

# Lesmap

## Ghost Notes - Ictus



# Het concert: de klassieke muziek van vandaag

Wat je tijdens het concert te horen krijgt :

**1. « Pression »**  
in 1969 gecomponeerd  
door  
**Helmut Lachenmann**  
voor cello, met danser

**2. «Laplace Tiger»**  
in 2009 gecomponeerd  
door **Alexander Schubert**  
voor percussie

**3. « Lesson 1 »**  
in 1998 gecomponeerd  
door  
**Fausto Romitelli**  
(opname), met danser

Deze muziekstukken werden nog niet zo lang geleden geschreven, in onze tijd.  
Ze zullen worden gespeeld door een groep met de naam

**ICTUS.**



De muzikanten van de groep spelen vaak concerten en spelen graag recente muziek.  
Die muziek noemen we

**HEDENDAAGSE MUZIEK**

De **klassieke muziek** verwijst immers vaak naar muziek die eeuwen geleden al werd geschreven.  
Denk maar aan:



**W.A. Mozart (1756-1791)**  
De Turkse mars



**L. v. Beethoven (1770-1827)**  
De vijfde symfonie

Die namen heb je  
wellicht al eens  
gehoord.

Ken je er nog?

Al die componisten van vroeger hebben erg mooie muziek geschreven.  
De componisten van vandaag gaan dus op zoek naar nieuwe manieren om een muziekinstrument te  
bespelen, om zo nieuwe werken te kunnen schrijven met nieuwe klanken.

Straks zullen we zien hoe ze dat doen.

**Speel jij ook een muziekinstrument?**

**Welk instrument?**

# Muziek om naar te luisteren en om spelletjes mee te spelen ...

## Eerste stuk: Pression, van Helmut Lachenmann



Je krijgt een eerste muziekstuk te horen. Het werd geschreven voor cello.

De **cello** is een strijkinstrument en behoort tot één van de **4 instrumentenfamilies**:

- **de snaarinstrumenten**: de viool, de altviool, de cello en de contrabas (Soms worden de piano en de harp aan dit lijstje toegevoegd.)
- **de houtblazers**: de klarinet, de dwarsfluit, de hobo en de fagot
- **de koperblazers**: de trompet, de hoorn, de trombone en de tuba
- **de slaginstrumenten**: de pauken, de cymbalen, de marimba, de vibrafoon, de triangel enz.

Bijna al die instrumenten zijn in een orkest vertegenwoordigd.

De cello is de derde telg in de familie van de strijkinstrumenten. Die lijkt sterk op de viool, maar is groter en klinkt dus lager.

### LUISTER NAAR:

#### DE VIOOL (HOOG)

BACH - Partita, BWV 1002: I. Allemanda

#### DE CONTRABAS (LAAG)

Charlie Parker, Blues in F – jazz solo contrabas

#### DE CELLO (TUSSEN BEIDE)

Bach - Gigue, cellosuite nr. 3

De muzikanten wrijven met de strijkstok over de snaren, en dat maakt geluid.

Om een melodie te vormen, duwen ze met hun andere hand de snaren op de toets (de voorzijde van de hals van de cello) op verschillende, maar wel heel nauwkeurige plaatsen!

## OEFENING

1) Ga in de klas op zoek naar een voorwerp dat hoog klinkt (zoals de viool) en een voorwerp dat laag klinkt (zoals de contrabas).

(neem een eenvoudig krijtje om op het voorwerp te tikken, zo kan je het laten weerklinken!)

2) Helmut Lachenmann wilde een muziekstuk voor cello schrijven waarin de muzikanten verschillende technieken moeten gebruiken om de juiste klank voort te brengen. Welke technieken worden er volgens jullie zoal gebruikt?

De muzikant wrijft zachtjes met de strijkstok over de snaren, tokkelt op de cello, wrijft met de vingers over de snaren enz. om nieuwe geluiden te produceren.

## OEFENING: IN GROEPJES VAN VIJF

1) Ga in de klas op zoek naar drie voorwerpen:

Waarvoor dient het voorwerp?

Waarvoor wordt het gebruikt in de klas?

Maakt het voorwerp geluid?

Probeer **twee vreemde klanken** te produceren met het voorwerp, door het op verschillende manieren te gebruiken (wrijf erover met je hand, gooi het op de grond (als het niet breekbaar is), wrijf het tegen een ander voorwerp aan).

2) Probeer nu met die klanken een hedendaags muziekstuk te componeren.

Ga als volgt te werk:

- Kies **een opeenvolging van klanken**.

Bijvoorbeeld: eerst de gom, dan de lat, dan opnieuw de gom, daarna het krijtje met de lat enz. Laat je compositie vervolgens horen aan de rest van de klas.

- **Duid een dirigent aan** in je groep.

Ga samen op zoek naar duidelijke gebaren om aan te geven wanneer iemand moet "spelen" of "stoppen".

De dirigent zorgt ervoor dat het muziekstuk wordt uitgevoerd, door de muzikanten aan te duiden die moeten spelen (eerst de ene muzikant, dan de andere, of alle muzikanten tegelijk, daarna weer iemand anders enz.), aan de hand van twee gebaren: «**spelen**» en «**stoppen**»

Je krijgt **5 minuten** om je muziekstuk voor te bereiden. Daarna mag je het aan de anderen laten horen. Het muziekstuk moet tussen de **30 seconden en 1 minuut** lang zijn.



## Tweede stuk: Laplace Tiger, van Alexander Schubert



Alexander Schubert schreef een muziekstuk voor drums en voegde er elektronische klanken aan toe. Bepaalde klanken (van zijn drumstel of zijn stem) worden omgevormd met de computer.

### HOE ?

Het lijkt wel alsof de drummer een videospel speelt!  
Met behulp van een sensor, zoals in je Wii, worden klanken en bewegingen met de computer vervormd en omgezet naar tekeningen op het scherm achter hem. (Opmerking: tijdens het concert zal er geen scherm zijn.)

### OPGELET !

**Alexander Schubert is niet dezelfde persoon als Franz Schubert, de 19e-eeuwse componist uit Wenen. (Misschien heb je al van hem gehoord?)**

**FRANZ SCHUBERT** heeft ook heel mooie muziekstukken geschreven, zoals **dit werk**

## OEFENING

### 1) Bekijk onderstaand schilderij (afbeelding 1):



Doet het schilderij je ergens aan denken?  
Zie je iets droevigs of iets leuks?

Vertelt dit schilderij een droevig of vrolijk verhaal over een personage?  
Rent het personage, of gaat hij traag vooruit? Staat het personage stil?

Is het een koud of een warm landschap?  
Is het zomer of winter? Is het ochtend of avond?

Nu je het verhaal van het schilderij een beetje hebt beschreven, luister je naar deze drie muziekstukken (nummers 7, 8 en 9)

Welk muziekstuk past volgens jou het best bij het schilderij? En waarom?

### 2) **BELUISTER DEZE MUZIEK** en laat intussen je verbeelding de vrije loop op een leeg blad papier.

Met andere woorden: zodra je een stukje hebt beluisterd, kies je enkele kleuren en begin je te tekenen. Laat je leiden door wat je voelt bij de muziek. Het hoeft helemaal nergens op te lijken! Het hoeft niet mooi te zijn of iets vertrouwds voor te stellen. (Als de muziek snel gaat, teken je snel korte lijnen. Bij rustige muziek teken je dan weer langzaam: lange lijnen, ronde vormen, vakjes enz.)

Ziezo! Je eerste partituur met hedendaagse muziek is een feit!

### 3) **Neem nu de partituur die je net hebt getekend. Probeer per twee (één dirigent en één muzikant) het muziekstuk na te spelen aan de hand van wat je op papier hebt gezet. Met een krijtje in de hand geeft de dirigent aan waar je bent op de partituur, terwijl jij de pannen van het dak speelt!**

Je mag zelf kiezen welk instrument je gaat gebruiken, in functie van je tekening. Je mag je partituur ook door twee klasgenoten laten spelen.

## Derde stuk: Lesson 1, van Fausto Romitelli



Je krijgt een muziekstuk te horen, maar de muzikanten zie je niet! Het gaat om een opname.

Net als bij het voorgaande muziekstuk, zet de danser de muziek om in bewegingen (in plaats van te tekenen, danst hij).

## OEFENING

### 1) **Het robotspel: in groepjes van 5**

Kies een robot (een van de kinderen in de groep) en een dirigent. De andere 3 kinderen zijn de muzikanten. Neem je voorwerpen/instrumenten opnieuw vast en kies welke klank elk van de instrumenten moet maken (3 in totaal!). Bepaal voor elke klank (3 in totaal) een bijhorende beweging die de robot moet uitvoeren (bijvoorbeeld: springen, in de handen klappen, een gekke bek trekken ...).

Dan is het nu de beurt aan de dirigent!  
Telkens als de dirigent een muzikant aanduidt, moet de muzikant met zijn instrument de juiste klank produceren, waarop de robot reageert en de bijhorende beweging uitvoert. (De robot staat met de rug naar de muzikanten toe. Zo kan hij niet vals spelen.)

Je kan het spel ook spelen met meer instrumenten en meer bewegingen!

Maar pas op! De dirigent mag niet te snel gaan, anders heeft de robot geen tijd genoeg om naar de klanken van de instrumenten te luisteren!

2) Ga op de grond liggen, sluit de ogen en luister naar de muziek (muziekstuk 11).  
Probeer je in stilte een landschap en een verhaal in te beelden terwijl je luistert.  
Als de muziek stopt, open je de ogen en vertel je jouw verhaal aan je klasgenoten.

## Extra mogelijkheden

Bekijk opnames van het concert waar je naartoe gaat.

**Het werk voor cello van Helmut Lachenmann..** [Bekijk de video](#)

Net als in onze spelletjes gebruikt de cellist allerlei technieken om zijn instrument te bespelen en klanken te produceren.

**Het werk van Alexander Schubert.** [Bekijk de video](#)

Zoals je zult merken, hoor je soms ook een klank als de muzikant niet speelt, maar gewoon een beweging maakt met zijn arm. Achter hem staat een scherm dat bij elk geluid een andere vorm aanneemt. Precies zoals onze tekening bij het beluisteren van de muziek.

**Het werk van Fausto Romitelli.** [Bekijk de video](#)

In de video zien we hoe de danser, net als in ons robotspel, een beweging maakt bij elk geluid, maar ook hoe hij de klanken die hij hoort een eigen interpretatie geeft met zijn bewegingen.

**Wil je meer te weten komen over muziekinstrumenten?**

In deze aflevering van **C'est pas sorcier!**  
kom je alles te weten over de instrumenten in het orkest.

[Bekijk de video](#)

Je kan natuurlijk ook zelf een concertzaal bezoeken!

Volg dit dossier of giet de inhoud ervan in een gezelschapsspel!

De spelregels zijn eenvoudig, maar je kan ze ook aanpassen of eigen muziek en afbeeldingen toevoegen.

**Veel plezier!**

# Spel: "Ik maak hedendaagse muziek!"

## SPELREGELS

- 1) Plaats de pionnen op het vakje START. Het team dat het laagste cijfer gooit, mag beginnen.
- 2) Werp de dobbelsteen en zet het aantal stappen van de worp.
- 3) Voer de opdracht uit die bij het vakje hoort. Bij elk vakje hoort een ander type opdracht:

### Benodigheden:

- een spelbord
- kaarten (drie categorieën, langs beide zijden bedrukt)
- een afspeellijst
- afbeeldingen (genummerd met de bijhorende muziek) (3 schilderijen en 2 grafische partituren)

### Te voorzien:

- 1 pion per team
- 1 dobbelsteen
- witte bladen en kleurpotloden

### Vorbereidingen:

- Vorm per 5 een team en kies een pion en een naam voor je team. Zodra de teams zijn samengesteld, ga je op zoek naar:
- 1 voorwerp dat een hoge klank produceert (tik er met een krijtje op)
  - 1 voorwerp dat een lage klank produceert (tik er met een krijtje op)
  - 3 voorwerpen in de klas. Maak 2 vreemde geluiden met die 3 voorwerpen.
- Vorm een strijkerskwartet: duid 4 teamleden aan en rangschik ze van klein naar groot. De kleinste moet een hoge toon zingen, de tweede in de rij zingt een iets lagere toon, de derde zingt een nog iets lagere toon, en de grootste zingt een heel lage toon (net als de viool, de altviool, de cello en de contrabas).

**Ziezo! Nu heeft elk team de nodige klanken. Klaar om te spelen!**



### DE ELPEEKLOK:

Trek een 'muziekkaart' en een 'tijdkaart'.

Schrijf een muziekstuk (met de klanken die op de muziekkaart staan en de tijd die op de tijdkaart staat). Je krijgt voorbereidingstijd en tijd om je werk uit te voeren. De opdrachten kunnen met of zonder dirigent worden volbracht.

**Met dirigent (zonder voorbereidingstijd):** duid per groep een dirigent aan. De dirigent kiest een teken om aan te geven of de muzikanten moeten spelen of stoppen.

De dirigent geeft aan welke klanken elkaar moeten opvolgen. Hij kan meerdere klanken tegelijk laten weerklanken, lang of kort. Maar let op! Elke klank moet hoorbaar zijn!

**Zonder dirigent (met voorbereidingstijd):** overleg hoe je het muziekstuk gaat brengen: bepaald de eerste klank, daarna de volgende en vervolgens twee klanken samen, daarna opnieuw de eerste klank.

De muzikanten van het strijkkwartet mogen ook een instrument bespelen.



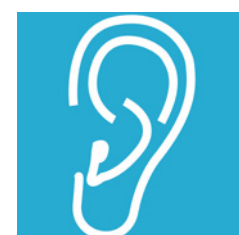
### – HEEN EN TERUG:

Val je op een vakje met een EVEN getal en dit symbool? Ga dan hetzelfde aantal stappen vooruit. Val je op een vakje met een ONEVEN getal en dit symbool? Ga dan met hetzelfde aantal stappen achteruit. Val je op dit vakje met het cijfer '6'? Sla dan je beurt over.



### – Het HARTJE:

Val je op een vakje met een EVEN getal en dit symbool? Ga dan gewoon verder. Val je op een vakje met een ONEVEN getal en dit symbool? Volg dan de pijl naar links of naar rechts.



### – Het OOR:

Trek een 'luisterkaart'. Luister naar het muziekstuk dat op de kaart staat (uit de afspeellijst) en voer de bijhorende opdracht uit.

### OPGELET!

Deze opdrachten moeten door de hele klas worden uitgevoerd (niet enkel door het team dat de kaart heeft getrokken)

- 4) Elk team speelt om de beurt.
- 5) Het team dat als eerste het vakje AANKOMST bereikt, wint.

## De kaarten: voorzijde

## De kaarten: achterzijde



Kies een van de 3 schilderijen.  
 Waaraan doet het je denken?  
 Zie je een droevig of een vrolijk tafereel?  
 Is het er warm of koud?  
 Is het winter of zomer?  
 Is het ochtend of avond?

Beluister de 3 muziekstukken en kies het werk dat het best bij het schilderij past.  
 Waarom?

Duid een dirigent en een muzikant aan in je groep. Heb je de tekenopdracht al gedaan? Neem dan je partituur. Heb je de tekenopdracht nog niet gedaan? Kies dan één van de twee voorbeelden.

De dirigent overloopt de partituur (niet te snel!) met zijn stokje/krijtje. De muzikant bespeelt de instrumenten en volgt de partituur (dikke strepen = metalen voorwerpen, korte streepjes = snelle klanken enz.)

Beluister een muziekstuk. Kies uit de nummers 11, 12 of 13.

Sluit je ogen en beeld je een verhaal en een landschap in die bij de muziek horen.

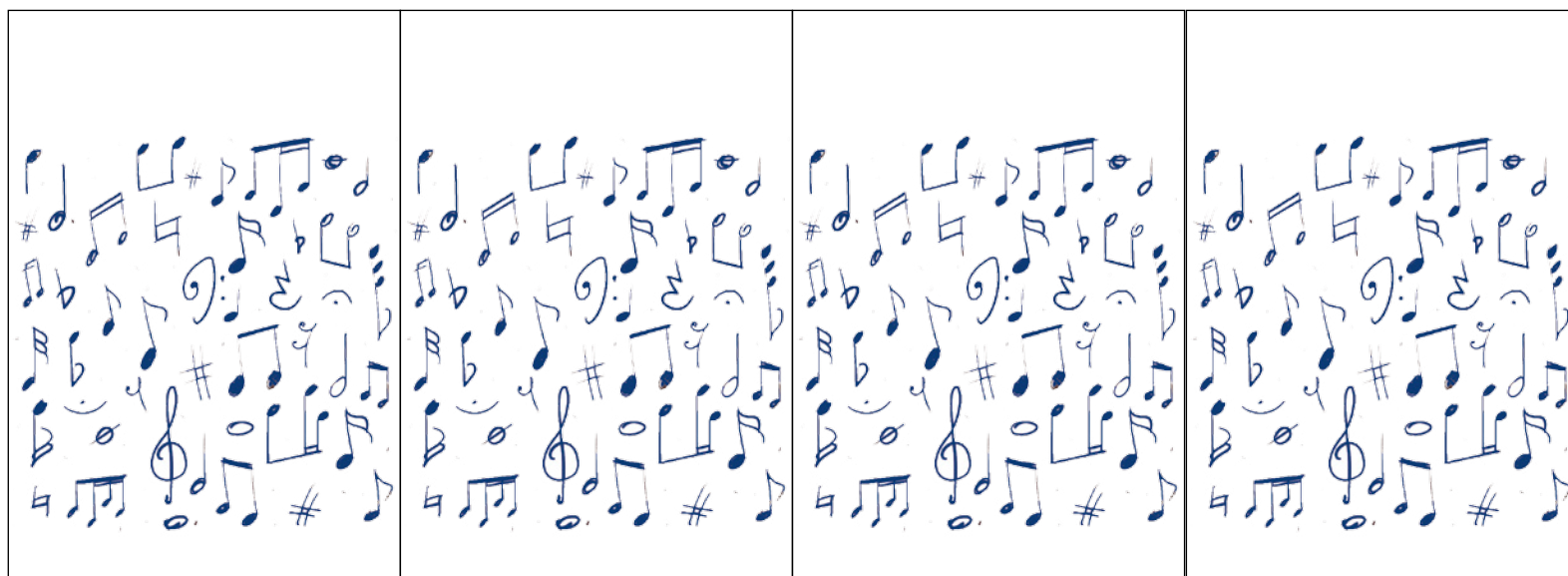
Als de muziek stopt, vertel je de klas welk verhaal je hebt bedacht bij de muziek.

### TEKENOPDRACHT

Beluister een fragmentje van muziekstuk 7 of 10 en kies een of meerdere kleuren.

Laat je potlood over het blad glijden terwijl je luistert. Het hoeft helemaal nergens op te lijken. Welke lijnen teken je als de muziek snel gaat? Welke kleur gebruik je als je een fluit hoort die zachtjes speelt?

Als de muziek stopt, is je eerste grafische partituur een feit!

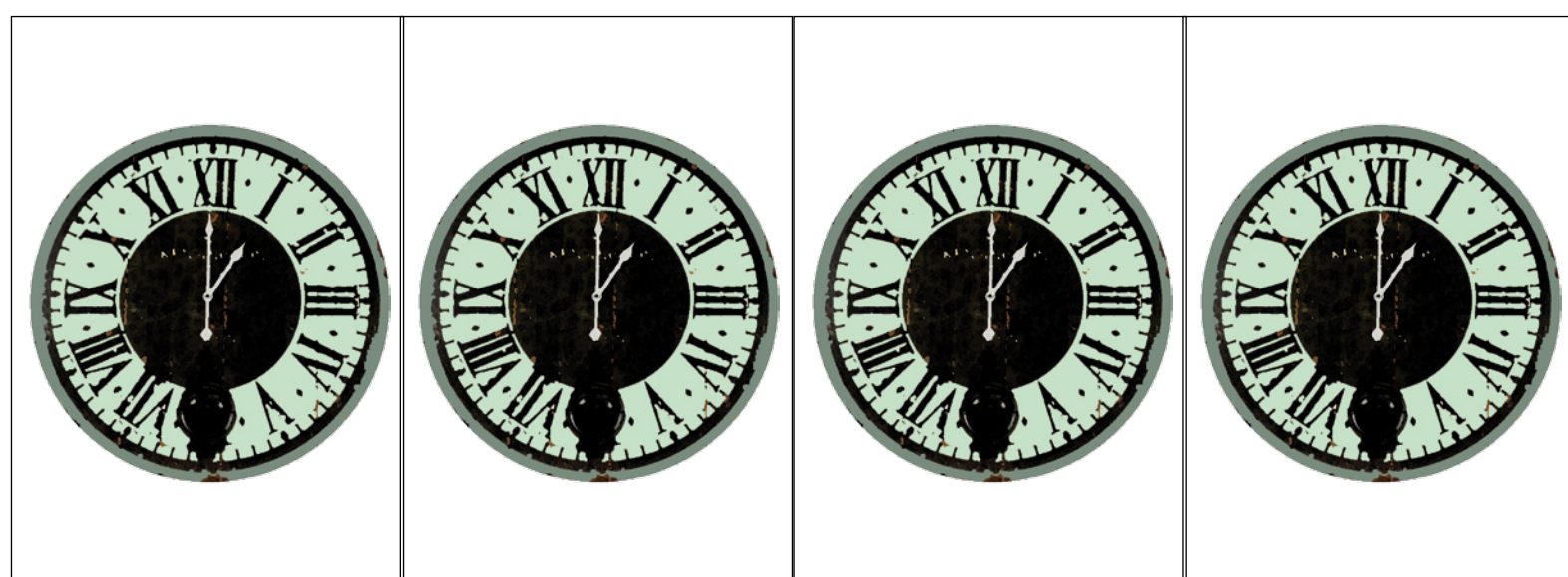


Schrijf een muziekstuk met 3 voorwerpen.

Schrijf een muziekstuk met  
 - 2 voorwerpen  
 - 1 strijkkwartet

Schrijf een muziekstuk met alle instrumenten

Schrijf een muziekstuk met  
 - 2 voorwerpen  
 - een hoge en een lage klank



Zonder dirigent  
 5 minuten  
 voorbereidingstijd  
 30 seconden muziek

Met dirigent  
 Zonder voorbereidingstijd  
 Improvisatie

Zonder dirigent  
 2 minuten  
 voorbereidingstijd  
 45 seconden muziek

### HET ROBOTSPEL

Duid binnen je team een dirigent en een robot aan. De andere teamleden nemen een instrument. Eén instrument = één klank

Bepaal voor elke klank een beweging die de robot moet maken bij het horen ervan. De robot staat met de rug naar de dirigent. De dirigent duidt telkens aan welke muzikant er moet spelen, en de robot voert de bijhorende beweging uit!

Het spel kan tot twee minuten duren.



# Grafische partituren

Duid een dirigent en een muzikant aan in je team.

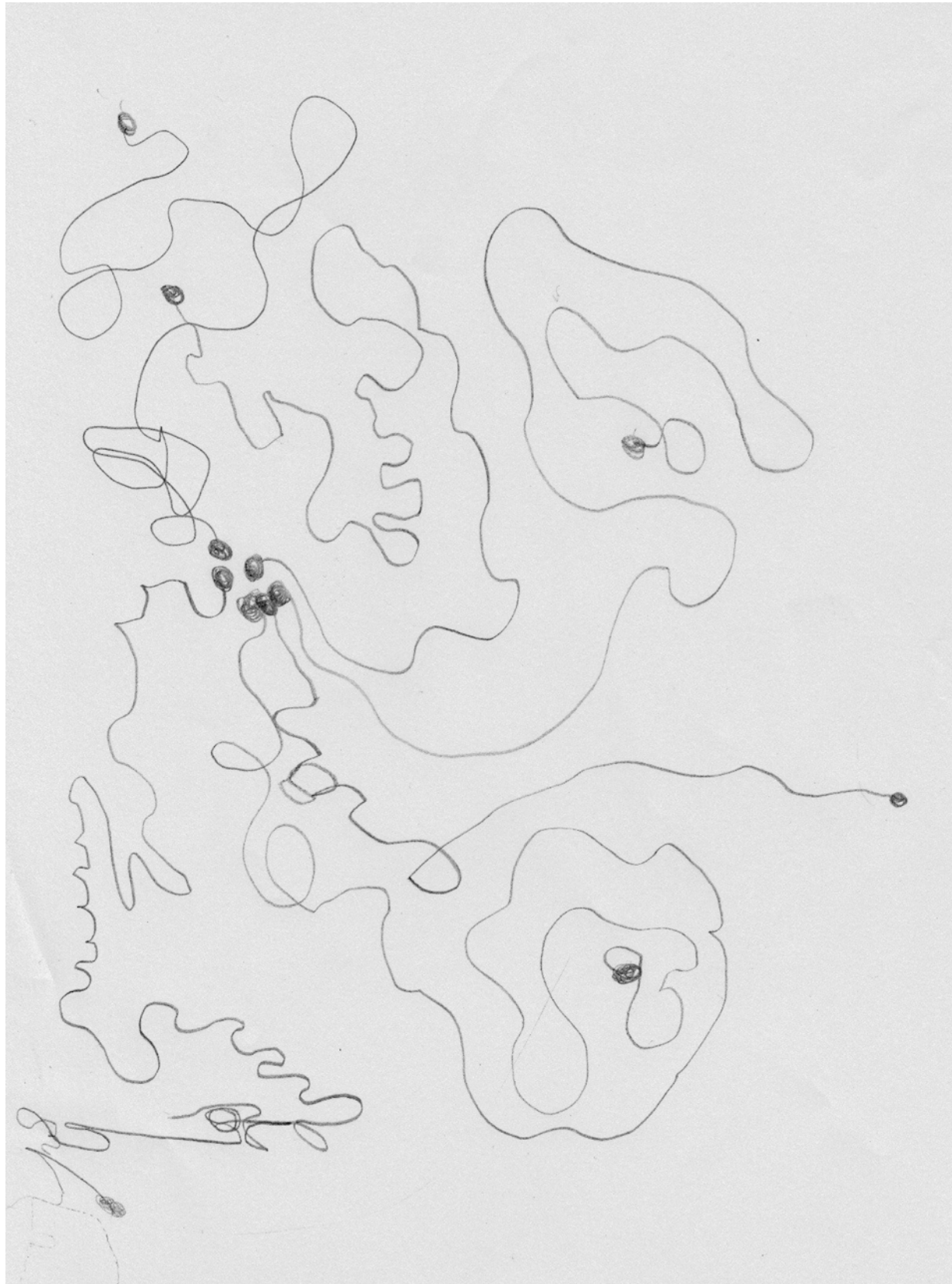
De muzikant kan eender welk instrument van zijn team kiezen.

De dirigent overloopt een grafische partituur met zijn stokje/krijtje (niet te snel!) terwijl de muzikant de partituur speelt zoals hij die interpreteert. (korte streepjes = snelle muziek, dikke strepen = metaalklanken, enz.)

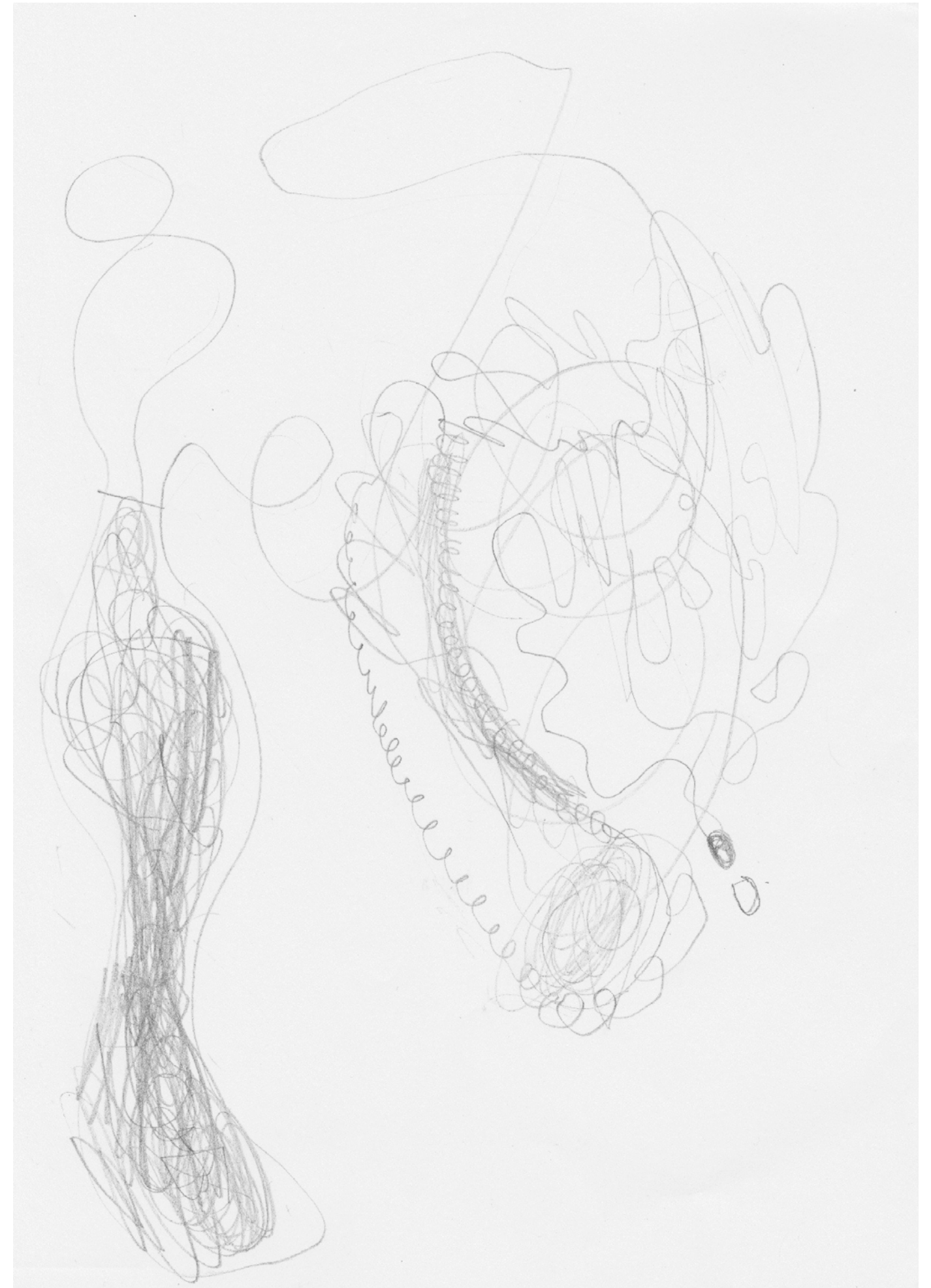
De grafische partituur is het resultaat van de luisteropdracht (tekenopdracht) van een andere groep.

Kies uit deze voorbeelden als de opdracht nog niet is volbracht:

## VOORBEELD 1: SYMFONIE K550 (2E DEEL), VAN W.A. MOZART (DOOR ANITA LAO)



## VOORBEELD 2: SILVER, VAN THIERRY DE MEY (DOOR ANITA LAO)





# Schilderijen

## AFBEELDING 1

Bekijk het schilderij en vertel waar je aan denkt:

Zie je een droevig of een vrolijk tafereel? Zie je een koud of een warm landschap? Is het avond of ochtend? Is het winter of zomer? Wat gebeurt er?

Beluister muziekstukken 7, 8 en 9, en zeg welk muziekstuk het best bij het schilderij past. Waarom?

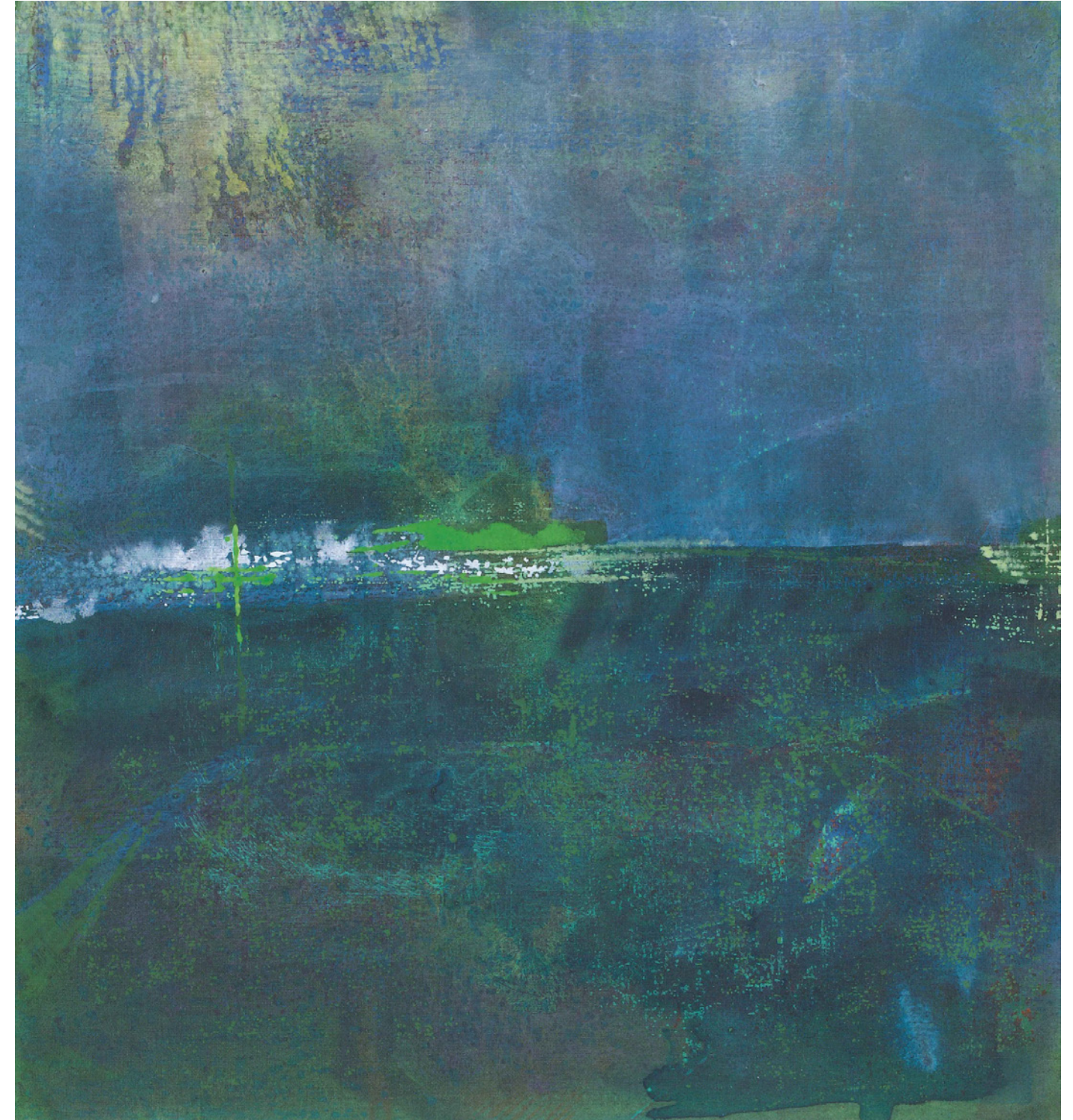


## AFBEELDING 2

Bekijk het schilderij en vertel waar je aan denkt:

Zie je een droevig of een vrolijk tafereel? Zie je een koud of een warm landschap? Is het avond of ochtend? Is het winter of zomer? Wat gebeurt er?

Beluister muziekstukken 11, 14 en 15 en zeg welk muziekstuk het best bij het schilderij past. Waarom?





### AFBEELDING 3

Bekijk het schilderij en vertel waar je aan denkt:  
Zie je een droevig of een vrolijk tafereel? Zie je een koud of een warm landschap? Is het avond of ochtend?  
Is het winter of zomer? Wat gebeurt er?

Beluister muziekstukken 16 en 17, en zeg welk muziekstuk het best bij het schilderij past. Waarom?



#### **UITWERKING VAN HET SPEL:**

Origineel idee: Loreline De Cat (Jeunesses Musicales de Bruxelles)

Grafische uitwerking: Anita Lao (10 jaar)

Lay-out: Elsa Verhoeven