

<b>BRAIN</b>	<b>DAUER</b>	<b>DIDAKTISCHE ÜBUNGEN</b>	
<p>Brain ist ein multimediales Konzertprogramm, das speziell für didaktische Zwecke als Einführung in die Neue Musik mit Elektronik, mit Video, und mit wissenschaftlicher Anbindung konzipiert wurde.</p>	1 Halbtage	<p>Die folgenden Übungsbeispiele sind sowohl zur Vor- wie Nachbereitung des Konzerts gedacht.</p>	<p>– Videoaufnahmen der gespielten Werke nachhören und anschauen und unter verschiedenen Gesichtspunkten diskutieren (Klang, Metaphorik, Technik)</p>
<p>Ausgehend von den typischen Klängen der klassischen und erweiterten Spieltechniken von Blockflöte und Singstimme (Cordera Puzo, oscillation ou interstice, Siemens Förderpreis 2014) erweitert es im zweiten Schritt den Klangraum um ein mehrkanaliges Zuspieldband mit elektronischen Klängen und Ausschnitten aus einer U-Bahn-Fahrt in New York (JIP, modul 1.1). Das dritte Werk (Steinauer, 7 letzte Mahlzeiten) erzählt eine konkrete Geschichte, benutzt Video, Live-Elektronik und verschiedene akustische Täuschungen und ist somit eine komplexe Kombination verschiedener Medien.</p>	<b>ZIELALTER</b>	<p>– 'Stille Post' mit Klängen, in Kleingruppen; die Übung fokussiert sich auf die Wahrnehmung der verschiedenen Klangqualitäten wie z.B. Lautstärke, Tonhöhe und Klangfarbe</p>	<p>– Post-Research: Schnittmengen zwischen Kunst und Wissenschaft erkunden</p>
<p>Das letzte Stück (Hadjileontiadis, Common Brain) ist ein Stück, das im Rahmen eines europäischen Forschungsprojekts (FP7 i-Treasures) entstanden ist. Es hat zwei Fokuse: zum einen visualisiert es die Entwicklung des Gehirns von einer Zelle bis hin zu den verschiedenen Gehirnbereichen, zum anderen sind sowohl die Visualisierung als auch verschiedene klangliche Elemente von einer Echtzeit-Analyse der Hirnströme (EEG) beider Spieler mittels spezieller Detektoren und Software gesteuert.</p>	7.-13. Klasse (12-20j)	<p>– 'Klangstaffette I': fusst auf der vorherigen Übung, legt nun aber den Fokus auf nahtlose Übergänge zwischen der Abgabe und Übernahme eines Tons zwischen zwei Schülern</p>	
<p>Das Programm zeigt auf, wie weit Musik, Video und Wissenschaft gehen können, und wo sich diese überschneiden.</p>		<p>– 'Klangstaffette II': der Schüler übernimmt mit einem nahtlosen Übergang den Ton des Vorgängers, ändert einen Parameter (Klangfarbe, Tonhöhe oder Lautstärke) und gibt diesen neuen Ton dem nachfolgenden Schüler weiter</p>	
<p>Alle Stücke sind Werke, welche für UMS 'n JIP komponiert worden sind. UMS 'n JIP haben diese bei den jeweiligen KomponistInnen in Auftrag gegeben, mit ihnen persönlich erarbeitet und in unzähligen Konzerten rund um die Welt gespielt.</p>		<p>– Aufnahmen von Alltagsgeräuschen (Motorengeräusch, Türknarren, laufendes Wasser etc.) den Kindern vorspielen und sie raten lassen, um welche Geräusche es sich handelt</p>	
<p>Die Stücke werden individuell eingeführt, an einzelnen Tonbeispielen erläutert und jeweils vollständig vorgespielt. Je nach Alter und Interessensgruppe liegt der Fokus der Erläuterungen mehr auf dem Technischen, Musikalischen oder auf dem kulturellen Kontext.</p>		<p>– Alltagsgeräusche live produzieren und mit geschlossenen Augen erkennen</p>	
		<p>– Alltagsgeräusche selber produzieren</p>	
		<p>– auf die unmittelbar stattfindenden Umweltgeräusche hören und diese beschreiben</p>	
		<p>– Klangortung: eine Gruppe hört mit geschlossenen Augen in der Mitte des Raumes Geräusche, welche die zweite Gruppe produziert, und ortet diese mit Handzeichen</p>	