



# **Unterrichtsmaterial zu George Crumb: *Vox Balaenae* („Die Stimme des Wals“) von Richard McNicol**

## Inhalt

1. Einleitung (S. 2)
  - 1.1 Das Projekt beim Klavier-Festival Ruhr
  - 1.2 Zum vorliegenden Unterrichtsmaterial
  
2. Der erste Workshop (ab S. 3)
  - 2.1 Vorbereitungen
  - 2.2 Der Workshop
  - 2.3 Die Vorstellung der Projektidee
  
3. Weitere Workshops (ab S. 6)
  - 3.1 Einführung von zwei „Walmelodien“ von George Crumb
  - 3.2 Melodien auf dem Metallophon
  - 3.3 Die Verbindung der beiden Melodien
  - 3.4 Und jetzt noch ein Klavier...
  - 3.5 Die Verbindung der entwickelten Elemente
  
4. Aufführung (S. 10)

## **1. Einleitung**

In unserer heutigen Welt werden wir permanent beschallt. Nicht nur auf der Straße sind wir ständig von Lärm umgeben, sondern auch in vielen Familien läuft der Fernseher, das Radio oder die Stereoanlage ununterbrochen. Insofern ist es nicht verwunderlich, dass es vielen Kindern immer schwerer fällt, zur Ruhe zu kommen und über einen längeren Zeitraum still und konzentriert zuzuhören. Im folgenden Musikprojekt lernen Kinder, gemeinsam eigene Musik zu erfinden und schulen dabei zugleich die Fähigkeit des aufmerksamen und konzentrierten Zuhörens.

### **1.1 Das Projekt beim Klavier-Festival Ruhr**

Der Ausgangspunkt für die Entwicklung des Projekts war die Komposition *Vox Balaenae* von George Crumb (geb. 1929). Der ungewöhnlichen Titel verweist auf den hochentwickelten Gesang der Buckelwale, der den amerikanischen Komponisten zu seinem Werk für Flöte, Cello und Klavier inspirierte. Während des Klavier-Festivals Ruhr 2007 haben wir mit Dritt- und Viertklässlern aus Bochum, Duisburg und Essen ein kreatives Musikprojekt zu *Vox Balaenae* durchgeführt. Es umfasste vier 90-minütige Workshops mit jeder Schulklasse sowie eine Generalprobe und eine Aufführung. Im Rahmen der Abschlusspräsentation hatten die Kinder die Gelegenheit, Crumbs Werk in einer Aufführung kennenzulernen.

### **1.2 Zum vorliegenden Unterrichtsmaterial**

Das folgende Unterrichtsmaterial wurde von Richard McNicol in Zusammenarbeit mit Tobias Bleek für den Bereich der Primarstufe verfasst. Es bietet Ihnen eine detaillierte schriftliche Anleitung zur Durchführung des Projekts vom ersten Workshop bis zur Aufführung.

Das Unterrichtsmaterial ist so konzipiert, dass Sie das Projekt nicht nur als „praktische Einführung“ zu *Vox Balaenae*, sondern auch völlig unabhängig von Crumbs Werk im Rahmen des regulären Musikunterrichts durchführen können. Sie benötigen dazu weder die Hilfe von professionellen Musikern noch Kinder, die bereits Instrumentalunterricht haben. Zur Durchführung des gesamten Projekts empfehlen wir Ihnen, mindestens drei bis vier Workshops einzuplanen. Gearbeitet werden kann mit kleinen Schlaginstrumenten, Orff-Instrumenten sowie – sofern vorhanden – einem Klavier (vgl. die Angaben zu den einzelnen Workshops).

In modifizierter Form können Sie das Projekt natürlich auch mit älteren Schüler(innen) mit oder ohne instrumentale Vorkenntnisse durchführen. Zur Vorbereitung empfehlen wir Ihnen einen Blick in die Sektion „Zur Praxis des kreativen Musikunterrichts“ auf unserer Internetseite. Dort erläutert Richard McNicol die Grundprinzipien seiner Arbeitsweise. Die dazu gehörigen Kurzfilme geben das Gesamtprojekt sowie einzelne Abschnitte anschaulich wider.

## 2. Der erste Workshop

Ziel des ersten Workshops ist es, mit den Kindern eine musikalische Improvisation im Raum zu entwickeln, ohne dass dabei gesprochen wird.

### 2.1 Vorbereitungen

Der Einleitungsworkshop kann in der Schulaula oder einem anderen großen Raum durchgeführt werden. Im Laufe des Workshops benötigen Sie die folgenden Instrumente:

- Phase 1: Kleine, ungestimmte Schlaginstrumente (z.B. Klanghölzer, Holzblocktrommeln, Cabasas, Tamburine), jeweils mindestens zwei gleiche Instrumente
- Phase 2: Instrumente, deren Töne einen längeren Nachklang haben (z.B. Glocken, kleine Gongs, Triangeln, Zimbeln), ebenfalls paarweise
- Phase 3: Ein oder mehrere Metallophone und/oder Xylophone

Sie sollten vor Beginn alle Instrumente und Schlägel so vorbereiten und anordnen, dass Sie sie den Kindern während des Workshops aushändigen können, ohne dabei Zeit zu verlieren und die Konzentration zu stören. Die Dauer des Workshops hängt von vielen verschiedenen Faktoren ab. Bei unseren Einleitungswshops im Lehmbruck Museum in Duisburg dauerte der Improvisationsteil zwischen 20 und 30 Minuten. Direkt im Anschluss erklärten wir den Kindern das Projekt.

### 2.2 Der Workshop

Phase 1: Klänge aus der Stille der Wasserwelt

1. Damit das Projekt in einer ‚magischen‘ Atmosphäre beginnen kann, ist es wichtig, dass im Raum des Einleitungswshops von Anfang an konzentrierte Stille herrscht. Bitten Sie einen Kollegen, den Kindern vor der Aula die Spielregel des Einleitungswshops zu erklären. Sie lautet: „In der Aula darf nicht gesprochen werden, egal was dort in den nächsten 20 Minuten passieren wird“. Danach führt Ihr Kollege die schweigenden Kinder in die Aula, wo Sie sie schweigend empfangen. Geben Sie den Kindern keine Erklärung, sondern beginnen Sie einfach mit der Improvisation. Achten Sie dabei darauf, dass die Kinder absolut still bleiben. Auch für Sie gilt natürlich die Regel, dass nicht gesprochen werden darf.
2. Geben Sie einem der Kinder ein kleines ungestimmtes Schlaginstrument (siehe oben) in die Hand. Fordern Sie das Kind mit Gesten dazu auf, auf dem Instrument etwas zu spielen. Versuchen Sie den Rhythmus des Kindes auf dem ‚Partner-Instrument‘ exakt zu imitieren. Bitten Sie das Kind wortlos, erneut zu spielen. Geben Sie Ihr Instrument daraufhin einem anderen Kind. Die Kinder werden die Regel dieses Imitationsspiels sehr schnell verstehen!

3. Sobald das zweite Kind das Spiel verstanden hat und den Rhythmus des ersten Kindes imitiert, können Sie einen Schritt weitergehen. Bitten Sie dazu das zweite Kind mit Gesten, sich eine Position im Raum zu suchen, die möglichst weit entfernt ist von seinem Partner. Fordern Sie anschließend die beiden Kinder auf, erneut nacheinander zu spielen.
4. Wiederholen Sie das gleiche Spiel mit zwei weiteren Kindern und benutzen Sie dafür ein anderes Paar ungestimmter Schlaginstrumente. Achten Sie darauf, dass die Kinder nicht zu häufig spielen. Die Stille sollte ein wichtiger Bestandteil der Klangimprovisation im Raum sein. Ermutigen Sie die Spieler durch Gesten, so leise wie möglich zu spielen und die anderen Kinder, konzentriert zuzuhören und dabei vielleicht auch die Augen zu schließen.

#### Phase 2: Veränderung der Klanglandschaft durch neue Klänge

1. Beziehen Sie zwei weitere Kinder in das Improvisationsspiel ein. Das erste Kind spielt wieder etwas vor, das zweite antwortet. Geben Sie den Kindern dieses Mal Instrumente, deren Ton länger nachklingt.
2. Je mehr Kinder Sie in das Spiel einbeziehen, desto wichtiger ist es, darauf zu achten, dass sie nicht zu oft und möglichst leise spielen.

#### Phase 3: Hinzufügung einer kontinuierlichen Klangfläche im Hintergrund

1. Stellen Sie ein Metallophon oder ein Xylophon in der Mitte des Raumes auf den Boden. Ein leise gespieltes Metallophon ist für diesen Zweck ideal, weil sein weicher Klang schön im Raum nachklingt. Aber auch auf einem Xylophon kann man ‚magische‘ Klänge erzeugen, wenn man es mit einem weichen Schlägel sehr sanft spielt.
2. Spielen Sie mit einem Paar weicher Schlägel zwei beliebige Noten in schnellem Wechsel so leise wie möglich.
3. Fordern Sie ein Kind mit einer Geste auf, Ihre Rolle zu übernehmen und übergeben Sie ihm dazu Ihre Schlägel. Holen Sie ein zweites Paar Schlägel und laden Sie ein anderes Kind ein, gemeinsam mit dem ersten Kind auf dem gleichen Instrument zu spielen. Auf einem Metallophon oder Xylophon können vier Kinder problemlos zusammenspielen, wenn sie sich in Paaren gegenüber sitzen.
4. Beziehen Sie weitere Kinder und Instrumente in die Improvisation ein, bis eine schimmernde Klangfläche den Raum erfüllt. Achten Sie darauf, dass diese Klangfläche so leise bleibt, dass die Klänge auf den ungestimmten Schlaginstrumenten nach wie vor das wichtigste Klangereignis im Raum bleiben.

## **Das Ende der Klangimprovisation**

Achten Sie darauf, dass der erste Workshop nicht zu lange andauert. Sobald Sie merken, dass die Kinder unruhig werden und die Atmosphäre der konzentrierten Stille nachlässt, sollten Sie die Instrumente zur Seite legen. Nun können Sie zum ersten Mal wieder mit den Kindern sprechen. Erklären Sie Ihnen den Inhalt des Projekts und beenden Sie dann den Workshop. Wenn Sie möchten, können Sie auch erst den Workshop in der Aula beenden und den Kindern das Projekt später im Klassenzimmer erklären.

### **2.3 Die Vorstellung der Projektidee**

Berichten Sie den Kindern, wie George Crumb dazu kam, sich in seiner Musik mit dem Gesang der Wale zu beschäftigen. In den 1960er Jahren hörte der amerikanische Komponist Aufnahmen von den Gesängen der Buckelwale und war davon so fasziniert, dass er sich dazu entschied, sie zum Ausgangspunkt seines Trios *Vox Balaenae* zu machen. Mit Hilfe ihres Gesangs können Wale über großen Entfernungen miteinander kommunizieren. Das Spektrum der verwendeten Geräusche und Klänge reicht dabei von klickenden Lauten über Pfeiftöne bis zu langanhaltenden Tönen, die an den menschlichen Gesang erinnern.

Das Ziel des kreativen Projekts ist die Entwicklung eines Musikstücks, das das Publikum durch seine Stille und Schönheit zu fesseln vermag. Erklären Sie den Kindern, dass es dazu nicht ausreicht, einfach nur ein überzeugendes Stück zu erfinden. Wenn sie die Zuhörer wirklich fesseln möchten, müssen sie ihr Stück so aufführen, dass das Publikum weder durch Geräusche und Klänge, die nicht zum Stück gehören (z.B. Flüstern, Zurechtweisungen der Mitspieler, Lachen), noch durch überflüssige Bewegungen gestört wird. Natürlich bewegen wir uns, wenn wir ein Instrument spielen. Führen wir jedoch alle Bewegungen konzentriert und ernsthaft aus, so wird die Aufmerksamkeit des Publikums nicht gestört und der Zauber der Musik kann sich frei entfalten.

Es könnte für die Kinder interessant sein, Aufnahmen von Walgesängen zu hören, bevor sie in der nächsten Projektphase ihre eigene Musik erfinden. Vielleicht haben Sie ja schon eine CD mit Walgesängen, Ansonsten können Sie Walgesänge z.B. im Internet kaufen ([www.whalesong.net](http://www.whalesong.net)). Fragen Sie die Kinder, ob sie versuchen möchten, die gehörten Walgesänge zu imitieren oder ob sie lieber ihre Phantasie als Ausgangspunkt für ihre eigenen Walgesänge nehmen möchten.

### 3. Weitere Workshops

Die folgenden Workshops bauen auf den ersten Workshop und die dort entwickelte Klangimprovisation auf. Bei unserem Projekt im Ruhrgebiet haben die Kinder ihre Walmusik in drei Workshops erfunden und einstudiert. Wenn Ihnen mehr Zeit zur Verfügung steht, können Sie den kreativen Prozess natürlich vertiefen und weitere Aufgaben hinzunehmen.

#### 3.1 Einführung von zwei „Walmelodien“ von George Crumb

In *Vox Balaenae* gibt es zwei kurze melodische Phrasen, die in unterschiedlichen Teilen des Stücks eine wichtige Rolle spielen. Beide Melodien eignen sich für eine Verwendung bei der Walmusik der Kinder. Wenn Sie die Melodien einbeziehen möchten, können Sie als Instrumente z.B. einen Satz chime bars oder einen Satz Yamaha tone bars verwenden. Damit Sie möglichst wenige Töne mit Vorzeichen verwenden müssen, haben wir im Folgenden beide Melodien um einen Halbton nach oben transponiert. Außerdem wurde der Rhythmus vereinfacht.

Es empfiehlt sich, vor Beginn des Workshops die Töne bereits in der Reihenfolge anzuordnen, in der sie in der jeweiligen Phrase erklingen. Während des Workshops haben Sie dann kein Problem mehr, den Kindern sofort den richtigen Ton zu geben. Sie benötigen für die transponierten Melodien die Töne B, C, D, E, Fis, G und A.

Versuchen Sie auch in dieser Phase des Projekts so wenig wie möglich zu sprechen. Auch die beiden Melodien lassen sich nur mit Gesten beibringen.

#### Die erste Melodie

Die erste Melodie besteht aus den Tönen C, D, E und G und lautet folgendermaßen:



Kind 3		G	_____		G	_____
Kind 1	E					
Kind 2		D		D		
Kind 4					C	

Beginnen Sie nicht mit allen vier Kindern gleichzeitig, sondern bauen Sie die Melodie Ton für Ton auf (d.h. zunächst Kind 1, dann Kind 2 usw.).

Geben Sie jedem Kind genug Zeit zu verstehen, wann es spielen soll. Sobald Sie merken, dass die Kinder in der Lage sind, sich bei der Einstudierung der Melodie gegenseitig zu helfen, ohne dabei zu sprechen, können Sie ihnen das Feld überlassen.

### Die zweite Melodie

Die zweite Melodie ist länger und lautet folgendermaßen:



Kind 1	A					
Kind 2		G			G	
Kind 3			Fis			
Kind 4				E		
Kind 5					D	
Kind 6						B_____

Versuchen Sie auch hier, den Kindern die Melodie beizubringen, ohne dabei zu sprechen.

### 3.2 Die „Walmelodien“ auf einem Metallophon

Die beiden Melodien können auch auf einem Metallophon gespielt werden. Während Sie die erste Melodie auf einem diatonischen Metallophon mit dem Tonvorrat der C-Dur-Tonleiter spielen können, benötigen Sie für die zweite Melodie die Zusatztöne Fis und B.

Manche Kinder finden die Tonfolge auf einem Metallophon ohne große Probleme. Unter Umständen kann es hilfreich sein, alle Töne zu entfernen, die nicht benötigt werden.

#### Die erste Melodie

Zwei Kinder, die sich gegenüber sitzen, könnten die erste Melodie auf einem Metallophon folgendermaßen spielen:

Kind 1	E	D	G_____		
Kind 2				D	C G_____

### Die zweite Melodie

Bitte Sie zwei weitere Kinder hinzu. Nun können die beiden hinzugekommenen Spieler gemeinsam mit Kind 1 die zweite Melodie spielen. Wichtig ist dabei, dass die Kinder so sitzen, dass sie ihre Töne gut erreichen können (Kind 3 sitzt neben Kind 2, Kind 4 neben Kind 1).

Kind 3	A	G	Fis				
Kind 1				E	D	G	
Kind 4							B_____

### 3.3 Die Verbindung der beiden Melodien mit der Klangimprovisation

Sobald die Kinder in der Lage sind, die beiden Melodien zu spielen, sollten Sie sie an die atmosphärische Raummusik erinnern, die sie im ersten Workshop entwickelt haben. Bitte Sie die Kinder, das improvisierte Stück ohne Ihre Hilfe zu spielen. Wahrscheinlich müssen einige Instrumente neu verteilt werden, weil manche Kinder nun die Crumb-Melodien spielen.

1. Bitte Sie die Kinder, die die beiden Crumb-Melodien spielen, ihre Schlägel zur Seite zu legen und der Klangimprovisation ihrer Mitschüler aufmerksam zuzuhören. Fragen Sie sie im Anschluss nach ihrer Meinung. Was hat gut geklappt? Was könnte noch verbessert werden? Unterstützen Sie die Kinder dabei, ihr Stück möglichst selbständig zu diskutieren und zu verbessern.
2. Bitte Sie die Kinder, wenn sie mit der Klangimprovisation zufrieden sind, die beiden Melodien von Crumb hinzuzufügen.
  - Sollen die beiden Melodien langsam oder schnell gespielt werden?
  - Wann sollen sie gespielt werden?
  - Sollte jede Melodie nur einmal erklingen oder könnten sie mehrmals verwendet werden?

Bei unserem Education-Projekt zu *Vox Balaenae* in Duisburg hatten wir das Glück, mit dem Pianisten Michael Wendeberg sowie Alexander Schütz (Flöte) und Wolfgang Sellner (Cello) von den Bochumer Symphonikern zusammenzuarbeiten.

### 3.4 Und jetzt noch ein Klavier...

George Crumb hat sein Trio *Vox Balaenae* für Flöte, Cello und Klavier geschrieben. Vielleicht haben Sie ja ein Klavier in Ihrer Schule, das Sie für das Projekt verwenden können.

1. Zu der Musik, die die Kinder erfunden haben, würde der Klang eines Klaviers, das auf traditionelle Weise gespielt wird, vermutlich nicht so gut passen. Berichten Sie den Kindern, dass George Crumb das Klavier auf sehr ungewöhnliche Weise ver-

wendet. Der Pianist spielt nicht nur auf den Tasten, sondern auch im Klavier, indem er zum Beispiel die Saiten zupft. Zur Verfremdung des Klangs benutzt er verschiedene Hilfsmittel, mit denen er das Klavier präpariert. (Vgl. Sie dazu die Filmausschnitte auf unserer Internetseite.)

2. Versammeln Sie die Kinder vor dem Klavier und öffnen Sie den Deckel und das Gehäuse des Instruments. Die beiden vorderen Abdeckungen, die sich oberhalb bzw. unterhalb der Tastatur befinden (Oberrahmen bzw. Unterrahmen), lassen sich leicht entfernen, ohne dass das Instrument dabei beschädigt wird. Jetzt haben Sie direkten Zugang zu den Saiten.
3. Laden Sie die Kinder ein, nacheinander mit dem Klavier zu experimentieren, indem sie die Saiten mit ihren Fingern spielen. Es empfiehlt sich, dabei das rechte Pedal (das Tonhaltepedal) zu drücken.
  - Welche verschiedenen Klänge können die Kinder erzeugen?
  - Lassen sich die Saiten mit Schlägeln bespielen?
  - Welche anderen Ideen haben die Kinder?
  - Könnte das Klavier in die Walmusik einbezogen werden, um das Stück noch interessanter zu machen?

### **Weitere musikalische Ideen und Instrumente**

In einer der Schulen, mit denen wir zusammengearbeitet haben, entschieden sich die Kinder dazu, kein Klavier zu benutzen. Stattdessen erfanden sie auf anderen Instrumenten (Flötenköpfe, Boomwhackers, Heulschläuche, etc.) Klänge, die ihnen für eine Walmusik geeignet erschienen.

### **3.5 Die Verbindung der entwickelten Elemente**

1. Besprechen Sie mit den Kindern zunächst, welche musikalischen Elemente sie in den bisherigen Workshops entwickelt haben. Es gibt wahrscheinlich die folgenden Gruppen:
  - Eine Gruppe, die auf ungestimmten Schlaginstrumenten spielt
  - Eine Gruppe, die auf Instrumenten spielt, die einen längeren Nachhall haben
  - Zwei Gruppen, die die beiden kurzen Melodien von Crumb spielen
  - Eine Gruppe, die mit dem Klavier arbeitet
2. Geben Sie den Gruppen genug Zeit, ihre Musik nochmals zu proben.
3. Helfen Sie den Kindern nun dabei, die verschiedenen Komponenten zu einem Musikstück zu vereinen. Es kann hilfreich sein, dass die Kinder dafür ihre Instrumente zunächst zur Seite legen und in einer von Ihnen moderierten Diskussion gemeinsam überlegen, wie dieses Ziel erreicht werden kann. Achten Sie darauf, dass die Kinder nicht weitere Ideen für neue musikalische Elemente vorschlagen, sondern sich darauf konzentrieren, wie sie das bereits entwickelte Material wirkungsvoll zusammenführen können.

4. Wenn die Kinder gemeinsam zu einem Ergebnis gekommen sind, sollten Sie ein Kind bitten, die Entscheidungen nochmals zusammenzufassen. Bitten Sie ein anderes Kind, dasselbe zu tun und fahren Sie so lange fort, bis Sie sicher sind, dass alle Kinder wissen, was entschieden worden ist.
5. Bitten Sie die Kinder nun, das gesamte Stück ohne Ihre Hilfe zu spielen. Vielleicht ist es für das Zusammenspiel der einzelnen Komponenten hilfreich, wenn ein Kind die Rolle eines Dirigenten übernimmt, und den verschiedenen Gruppen zeigt, wann sie zu spielen haben.
6. Im Anschluss an den Durchlauf sollten Sie diesen mit den Kindern diskutieren:
  - Wurde das Stück von den Kindern in konzentrierter Stille begonnen und beendet?
  - Waren die Kinder dazu in der Lage, das gesamte Stück zu spielen, ohne sich dabei gegenseitig zuzulüftern, was als nächstes zu tun sei?
  - Entsprach der Durchlauf den Erwartungen der Kinder oder könnte die Aufführung noch verbessert werden?
7. Eines der wichtigsten Momente eines Stückes ist sein Ende. Bei den Zuhörern hinterlässt meistens der Schluss eines Stückes einen bleibenden Eindruck. Bitten Sie die Kinder, sorgfältig darüber nachzudenken, wie sie das Ende ihres Stückes gestalten möchten.
8. Nehmen Sie zwei Kinder zu Seite und bitten Sie den Rest der Klasse, das gesamte Stück nochmals zu spielen.
  - Wie beurteilen die beiden Zuhörer die Aufführung?
  - Was könnte ihrer Meinung nach noch verbessert werden?

### **Die Aufführung**

Geben Sie den Kindern die Möglichkeit, ihre Walmusik am Ende des Projekts in einem größeren Raum vor Zuhörern aufzuführen. Als Publikum könnte eine andere Klasse dienen oder noch besser mehrere Klassen und vielleicht sogar die Eltern der Kinder. Da wir unser Projekt in Zusammenarbeit mit dem Wilhelm Lehmbruck Museum in Duisburg durchgeführt hatten, konnten wir die Abschlusspräsentation in den Räumen des Museums veranstalten. Als klanglichen Hintergrund für die Musik der Kinder haben wir eine CD mit Walgesängen verwendet. Über den leisen Walklängen konnte sich die Musik der Kinder wirkungsvoll entfalten. Einen Eindruck von der Aufführung erhalten Sie in den Filmausschnitten auf unserer Internetseite.