

Andreas de Bruin • Brian Cranford

Musikprojekte

für Schule und Jugendarbeit

Ein Praxishandbuch

CARE ■ LINE®

Inhalt

Vorwort	7
Einleitung	9
Durchführung	15
1. Modul Einführung „Musik ist das Leben!“	15
2. Modul Ziele und Beurteilung	23
3. Modul Musikproduktion Text	27
4. Modul Musikproduktion Gesang	33
5. Modul Musikproduktion Rhythmik	39
6. Modul Musikproduktion Computer	43
7. Modul CD und Booklet	53
8. Modul Markt und Musik	55
9. Modul Aufführung und Konzert	61
10. Modul Urheberrecht	63
11. Modul Musik und Lautstärke	65
12. Modul Feedback	71
Danksagung	74

Vorwort

In den letzten Jahren sind zahlreiche wissenschaftliche Studien durchgeführt worden, die belegen, dass ein qualifizierter Musikunterricht bei jungen Menschen die kognitive Entwicklung sowie das Erlernen von Schlüsselqualifikationen fördert. Die Berliner Studie von Hans Günther Bastian wies beispielsweise nach, dass benachteiligte Kinder aus problematischen Berliner Stadtvierteln ihre Schulleistungsfähigkeit mit Hilfe von Musik steigern konnten und Schlüsselqualifikationen wie Teamgeist und Empathie erlernten. Auch Schulversuche mit erweitertem Musikunterricht in der Schweiz ergaben, dass sich in den Versuchsklassen das Sozialklima verbesserte. Die Motivation der Schüler steigerte sich deutlich und spiegelte sich in der Form einer positiveren Einstellung zur Schule, zum Musikunterricht und zur Musik im Allgemeinen wider.

Das Soundchecker-Projekt existiert seit Herbst 2002. Es ist von Diplom-Sozialpädagogen Brian Cranford ins Leben gerufen worden und zusammen mit Dr. Andreas de Bruin im gemeinsamen Dialog mit jungen Menschen weiterentwickelt worden. Das Projekt ermöglicht, auf Jugendliche zuzugehen und sie zu motivieren, gemeinsam an einer Sache zu arbeiten. Im Mittelpunkt des Projekts steht das gemeinsame Produzieren von Musik. Anhand verschiedener Projektmodule lernen die jungen Projektteilnehmer (damit sind sowohl die männlichen als auch weiblichen Teilnehmer angesprochen), ihre eigenen Musiktex te zu schreiben, zu singen, sowie Musik mit Hilfe des Computers zu komponieren und aufzunehmen.

Gespräche mit Projektleitern und Teilnehmern haben gezeigt, dass das Soundchecker-Musikprojekt hilft

- Gewalt und Ausländerfeindlichkeit zu reduzieren,
- Motivation und das Selbstwertgefühl der Jugendlichen zu steigern,
- Teamarbeit und Kommunikationsfähigkeit zu fördern,
- selbstständiges und zielorientiertes Arbeiten zu schulen,
- Medienkompetenz zu entwickeln und
- Kreativität und Konzentration zu verbessern.

Das Konzept des Projekts wurde bislang nicht nur in Fortbildungsinstitutionen für arbeitslose Jugendliche und in Schulen (Sekundarstufe I und II), sondern auch in Freizeitheimen, in Zusammenarbeit mit Firmen sowie mit Flüchtlingen und Asylsuchenden erfolgreich erprobt.

Da sich unter den bisherigen Projektteilnehmern auch viele ausländische Jugendliche unterschiedlicher Herkunft befanden, war die gemeinsame musikalische Arbeit gleichzeitig auch ein interkultureller Austausch zwischen den Teilnehmern.

Die positiven Ergebnisse dieser Zusammenarbeit und die Tatsache, dass das Projekt auch mit Laptops durchgeführt werden kann, legen nahe, Kontakt zu Schulen, sozialen Einrichtungen oder Flüchtlingscamps im Ausland aufzunehmen, um gemeinsam mit den jungen Menschen vor Ort Musik zu komponieren und zu produzieren. Die Songs, die daraus entstehen, könnten auf CDs vervielfältigt und auf eine Website gestellt werden. Auf diese Weise würden Jugendliche die Möglichkeit erhalten, auch über nationale Grenzen hinaus Kontakt mit Gleichgesinnten aufzunehmen und sich auszutauschen.

Soundchecker wurde darüber hinaus auch als Unterrichtansatz sowohl an der Ludwig-Maximilians-Universität München im Fachbereich Musikpädagogik (seit WiSe 2004/05) sowie an der Fachhochschule für Sozialpädagogik München im Fachbereich Bewegung, musische Bildung und kreative Gestaltung (BEMUK) (WiSe 2005/06) integriert. Eine weitere interessante Anwendung des Soundchecker-Ansatzes bietet das Euro-Trainings-Centre (ETC) e.V. seit März 2006 in München. Hier ist das Konzept in die Juniorfirma „Kultur & Wirtschaft“ integriert.

Weitere Informationen zu den oben genannten Initiativen finden Sie auf den Websites www.soundchecker.net und www.musik-projekte.de.

Wir wünschen den Lesern dieses Buchs viel Erfolg und vor allem Freude bei der praktischen Umsetzung des Soundchecker-Projekts. Für einen Ideenaustausch sind wir dankbar!

Dr. Andreas de Bruin

Dipl.-Soz. päd. Brian Cranford

Einleitung



Musik spielt im Leben junger Menschen eine bedeutende Rolle und bietet zudem für den Musikunterricht eine Fülle an Gestaltungsmöglichkeiten. In der musikalischen Arbeit mit Jugendlichen im Alter von 15 – 20 Jahren aus unterschiedlichen Nationen haben wir jedoch festgestellt, dass Schüler mit dem regulären Musikunterricht an Schulen oftmals unzufrieden sind. Der Grund ist, dass ihr eigener Musikgeschmack im Unterricht zu wenig berücksichtigt und der aktive Umgang mit Musik zu wenig integriert wird beziehungsweise komplett fehlt.

Das Soundchecker-Projekt ist in der Praxis erprobt und fordert Jugendliche auf, selbst Musik zu produzieren, Texte zu erarbeiten, Songs aufzunehmen und Themen um die Musik herum, wie zum Beispiel das Gestalten von CD-Labeln, das Organisieren von Auftritten oder Vermarkten von Musik kennen zu lernen.

Das Projekt ist in zwölf Projektmodule unterteilt. Jedes Modul kann für sich als eigenständiger Baustein stehen und muss nicht von der Gesamtgruppe erarbeitet werden. Es ist durchaus möglich, Einzelgruppen zu bilden und die Aufgaben zu verteilen. Beachten Sie aber, dass nicht alle Module die gleiche Zeit beanspruchen. Das eigentliche Produzieren der Musik ist sicherlich der komplexeste, aber auch interessanteste Teil dieses Projekts.

5. Modul

Musikproduktion Rhythmik

Lernziel

Teilnehmer erwerben Basiswissen über Rhythmik

Material

Arbeitsblatt 5: Groove on!

Informationsblatt 5: Rhythmik

Unterrichtsplanung

1. Aktivität

Teilnehmer erarbeiten gemeinsam mit der Lehrkraft das Arbeitsblatt 5: Groove on!

2. Aktivität

Gemeinsame Rhythmik-Übungen, gemeinsames Musizieren

Literaturtipp

Zimmermann, Jürgen: Juba. Die Welt der Körperpercussion. Boppard / Rhein 1999.

Groove on!

Der Rhythmus spielt bei der modernen Musik eine wichtige Rolle. Um also deine Musik zu verstehen, solltest du zunächst ein Gefühl für den Rhythmus entwickeln. Am besten hörst du dir deine Lieblingssongs mehrmals hintereinander konzentriert an und versuchst, den Rhythmus zu analysieren und ihn mit Händen und Füßen nachzuspielen.

Legende



Basedrum,
tiefe Trommel oder
Fußstapf



Snare,
mittlere Trommel oder
Klatschen



Hihat, hohe Trommel,
Glocke, Metallstäbe
oder ähnliches

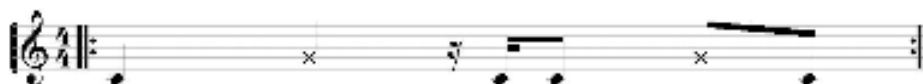
So setzt sich ein Hip-Hop-Beat zusammen



Hip-Hop-Beat
Variation 1



Hip-Hop-Beat
Variation 2

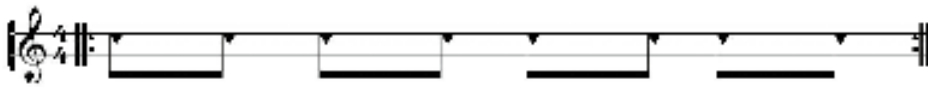


Hip-Hop-Beat
Variation 3

Wichtig beim Hip-Hop ist das Tempo, das zwischen 80 – 110 bpm (beats per minute/Schläge pro Minute) liegen muss.

Hat man einen guten, fließenden Rhythmus (Groove) gefunden, kann man auch Gesang und Rap darüber ausprobieren. Dabei ist eine Aufnahme der Live-Session sehr hilfreich, denn so kannst du deine Versuche gemeinsam mit den anderen analysieren und sie gegebenenfalls gleich weiterverwerten.

Mit der Begleitung wird der Hip-Hop-Beat voller und runder



Hip-Hop-
Begleitung 1



Hip-Hop-
Begleitung 2



Der Orient-Ragga-Beat für Dancehall- und Raggamusik



Orient- und Ragga-
Beat
Variation 1



Orient- und Ragga-
Beat
Variation 2



Orient- und Ragga-
Beat
Variation 3

Ein weiterer für die Projektarbeit nützlicher „Groove“ ist der „Orient-Ragga-Beat“, so genannt, da er unter anderem in Orient-Popsongs als auch in der Dancehall- und Raggamusik aus Jamaika verwendet wird.

Du findest diesen Grundrhythmus auch in serbischer Blasmusik. Er kommt in verschiedenen Musikrichtungen vor und lässt sich beliebig ausbauen und variieren. Das Tempo ist mittelschnell bis schnell, also 120 – 140 bpm – oder auch noch schneller!

Rhythmik

Der Rhythmus spielt bei modernen Songs eine wichtige, oft übergeordnete Rolle. Bei allen bisherigen Soundchecker-Projekten war das gemeinsame Musizieren ein fester Bestandteil. Vor allem das Trommeln hat sich als sehr nützlich und erfolgreich erwiesen.

Beim Trommeln können alle mitmachen, die Größe der Gruppe spielt keine Rolle. Idealerweise hat man einige Percussion-Instrumente zur Verfügung, es gibt auch Alltagsgegenstände, die man leicht umfunktionieren kann, z. B. einen Plastikimer umdrehen und mit Drumsticks bearbeiten, Metalltöpfe, Holzkisten, Glasflaschen – vorsichtig gespielt –, und auch Kunststoffbehälter mit Füllung eignen sich als „Shaker“ – der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt. Oder man greift auf „Bodypercussion“ zurück.

Die im Arbeitsblatt 5: Groove on! dargestellten Beispiele sind Grundrhythmen, die sich beliebig ausarbeiten und variieren lassen. Auf der beiliegenden CD sind zwei Stücke enthalten, in denen diese Rhythmen verwendet wurden.

Sie können diese Stücke verwenden, um einen leichteren Zugang zu finden. Legen Sie einfach die CD ein und spielen mit den Teilnehmern dazu: Am Anfang klatschen Sie auf die „2 und 4“ und danach auf die „1 und 3“, um ein Gefühl für den Beat zu bekommen.

Die „2 und 4“ ist sehr charakteristisch für westliche Rock/Pop-Musik, speziell für Hip-Hop. Beim Spiel zur CD kann man dieses „Gefühl“ verinnerlichen und dieses „Wissen“ für das Produzieren am Computer verwenden.

Sobald man die Synchronisation hinbekommen hat, sollte man versuchen, die vorgegebenen Rhythmen mit Bodypercussion und/oder vorhandenen Instrumenten um zu setzen.

Und noch ein Tipp: Da der Computer und die Technik bei einer Musikproduktion im Vordergrund stehen, ist es ratsam und hilfreich dieses nützliche „Musikwerkzeug“ hin und wieder auszuschalten. Das schont nicht nur die Augen, sondern öffnet auch die Ohren!



© Cranford