

Impro-Loop

Didaktische Erläuterungen für Lehrkräfte

Grundidee

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eine improvisatorische Performance zum Thema „Reise durch den Weltraum“. Ausgehend von bildlichen Vorstellungen erarbeiten in Kleingruppen unterschiedliche Improvisationspraktiken, die anschließend zu einer Performance der gesamten Lerngruppe zusammengefügt werden.

Didaktische Konzeption

Impro-Loop hat zum Ziel, **diversitätssensible Unterrichtspraxis** im Hinblick auf die Themengebiete **Improvisation** und **digitale Musikpraxis** zu ermöglichen. Der Einsatz von iPads bietet in dieser Hinsicht ein enormes Potenzial für den Musikunterricht. Dabei stehen folgende Aspekte im Vordergrund:

- 1) Diversitätssensible und gendersensible Improvisationsdidaktik
- 2) Verknüpfung vielfältiger Formen des Musizierens (u.a. analog & digital)
- 3) Kombination experimenteller und tonal gebundener Improvisation
- 4) Kontextualisierung und Entwicklung einer gemeinsamen Improvisationsperformance
- 5) Reflexion von Musizierprozessen

Die folgenden Möglichkeiten der Improvisation werden einbezogen:

- ⇒ Loops ad hoc kreieren & verändern
- ⇒ Soundscapes ad hoc gestalten
- ⇒ Mit digitalen und analogen Instrumenten improvisieren und interagieren

Indem unterschiedliche musikalische Praxen miteinander kombiniert werden, können Lernende ihren Präferenzen nachgehen und dabei Sicherheit gewinnen, gleichzeitig aber auch neue Erfahrungen machen. Auf diese Weise können Differenzlinien überwunden werden, und Faktoren wie Gender oder die musikpraktischen Vorerfahrungen, die gewöhnlich eine hohe Bedeutung haben, wenn es darum geht, sich auf das Improvisieren oder digitale Musikpraxen einzulassen, verlieren an Relevanz. Diversität wird damit bei der didaktischen Konzeption berücksichtigt, ohne zu polarisieren: Differenzen zwischen den Geschlechtern oder unterschiedlich musikalisch erfahrenen Schülerinnen und Schülern werden bewusst nicht explizit im Unterricht thematisiert.

Das Levelsystem

Die digitale Musikpraxis stellt Lehrkräfte oft vor besondere Herausforderungen. Eine unzureichende Ausstattung der Schule oder die Fehleranfälligkeit digitaler Settings erschweren vielerorts die Realisierung. Hinzu kommt, dass in der Regel ein relativ hohes Maß an technischer Expertise gefragt ist, um im Unterricht auftretende Probleme kompetent lösen zu können. Für Impro-Loop wurde daher ein Levelsystem entwickelt, das es möglich macht, die Grundidee auf unterschiedliche Weise umzusetzen und an die jeweiligen Rahmenbedingungen anzupassen. Als Lehrkraft können Sie also frei wählen, ob Sie auf einfachem Weg mit Loops improvisieren oder ein komplexeres Setting umsetzen möchten.

Grundausrüstung:

Hardware: iPads (Klassensatz)

Software: GarageBand, Koala Sampler

Level	Technische und räumliche Voraussetzungen
1 Improvisieren mit Audi- ofiles, Sounds und virtuellen Instrumenten	<ul style="list-style-type: none"> • iPads (ggf. kabelgebundene Verstärkung und/oder Kopfhörer) • Nach Möglichkeit mehrere Räume zwecks Differenzierung
2 Improvisieren mit Audi- ofiles, Sounds, virtuellen und analogen Instrumenten	<ul style="list-style-type: none"> • iPads • Boxen & Zubehör (Verstärkung für digitale Instrumente) • analoge Instrumente • ggf. Mikrofone/Kabel
3 Improvisieren mit Audi- ofiles, Sounds, virtuellen und analogen Instrumenten sowie selbst eingespielten Files	<p><u>Empfohlene Ausstattung:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • iPads • Boxen & Zubehör • analoge Instrumente • Mikrofone/Kabel/Interfaces • ggf. Loopstations & Fußpedale

Zum Ablauf der Unterrichtsreihe

Erste Doppelstunde:

Die Lehrkraft stellt der Lerngruppe das Vorhaben vor. Sie informiert darüber, dass zunächst einzelne Bereiche erarbeitet werden, die dann später in der Gesamtpresentation zusammenfließen. Zunächst erfolgt eine kurze Einführung in die Apps *Koala* und *GarageBand*. Nach einer Einweisung durch die Lehrkraft im Plenum erhalten die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, die Apps individuell oder in Kleingruppen selbst zu erkunden und dabei Soundscapes und Grooves zum genannten Thema zu erstellen (vgl. Arbeitsauftrag in der PowerPoint-Präsentation). Dafür können ihnen Sounds zum Thema „Weltraum“ zur Verfügung gestellt werden und mit selbst recherchierten oder gesampelten Sounds kombiniert werden. Hierzu lassen sich einschlägige Websites wie YouTube oder sonstige Soundsammlungen heranziehen. Während dieser Phase des weitgehend selbstgesteuerten Lernens unterstützt die Lehrkraft bei Bedarf einzelne Gruppen. Zum Abschluss der Stunde tauschen sich die Schülerinnen und Schüler im Plenum über ihre Erfahrungen und Schwierigkeiten aus und präsentieren ausschnittsweise erste Ergebnisse.

Zweite Doppelstunde:

Zum Einstieg in die Improvisation wird zunächst im Plenum gearbeitet. Die Lerngruppe sitzt zusammen mit der Lehrkraft im Kreis. Jede Person ein Instrument oder eine Instrumenten-App spielbereit (iPads wenn mgl. an Verstärkung anschließen). Zur Begleitung durch einen Bordun bzw. *Drone* wird in mehreren Schritten zum Improvisieren hingeführt:

- alle spielen gemeinsam denselben Ton.
- alle spielen gleichzeitig „irgendetwas“ bzw. eine Mini-Solo zum Drone (=Warmup im „akustischen Versteck“)
- die Lehrkraft demonstriert, dass man zum Drone sowohl tonal gebunden als auch frei spielen kann. Sie zeigt damit, dass es nicht erforderlich ist, eine bestimmte Tonleiter spielen zu können.
- In einer „musikalischen Vorstellungsrunde“ spielt reihum jede*r ein Mini-Solo/ eine Phrase zur Begleitung durch den Drone.
- Zwei Schüler*innen spielen einen Dialog zum Drone.
- Die Übung wird wiederholt. Diesmal wird vorher eine Dialogkarte gezogen, und die spielenden setzen eine Beziehungskonstellation (z.B. Polizistin – Verkehrssünder) musikalisch um. Dies führt in der Regel zu einem deutlich expressiveren Spiel.
- Die Übung wird mit weiteren Dialogkarten von anderen Duos wiederholt. Ggf. gibt die Lehrkraft ihnen zuvor die Gelegenheit, den Verlauf der Improvisation grob abzusprechen.
- Im Anschluss an diese Übungen mit Drones kann in einer weiteren Runde auch ein Groove als Playback verwendet werden, sodass die Schülerinnen und Schüler sich beim Improvisieren auf eine rhythmische Basis beziehen können. Dies ist später für die Gruppe „Spaceship“ relevant.

Im zweiten Teil der Stunde bereiten die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen Improvisationen vor. Als Grundlage dienen ihnen dafür die Planetenkarten bzw. Spaceship-Karten. Sie setzen nun iPads mit den Apps GarageBand und Koala ein und nutzen für ihre Improvisation analoge oder digitale Instrumente. Die Ereigniskarten liefern Impulse zur Gestaltung des Verlaufs der Improvisation. Ergebnis dieser Phase sind die Improvisationskonzepte der einzelnen Gruppen, die als Notiz oder Probenaufnahme gesichert werden können. Wichtig ist jedoch der Hinweis: Es handelt sich um improvisierte Musik, die in der kommenden Stunde anders klingen wird als heute!

Dritte Doppelstunde:

In dieser Doppelstunde steht die Erarbeitung einer Gesamtperformance im Mittelpunkt. Dafür wird zunächst der geplante Ablauf skizziert (s. Abb. 1 unten). In der festgelegten Reihenfolge präsentieren nun die Gruppen ihre Improvisationen. Zunächst wird im Anschluss an jede Präsentation ein Feedback seitens der übrigen gegeben: Was hat ihnen besonders gut gefallen? Wie wird der jeweilige Planet oder das Spaceship musikalisch dargestellt?

Anschließend werden die einzelnen Abschnitte ohne Unterbrechung gespielt und damit zu einer Gesamtperformance der „Weltraumreise“ zusammengefügt. Es empfiehlt sich, dieses Ergebnis aufzunehmen, um den Aufführungscharakter zu stärken und zu einer flüssigen Gestaltung der Übergänge anzuregen.

In der abschließenden Reflexion können je nach Verlauf und Lerngruppe unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt werden. Folgende Themenfelder bieten sich an:

Musikalisches Produkt:

- Was ist euch von der Performance besonders in Erinnerung geblieben?
- Welche Klänge waren für euch ungewohnt, welche waren vertrauter?
- Gibt es Dinge, die ihr musikalisch beim nächsten Mal verändern würdet – zum Beispiel in der Reihenfolge oder in bei der Gestaltung der Übergänge? Was würdet ihr wieder so ähnlich machen?
- Welche Rolle hat das Bild des Raumschiffs bzw. der Planeten für die Musik gespielt?

Musikalische Erfahrungen und Prozesse:

- Wie war es für euch, zu improvisieren? Was ist anders als beim Musizieren festgelegter Musik?
- Warum habt ihr euch für ein digitales bzw. für ein herkömmliches Instrument entschieden? Was mögt ihr bei der einen und der anderen Art des Musizierens, was mögt ihr weniger? Wie haben digitale und herkömmliche Instrumente zusammengepasst?
- Konntet ihr euch musikalisch miteinander „unterhalten“ bzw. in Interaktion treten?

Persönliche Zugänge und Diversität:

- Was war fremd für dich, was war vertraut?
- Hast du eher Aufgaben übernommen, mit denen du dich sowieso schon gut auskennst oder eher solche, die neu für dich waren?
- Fühlst du dich im Umgang mit digitalen Medien und iPads allgemein eher sicher oder weniger sicher? Wie erging es dir in den letzten Musikstunden damit?
- Fühlst du dich im Umgang mit Musikinstrumenten eher sicher oder weniger sicher? Wie erging es dir in den letzten Musikstunden damit?

Anmerkung: Bei diesen Fragen können auch Gender-Differenzen eine Rolle spielen. Sofern die Schülerinnen und Schüler dies nicht von sich aus benennen, kann jedoch darauf verzichtet werden, Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen gezielt hervorzuheben, um diese nicht zu verstärken. Eine Reflexion der unterschiedlichen Schwierigkeiten und Verhaltensweisen ist dennoch möglich.

Inhaltliche und weiterführende Aspekte:

- Wie genau habt ihr euch die Planeten oder das Raumschiff vorgestellt?
- Gibt es vergleichbare Verhältnisse auf dem Planeten Erde, an die ihr dabei gedacht habt?
- Inwieweit kann man solche Inhalte überhaupt musikalisch ausdrücken? Kann Musik zum Beispiel darstellen, wie Menschen miteinander umgehen? Kann Musik gesellschaftskritisch sein?

Abbildung 1: Exemplarischer Ablauf der Gesamt-Performance

Ggf. kann den Schüler*innen der Freiraum gewährt werden, ihren Planeten ebenfalls groovebasiert darzustellen.

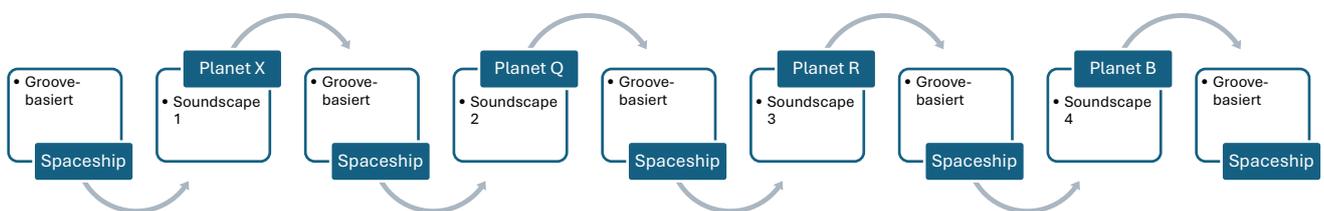


Abbildung 2: Überblick über den Ablauf des exemplarischen Unterrichtsvorhabens

