus)* aus: *Marienvesper*
7. Verwendung des Fernorchesters bei Gustav Mahler (z.B. in den *Sinfonien* Nr. 1 bis 3)
8. Raumkomposition bei Karlheinz Stockhausen, z.B. *Kontakte* oder *Gruppen für 3 Orchester*
9. Akusmatische Rauminszenierung, z.B. Francis Dhomont: *Espace/Escape*

**Weitere Aspekte*** **Einsteigsritual:** raummusikalische Improvisationkonzepte (z.B. Echo/Call-and Response, mehrchörige Frage-Antwort-Spiele, Klangwanderungen im Raum)

**Materialhinweise/Literatur**1. Online-Material zum *Philips Pavillon* unter: [www.cirma.unito.it/vep/](http://www.cirma.unito.it/vep/)
 |