

RÜTM

Rütmikompositsiooni loomine

JUHEND

I etapp: eeltöö

Leitakse mängijad, kes osalevad ja pillid, mida kasutatakse rütmikompositsiooni ettekandmiseks.

Rütmikompositsiooni võib luua intuitiivselt, kuid soovi korral võib eelnevalt kokku leppida ka rütmikompositsiooni struktuuride matemaatilistes eeldustes. Näiteks:

- hulgad: rütmistruktuurid võivad koosneda ainult teatud vältussuhetest (näiteks ainult kvadraatsed või ainult mittekvadraatsed jaotused);
- statistilised meetodid: rütmikompositsioon sisaldab protsessi, st vältussuhted muutuvad teatud statistilisele meetodile tuginedes (näiteks sujuv üleminek kvadraatsetelt mittekvadraatsetele vältussuhetele);
- funktsioonid: vältussuhteid võib genereerida mõni matemaatiline funktsioon;
- jadad või juhused: vältusi võib genereerida erinevate jadade või juhuslike arvude generaatori abil.

II etapp: partituur

Partituuri võib luua paberi ja pliiatsi, aga ka arvuti abil.

Partituuri võib luua üksi või rühmatööna.

Partituuri loomine rühmatööna võib toimuda mõnel kollektiivloomingu meetodil. Näiteks maailmakohvik (inglise keeles *world cafe*) on kaasamismeetod, mis võimaldab ühiselt otsida ja rakendada uusi ideid. Antud ülesande puhul võib kollektiivne partituur sündida järgmiselt:

- rühma liikmed istuvad ümber laua või iga liige oma arvutis või nutiseadmes. lepitakse kokku, et loodavas kompositsioonis on vähemalt sama palju löike kui rühmas on liikmeid.
- iga löik vormistatakse erinevale partituuripaberile või arvutifaili.
- esimese sammuna paneb igaüks paberile/faili kirja esimese idee ja saadab paberi/faili seejärel järgmisele rühma liikmele edasi.
- järgmine liige paneb kirja paberil/failis oleva idee arenduse.
- taas antakse paberid/failid järgmisele liikmele jne. Et töö oleks intensiivne, ei tohiks ükski samm kesta kauem kui 60 sekundit.
- kui rühm tunneb, et on ennast ideedest tühjaks kirjutanud, pannakse lõigud ühiselt järjekorda. Kui vaja, siis teatud löike korratakse.

Partituuri loomine võib olla seotud mõne teemaga muusikaajaloost. Näiteks võib kasutada sama helivältuste valikut ja sarnased rütmimustreid nagu näiteks Beethoveni 5. sümfoonia esimeses osas, mõnes pop- või džässmuusika palas vms.

Arvuti abil partituuri luues võib kasutada notatsiooniprogrammi või helide algoritmilist generaatorit. Vastava keskkonna olemasolul võib arvuti abil kollektiivlooming toimuda ka internetis, kus vahetulemused salvestatakse automaatselt ja falid avanevad järjest järgmise töörühma liikme ees (näiteks <http://flat.io>)

III etapp: proovid

Et valmis rütmikompositsiooni proovid läheks tõhusalt, peab keegi rühma liikmetest olema ansambli muusikajuht (dirigent).

Selles etapis võib toimuda ka lõimumine tantsukunsti (kehalise kasvatusesega): kompositsiooni harjutamise käigus pööratakse tähepanu kehatunnetusele ja liikumisele. Huvi korral luuakse valmis rütmikompositsioonile ka koreograafia.

IV etapp: esitus

Õpilased esitavad rütmikompositsiooni kas klassis või kontserdil, pöörates tähelepanu esituse mõjususele ja korrektsusele (partituurile vastavusele). Kui gruppe/partituure/esitusi on rohkem, võib korraldada ka heliloomingu minikonkursi, mille käigus valitakse põnevam lugu ja atraktiivsem esitus. Musitseerimine võib olla seotud ka tantsuga.

Rütmikompositsiooni esitamise puhul kontserdil võib olla koostatud ka kavaleht. Kavalehe koostamine lõimub eesti keele ja kirjanduse ainega, kuna eeldab sõnalist eneseväljendust, keelelist korrektsust, oskussõnade tundmist ning nende õigekirja.

V etapp: refleksioon

Õpilased hindavad ja kommenteerivad nii rütmikompositsiooni partituuri kui ka esitust. Refleksioon toimub vahetult pärast ettekannet ja/või heli-/videosalvestuse kuulamist-vaatamist. Analüüsitakse enda kogemusi kompositsiooni loomise ja prooviperioodist. Arutatakse, mis õnnestus ja mis ebaõnnestumis ning hinnatse kasutatud lahenduste plusse ja miinuseid. Arutelu salvestatakse järelkuulamiseks või -vaatamiseks.

Refleksiooni käigus võivad õpilased teha ka ettepanekuid käesoleva projektülesande kirjelduse parandamiseks, täiendamiseks või täpsustamiseks.

Selgitused õpetajale

Projekt arendab kultuuri- ja väärtuspädevust, sotsiaalset ja kodanikupädevust, enesemääratluspädevust, õpipädevust ning matemaatika-, loodusteaduste- ja tehnoloogiaalast pädevust.

Projekt lõimib läbivat teemat "Tehnoloogia ja innovatsioon".

Projekt lõimub matemaatika, muusikaajaloo, tantsukunsti (kehalise kasvatus) ning eesti keele ja kirjandusega.

Projekti sisu: Rütmikompositsiooni loomine ja esitamine

Luaa rütmikompositsioon, kasutades kõiki õpitud helivältsi.

Õpilane loob kas üksi või rühma liikmena rütmikompositsiooni löökpillidele, konkreetsetele objektidele ja/või kehapillile ja esitab selle kas üksi või rühmas. Sõltuvalt õpilaste arvust võib töö toimuda kas individuaalselt, ühes või mitmes grupis.

Projekti saab läbi viia nii klassiruumis kui ka koduse tööna. Töövorme võib kombineerida, näiteks osad etapid võivad jääda koduseks ülesandeks (näiteks partituuri loomine).

Projekti üks eesmärke on see, et õpilased töötaks võimalikult iseennast ise juhtides. Õpetaja oleks pigem mentor, kelle poole pöörduetakse konkreetse küsimusega.

Projekti läbiviimist hinnatakse vastastikhindamise (õpilased) ja kujundava hindamise (õpetaja) meetoditega.

Tulemuse dokumenteerimise ja parema hindamise eesmärgil nii proovid kui ka esitus võimaluse korral heli- ja/või videosalvestatakse.