

app2music\_DE

# Online-Musikprojekte

## Konzeptideen für Workshops



## Zum Geleit



Kein Einzelfall: In Folge der Maßnahmen zur Eindämmung der Corona-Virus-Ausbreitung und den damit einhergehenden vorübergehenden Schließungen von Kultur- und Bildungseinrichtungen, konnten die seit einiger Zeit im Projekt app2music\_DE tätigen Künstler\*innen und Musikpädagog\*innen von einem Tag auf den anderen ihre Musikangebote nicht mehr weiterführen. Das Projektleitungsteam von app2music\_DE arrangierte Video-Chat-Konferenzen mit den Bündnispartner\*innen, um die Bedingungen für Online-Workshopangebote zu eruieren. In Folge dessen wurden Austauschtreffen ins Leben gerufen, die das Ziel verfolgten, neue Wege zu erschließen, um kollaborative Musikprojekte für Kinder und Jugendliche zu ermöglichen.

Es fanden zweimal wöchentlich, moderierte Sitzungen mit limitierter Anzahl an Plätzen statt. Dadurch entstanden wechselnde Gruppen von projektbeteiligten Künstler\*innen und Musikpädagog\*innen aus verschiedenen deutschen Städten, mit unterschiedlichen technischen Erfahrungen und musikalischen Hintergründen. Die Ergebnisse sind die nachfolgenden sechs Konzeptideen für Online-Musikprojekte, die Kindern und Jugendlichen spannende Erfahrungen mit Musik trotz Kontaktbeschränkungen ermöglichen sollen.

// Das 2018 gestartete Kulturprojekt app2music\_DE bietet Kindern und Jugendlichen verschiedene technologievermittelte Formate sich musikalisch zu betätigen. Dabei kommen Smartphones und Tablets als Musikinstrumente zum Einsatz, um gemeinsam mit Musiker\*innen neue Bands zu gründen, Lieblingssongs zu spielen, Beats zu produzieren, Klangkompositionen zu erfinden. Mittlerweile wird das kulturelle Bildungsangebot an 20 Standorten verteilt über ganz Deutschland in Kooperation mit etablierten Kultur- und Bildungsinstitutionen angeboten. app2music\_DE wird gefördert im Rahmen von »Kultur macht Stark. Bündnisse für Bildung« des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF).

Mehr: <http://app2music.de/kulturmachtstark/>

Corona zeigt uns: Wir können auch vieles anders machen. Damit verbunden ist, andere Verhaltensweisen erlernen, Technologien anders nutzen und das alles in so einer Art Probelauf. In der Isolation wird deutlich, wie wir Menschen um uns brauchen, mit denen wir interagieren können. Technologien, denen eine isolationistische Wirkung zugeschrieben wird, werden jetzt auch als Erfahrungsräume wahrnehmbar, die auf viele unterschiedliche Weisen soziale Interaktion ermöglichen. Die sinnlich-körperliche Intensität, die zunächst in Games beobachtbar wurde, zeigt sich nun auch in vielen anderen kommunikativen Handlungsmöglichkeiten digitaler Form. Sie wird beispielsweise in Gruppendiskussionen via Zoom, beim Instrumentalunterricht per Video-Chat aber auch in musikalisch-künstlerische Projekten spürbar.

Häufig finden sich in Projektbeschreibungen eher theoretische Heilsbekundungen (=mit Apps sind die Kids ja automatisch motiviert) bezüglich des Einsatzes von digitalen Technologien, die in praktischen Realisierungen kaum nachvollziehbar sind und dann eigene situative Herausforderungen stellen, auf die man irgendwie nie 100% vorbereitet fühlen kann. Daher wollen wir auf möglichst konkrete Konzeptionen setzen, die zwar keine Rezepte bieten, jedoch nach Möglichkeit situationsbezogene Entscheidungen offenlegen. Anspruch unserer Blogbeiträge und Konzepte ist es daher immer zu allererst einen Einblick in eine spezifische Praxis zu liefern.



Wir haben uns gründlich nach verschiedenen Online-Plattformen umgesehen und uns letztlich auf eine kleine Auswahl geeinigt, die eine Art geteilter ‚app2music-Standard‘ sein soll. Auch wir mussten diese Plattformen aber erst erproben und haben sie daher einerseits in Form von künstlerischen Projekten in Gruppen selbst ausprobiert und andererseits parallel in ersten Projekten mit Kindern und Jugendlichen eingesetzt.

Unsere Hoffnung ist, dass unsere Workshop-Konzepte andere Künstler\*innen, Musikvermittler\*innen und Pädagog\*innen dazu anstiften eigene Projekte zu realisieren und ihre Entscheidungen bezogen auf den gemeinsamen künstlerischen Prozess zu reflektieren. Letzteres realisiert sich nach unserer Erfahrung besonders gut im gemeinsamen Austausch. Daher möchten wir alle ermutigen, sich durch Kommentare oder eigene Blogbeiträge auf unserer Webseite zu beteiligen: Fragen stellen, eigene Lösungsansätze vorstellen, Link-Empfehlungen geben – alles ist willkommen!

Diese Hoffnung gibt auch ein zentrales Motiv zur Beantwortung der Frage: Warum diese philosophische Einleitung? Von vielen Bündnispartner\*innen haben wir die Rückmeldung bekommen, dass sie von der Situation überfordert sind, künstlerische Bildungsangebote zu initiieren und zu begleiten. Auch wir von app2music\_DE haben natürlich vor Corona keine solchen Erfahrungen mit digitalen Technologien machen können, wie wir sie seit Mitte März 2020 erfahren haben. Wir haben praktisch von vorne begonnen und haben uns recht mühsam von Online-Treffen zu Online-Treffen gekämpft und zwischendurch auch mal den Mut verloren. Das führte uns vor Augen: Wir gehen (für uns) ‚neue Wege‘!

Umso froher sind wir nun, ein erstes Ergebnis unseres Austauschs vorlegen zu können. Dabei legen die verschiedenen sechs Workshop-Konzeptideen unterschiedliche Schwerpunkte und Herausforderungen bezüglich der digitalen Erfahrung künstlerischer Interaktion. Wichtig war uns, dass die teilnehmenden Kinder & Jugendlichen möglichst stark in die Produktionsprozesse aber auch in kreative Prozesse einbezogen werden, also nicht etwa Soundbearbeitungen von professionellen Musiker\*innen in Heimarbeit finalisiert werden. Außerdem haben wir uns bemüht, dass möglichst wenige technische Geräte involviert und etablierte Zugänge (beispielsweise die Plattform Discord) integriert werden.

Um die Möglichkeiten zur Teilnahme am fachlichen Austausch und auch die Erprobungen von situativ angepassten Versionen zu vereinfachen, veröffentlichen wir die Konzeptionen Open Educational Resources (OER, siehe <https://open-educational-resources.de/was-ist-oer-3-2/>). Wir möchten alle Interessierten einladen, die Projektideen zu adaptieren, weiterzuentwickeln oder sich einfach davon inspirieren zu lassen.

Wir freuen uns über Feedback oder auch über Anregungen und Erfahrungen. Einen zentralen Knotenpunkt zu der in diesem Vorwort und in den folgenden Konzepten dargestellten Thematik ‚kollaborative Online-Musikprojekte‘ findet sich unter <http://app2music.de/online-musikprojekte-konzeptideen/>

#### **An der Entwicklung der Konzeptionen waren beteiligt:**

Birol Altinok (Gütersloh), Manuel Branz (Augsburg), Sebastian Bürg (Berlin), Deniz Dilek (Berlin), Pascal Doring (Potsdam), Leo Hopfinger (München), Laura Klose (Leipzig), Matthias Krebs, Miriam Köpke (Gütersloh), Elmar Kühn (Leipzig), Gunnar Lahrs (Rostock), Meik Landfried (Kaiserslautern), Sebastian Mahling (Potsdam), Sergej Maier (Berlin), Uwe Nitz (Köln), Carlos Ortiz (Berlin), Biljana Pais (Berlin), Dane Pereira (Kaiserslautern), Roy Perez (Augsburg), Nora-Elisabeth Peters (Leipzig), Julian Quack, Peter Riedel (Nürnberg), Cathérine de la Roche (Köln), Gisbert Schürig (Berlin), Tom Simonetti (Augsburg), Susanne Sprung (Neunkirchen), Sophie Te (Augsburg), Anna Unruh (Gütersloh), Bane Vejinovic (Potsdam), Thomas Wätzold (Dresden)

#### **An der Konzeption beteiligte Institutionen:**

Bayerische Staatsoper, Kreisjugendring München-Stadt, Bühnen Halle, Landesbühnen Sachsen, ACT e.V., Gürzenich Orchester Köln, Musikschule für den Kreis Gütersloh, Joseph-Schmidt-Musikschule Berlin Treptow-Köpenick, Musikzentrum Hannover, Emmerich-Smola-Musikschule Kaiserslautern, Staatstheater Nürnberg, Filmmuseum Potsdam, Volkstheater Rostock, Staatliche Jugendmusikschule Hamburg, Lukulule e.V. Hamburg

# Zentrale Plattformen & technische Voraussetzungen

Bei unseren Konzeptionsgesprächen haben wir festgestellt, dass die Wahl von bestimmten Online-Plattformen bzw. eine zentrale Stellung bei der Konkretisierung von Konzeptionen darstellen. Sie stellen sowohl eine Basis für die Kommunikation als auch die (Musik-)Produktion dar. Wir haben uns nach längerer Diskussion für eine übersichtliche Auswahl an Online-Plattformen entschieden. Wir haben sie gemeinsam ausprobiert, so dass wir über eine geteilte Wissensbasis verfügen: Was geht leicht? Wo müssen wir umdenken? Worauf können wir verzichten?



app2music\_DE - Musizieren mit Apps. Kinder und Jugendliche spielen ihre Lieblingssongs, kreieren Hörspiele und entwickeln eigene Musikideen. Durch die Kooperation mit etablierten Kultur- und Bildungsinstitutionen ist der app2music e.V. mit seinem Projekt an mittlerweile 20 deutschlandweiten Standorten vertreten. In jährlich über 1.000 Veranstaltungen bringen über 250 Künstler\*innen mit unterschiedlichem musikalischen Hintergrund ihre Erfahrung ein. Mehr: <http://app2music.de/kulturmachtstark/>



In diesem Dokument fassen wir zusammen, welche Plattformen wir für die Umsetzung von Online-Angeboten als Grundlage einsetzen. Außerdem finden sich weiter unten Überlegungen zu den technischen Voraussetzungen bei den beteiligten Kindern und Jugendlichen und den Teilnehmenden.

## Plattformen

Folgende Plattformen haben wir uns angeschaut und in Projekten ausprobiert.

### 1. Discord - <https://discordapp.com/>

Die kostenlose Kommunikationsplattform Discord bietet neben ähnlichen Funktionen wie sie bei Zoom oder Skype vorhanden sind eine Funktionalität zur Projektarbeit. Es lassen sich mehrere Chat/Textkanäle parallel anlegen (wie bei WhatsApp), die thematisch voneinander abgegrenzt sind. Auch der Austausch von Dateien ist möglich. Das macht Discord zu einer guten Basis für unsere künstlerischen Online-Projekte.

Seinen Ursprung hat Discord zwar in der Gaming-Community, jedoch erfreut sich die Plattform auch in anderen Themenbereichen aktuell einer großen Beliebtheit bei Kindern und Jugendlichen. Durch diese Bandbreite wurde die Software stetig weiterentwickelt und ist vielen Kindern und Jugendlichen bereits vertraut. Darüber hinaus lässt sich das Nutzungsspektrum auch durch externe Anwendungen (sog. Bots) erweitern und über ein ausgefeiltes Benutzermanagement für geschlossene Gruppen steuern. Die Möglichkeit zur gezielten Vergabe dieser Rechte und der Einsatz von inhaltlichen Filtern scheint im Hinblick auf Jugendschutz vorteilhaft zu sein. Das Identitätsmanagement (Künstler-/Benutzernamen und Profilbild) liegt bei den Nutzenden.

Die Software ist auf allen gängigen Betriebssystemen, also Windows, macOS, Android, iOS und auch im Webbrowser nutzbar.

## 2. FlipGrid - <https://info.flipgrid.com/>

FlipGrid ist eine Video-Response-Plattform für pädagogische Kontexte und gehört Microsoft. Besonders nützlich finden wir die Funktionalität Kinder und Jugendliche einladen zu können, zu einer gestellten Aufgabe Kurzvideos von 1 bis zu 5 Minuten in einer geschlossenen Umgebung zu erstellen und für ein Projekt verfügbar zu machen. Videobotschaften sind spätestens seit Apps wie Snapchat, Instagram oder Tiktok unter Jugendlichen weit verbreitet und alltäglich geworden. Interessant für unsere Projekte ist die Funktion, dass per Gast-Link von den Kindern und Jugendlichen auch anonym Videos hochgeladen werden können. Dazu ist dann allein der Link oder ein QR-Code nötig. Per Browser auf dem Laptop oder mit Hilfe von Apps für mobile Endgeräte ist es damit den Kindern und Jugendlichen möglich, einfach und ohne Anmeldung Videoantworten aufzunehmen. Die Teilnehmenden können aus verschiedenen Filtern wählen und auch Emojis verwenden. Dadurch können sie selbst entscheiden, wie sich 'zeigen' wollen (auch verpixelt).

Die Online-Plattform FlipGrid ist nur in Englisch verfügbar, doch fällt das nicht weiter auf, da Dozierende eine Projektseite einrichten. Die 'eingesammelten' Videos können von Dozierenden heruntergeladen werden und z.B. zu einer Collage verarbeitet werden.

YouTube-Video: <https://www.youtube.com/watch?v=aLzX13jw7bw>

Beispiel: <https://flipgrid.com/6f4dcc41>

## 3. BandLab - <https://www.bandlab.com>

BandLab ist ein komplett kostenloses Online-Musikprogramm (Online-DAW) und sowohl als App auf Smartphones und Tablets als auch im Browser am Laptop genutzt werden kann. Dabei orientiert sich das Programm in seinem Design und seiner Funktionsweise an gängigen, professionellen Anwendungen zur Musikproduktion wie bspw. Ableton Live, Cubase oder ProTools. Es können über das eingebaute Mikrofon des Mobilgerätes eigene Samples aufgenommen und auch MIDI-Files importiert werden. BandLab enthält außerdem etliche Sound-Pakete, einen Looper, Effektgeräte und Drum-Machines.

Für unsere Projekte ist auch von besonderer Bedeutung, dass BandLab außerdem umfangreiche Möglichkeiten bietet, um sich als Band oder Projekt zu organisieren. Dazu gehört, dass kollaborativ gearbeitet, dass Produktionen kommentiert und auch Produktionen variiert werden können.

YouTube-Video: <https://www.youtube.com/watch?v=55CaH4uPf-Y>

## 4. ZOOM (oder Jitsi)

Zoom ist ein Tool für Online-Videokonferenzen. Neben den Videos ermöglicht es auch Chats und andere kooperative Werkzeuge, wie das gemeinsame Arbeiten auf einem Whiteboard oder Umfragen. Ursprünglich wurde das Tool vor allem für kleine und mittelgroße Teams in Unternehmen konzipiert. Mittlerweile wird es mit seinen erweiterten Werkzeugen und Funktionen zunehmend auch privat oder für den Bildungssektor genutzt.

Bei app2music\_DE haben wir mit Zoom sowohl in Workshops mit Kindern als auch im Team viele gute Erfahrungen gemacht. Alternativ bietet sich auch die **Plattform Jitsi** für Treffen von 2 bis 7 Teilnehmenden an. Außerdem haben wir auch die **Video-Chat-Funktion von Discord** genutzt, jedoch wurde ab 8 Teilnehmenden die Verbindung deutlich schlechter.

## 5. Webseite / Newsletter

Um die Online-Musikprojekte bekannt zu machen, sollten Ankündigungstexte von den Bündnispartner\*innen (Theater, Konzerthäuser, Sozialeinrichtungen, Bildungsinstitutionen) per Newsletter und auf den Veranstaltungsseiten veröffentlicht werden. Die Ankündigungen zu den Online-Projektangeboten können auch auf unserer Webseite ([www.app2music.de](http://www.app2music.de)) veröffentlicht und verlinkt werden.

Wichtig ist uns, dass die Projekte sehr spezifisch an den Themen der Bündnispartner\*innen angeschlossen sind, sodass es stimmige Verbindungen zum lokalen Kulturprogramm der beteiligten Kultur- und Bildungsinstitutionen gibt.

# Technische Voraussetzungen

## Kinder & Jugendliche

Unser Anspruch an die Projektkonzeptionen ist, dass die Teilnehmenden mit ihrem Smartphone oder Tablet sowie auch mit einem Laptop teilnehmen können. Eine gute Internetleitung ist fundamental wichtig. Natürlich sind geeignete Kopfhörer mit einem integrierten Mikrofon eine sinnvolle Ergänzung.

## Anleitende

Wenn für anleitende Musiker\*innen/Musikpädagog\*innen die Plattformen noch 'Neuland' sind, sollten sie nicht direkt über ein Online-Projekt mit Kindern und Jugendlichen in die Materie einsteigen. Solange weder der zu betreibende Aufwand einer Online-Musikproduktion und die Stolperfallen und Schwierigkeiten eingeschätzt werden können, ist eine realistische Einschätzung, besonders der kommunikativen Herausforderungen kaum möglich. Es empfiehlt sich zunächst eine eigene Musikproduktion mittels einer Online-Plattform zu machen. Das Ergebnis kann auch gleich als Demomaterial oder für ein Tutorial genutzt werden. Außerdem lohnt es sich auf YouTube verschiedene Videos anzuschauen, um sich so in eine Plattform und ihre verschiedenen Verwendungsmöglichkeiten einzuarbeiten.

# Coppélia

ein Online-Hörspiel

Die folgende Konzeptidee stellt einen Leitfaden zur Durchführung von Online-Angeboten im Rahmen des Projekts "app2music\_DE" dar. Sie wurden von einer Gruppe von erfahrenen Workshopleiter\*innen in einer Reihe von Zoom-Sessions entworfen. Selbstverständlich muss dieses Konzept an die jeweilige individuelle Situation, d.h. die Erfahrungen der durchführenden Musiker\*innen, der Teilnehmenden Kinder und Jugendlichen sowie an die Themen lokaler Partner\*innen aus dem Kulturbereich angepasst werden. **Für die folgende Konzeptidee bieten sich auch Opern, Theaterstücke sowie auch Bücher und Filme als Vorlage an.**



app2music\_DE - Musizieren mit Apps. Kinder und Jugendliche spielen ihre Lieblingsongs, kreieren Hörspiele und entwickeln eigene Musikideen. Durch die Kooperation mit etablierten Kultur- und Bildungsinstitutionen ist der app2music e.V. mit seinem Projekt an mittlerweile 20 deutschlandweiten Standorten vertreten. In jährlich über 1.000 Veranstaltungen bringen über 250 Künstler\*innen mit unterschiedlichem musikalischen Hintergrund ihre Erfahrung ein. Mehr: <http://app2music.de/kulturmachtstark/>

## Inhalt

- |                                 |          |
|---------------------------------|----------|
| 1. Grundidee                    | ... S. 6 |
| 2. Kurzbeschreibung/Ankündigung | ... S. 7 |
| 3. Aufgabenstellung             | ... S. 7 |
| 4. Ablauf                       | ... S. 8 |
| 5. Technik                      | ... S. 9 |

## 1. Grundidee

Mit einer Gruppe junger Jugendlicher im Alter von ca. 11-18 Jahren soll ein Hörspiel/online (Musik)Theater von ca. 5 Minuten Länge zum Ballett "Coppelia" (Komponist: Leo Delibes) entwickelt werden. Dabei werden Teile der Handlung des Stücks von den Jugendlichen in Bezug auf die eigene Lebensrealität umgeschrieben.

Für "Coppelia" beschäftigen sich die Teilnehmenden mit der Frage: "Wie fühlt es sich an, wenn man in eine Maschine verliebt ist?" - Denn in der Originalhandlung fühlt sich der Protagonist Franz sehr zu einer Puppe (Menschmaschine) des diabolischen Erfinders Dr. Coppelius hingezogen und lässt dafür seine Verlobte "Swanilda" im Stich, die ihn wieder zurückerobert will. Für eine moderne Hörspiel-Adaption zum Thema Mensch&Technik bietet das Original also reichlich Anknüpfungspunkte.

Im Laufe des Workshops entwickeln die Teilnehmenden ihre eigene Figur, ausgehend von einem Charakter der Originalvorlage. Sie schreiben gemeinsam mit den anderen Teilnehmenden Dialoge und einen Plot der als gesprochener Teil des Hörspiels aufgezeichnet wird. Es können auch passende Texte zum Stück geschrieben werden, die an anderer Stelle (als Vorwort/Zwischenspiel) eingesetzt werden.

OER // Dieser Text steht unter der CC BY 4.0-Lizenz. Der Name der Urheberin soll bei einer Weiterverwendung wie folgt genannt werden: Team app2music\_DE



Weitere Online-Musikprojektideen unter: <http://app2music.de/online-musikprojekte-konzeptideen/>

Für den musikalischen Teil des Hörspiels werden durch den/die Dozent\*in bestimmte musikalische Leitmotive der einzelnen Figuren oder auch charakteristische Rhythmen oder Akkordfolgen aus dem Original in der kostenlosen App/Musiksoftware "BandLab" aufbereitet (z.B. Leitmotiv als Midi vorbereiten oder eine Aufnahmesequenz als Ausgangsmaterial hochladen). Dieses Material können die Teilnehmenden des Workshops neu arrangieren/remixen um somit Klangflächen oder Hintergrundmusik für ihr Hörspiel zu entwickeln. Die Software BandLab kann auch verwendet werden um den gesprochenen Teil des Hörspiels aufzuzeichnen und zu bearbeiten.

## 2. Kurzbeschreibung/Ankündigung

Wir suchen Leute für unser Hörspielprojekt Coppelia.

Bist du in Siri oder Alexa verknallt? Mach mit bei unserem Experiment! Es geht um die Beziehung zwischen Mensch und Maschine. In einer Mischung aus Rollenspiel und Theater werden wir am XXX, xx.xx. Und xx.xx. ein Hörspiel zum Ballett "Coppelia" (Komponist: Leo Delibes) entwickeln. Du machst mit deinem Smartphone Musik und kannst deine eigene Geschichte entwickeln. Anmeldung unter: xxx@aaa.de

- Der Workshop wird geleitet von einer professionellen Musikerin/ von einem professionellen Musiker von app2music und der Tanzpädagogin XXX
- Das Ergebnis wird im Online-Radio aufgeführt.
- Plus: Alle Teilnehmenden werden kostenlos zur Veranstaltung eingeladen.



## 3. Aufgabenstellung

### Aufwärmspiel

Nach einer kurzen Vorstellung wird ein Aufwärm-Rollenspiel mit den Teilnehmenden gespielt. In dem sie einen kurzen Satz in den Chat schreiben sollen, der beschreibt wie sie sich in Zeiten von Corona/Stress zu Hause/Schule-online fühlen:

- Schreibt einen Satz dazu wie ihr euch in Zeiten von Corona/Stress zu Hause/Schule-online fühlt!
  - Wer oder Was geht euch momentan auf die Nerven? (Warum?)
  - Wen oder was vermisst ihr?
  - Gibt es etwas, was euch an eurem neuen "Alltag" gefällt?
  - etc.

Darauffin bittet der Dozent die Teilnehmenden sich einen Satz, aber nicht den eigenen, auszusuchen und diesen theatralisch/performativ (in maximal 20-30 Sekunden darzustellen).

Die anderen Teilnehmenden sollen auch wenn sie nicht sprechen auf das Gespielte reagieren.

### Entwicklung des Plots

Nachdem ihr euch eine Figur ausgesucht habt, die ihr spielen möchtet, tut bitte Folgendes:

- Gebt eurer Figur einen eigenen Namen
- Beschreibt die Figur anhand von Dingen wie: Wer sind ihre Freunde? Was sind ihre Hobbies? Wie ist ihr Verhältnis zu den anderen Figuren? Wie sieht sie aus?
- Welche (heutigen) Situationen lassen sich mit dem Original vergleichen?
- Entscheidet euch für eine dieser Situationen und schreibt die Dialoge dementsprechend

### Improvisation einer Szene

Der Dozent gibt eine Situation vor (idealerweise orientiert an dem Plot) in der die Figuren miteinander ins Gespräch kommen. Der Dozent kann natürlich auch eine Rolle in der Erzählung übernehmen.

- Improvisiert eure Szene von 10-45 Sekunden im Voicechat auf Discord.

### Bandlab installieren oder den Browser nutzen

- Richtet ein Profil an und schreibt euren Nutzernamen in unsere Discord-Gruppe.

### Remix der Leitmotive

- Ladet die Aufnahmen in Bandlab und verfremdet die Aufnahme.

### Atmosphärische Klänge

- Sucht in eurer Umgebung interessante Klänge und nehmt sie in BandLab auf und fügt diese zu eurem Remix hinzu.

## 4. Ablauf

- Die Kinder haben einen Discordaccount

### Session 1 (90 min):

- Herzlich Willkommen / worum geht's? -> Kurz erklären 10 min
- Icebreaker - Corona-feels - / 10 min
- Plot der Oper anhand von 4 Punkten erklären 30 min
  - 3-4 Anker Szenen grob beschreiben -> Kinder improvisieren lassen
  - Setting & Rollen der Szene vorgeben → Improvisation der Kids
  - Erste Variante in Stichpunkten festhalten
- Registrierung mit den Kids bei Bandlab gemeinsam machen und zu den **vorbereiteten Projekten** einladen.
- Demonstration in Bandlab / Screensharing -> wie kann man eine **Melodie bearbeiten**. (Effekte, Töne verschieben, Tonhöhen)
- Quasi ein kurzes Bandlab Tutorial

### Session 2:

- Erneute Improvisation / Probe des Plots
- Der Ablauf wird erneut festgehalten -> Stimmungen werden festgelegt

- Daran orientiert werden die Melodien durch Effekte/Instrumentierung etc. in bestimmte Stimmungen versetzt
- Beats hinzufügen?!

### Session 3:

- Ergebnis: ein 3-5 minütiges Hörspiel
- Zeit für weitere Aufnahmen/Nachbesserungen

## 5. Technik

Die Teilnehmenden können mit einem Smartphone oder Tablet sowie mit einem Laptop teilnehmen. Kopfhörer sind eine sinnvolle Ergänzung. Eine gute Internetleitung ist fundamental wichtig.

Benötigt werden: Webseite (Ankündigung), Discord (Projektkoord. & Proben/Aufführung), BandLab (Musikbearbeitung),

Webseite:

- Auf der Webseite wird für die Teilnahme am Projekt geworben → Kurzbeschreibungstext (2.)
- Außerdem kann dort das Ergebnis präsentiert werden.

Discord:

- Die Online-Plattform Discord hat die Funktion der Kommunikation im Projekt. Dort finden sich in einzelnen Channels vielleicht parallel laufende Gruppe, die miteinander die Szenen in Audio-Channels entwickeln. Auch finden sich dort die Links zu den BandLab-Profilen der Beteiligten.
- Verschiedene Text-Channels eröffnen (z.B. Musik und Text, sodass man sich in diesem Channels austauschen kann)
- Mehrere Sprach- und Video-Channels für die Organisation und Probemöglichkeiten
  - #Allgemein: Für die Meetings mit allen Schüler\_innen
  - #Hörspiel Proben: vllt sogar mehrere, sodass in kleineren Gruppen der Text geübt werden kann
  - #Musik: in Kleingruppen sich mit der Musik geschäftigen, darüber reden - parallel Veränderungen im Text-Channel #Musik aufschreiben
  - Discord-Bot verwenden um Tonaufnahmen zu machen.

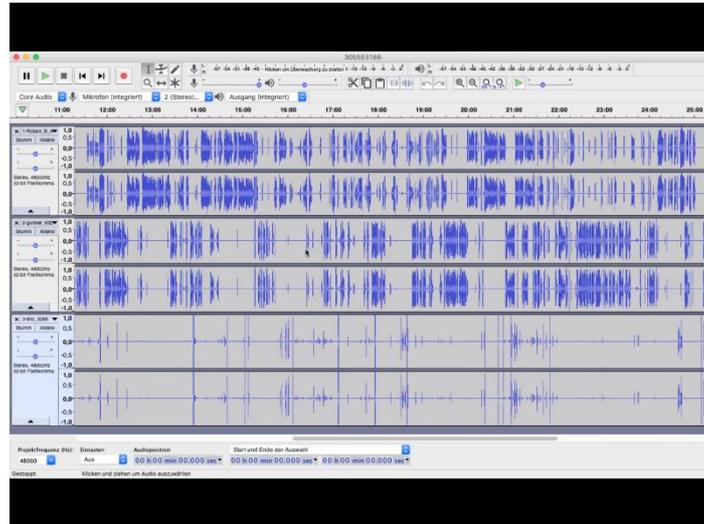
BandLab:

- Die Online-Plattform BandLab ist das zentrale Musikbearbeitungsprogramm.
- Es sollte für die erste Session schon alles Wichtige in Bandlab vorbereitet sein, um die verschiedenen Funktionen zu demonstrieren.

Discord-bot 4 channel recording (<https://craig.chat/home/>)

- Mit dem Bot kann die Funktionalität von Discord erweitert werden, so dass man damit auch z.B. eine Szene mit mehreren miteinander interagierenden Sprechern aufnehmen kann. Als Ergebnis liegt von jedem eine separate Aufnahme zur Verfügung.
- Wie richte ich Discord mit Craig ein?
  - <https://steemit.com/steem-help/@sykochica/answering-common-questions-how-to-record-and-post-your-audio-with-discord-and-d-sound>
  - Startet ihn mit einem Textbefehl und fügt ihn mit einen Discord-Raum, dann wieder mit Text die Aufnahme starten und stoppen
  - Der Bot kann mit GoogleDrive gekoppelt werden
- **DiSCORD RECORDING BOT** : <https://craig.chat/>
  - **:craig** , ... - kommandos :
  - , *join* - record start (den Raum in dem ich bin)
  - , *join CHANNELNAME* - record start (den Raum)
  - , *leave* - record stop
  - , *leave CHANNELNAME* - record stop

- , note NOTIZ - marker setzen
- , ennuicastr on / off - quality boost .
- Erfahrung:
  - Das Ducking (automatisches Leiserstellen) ist leider wohl trotzdem drauf.
  - Dadurch ist auch Singen möglich
  - Dadurch können einzelne Sprecher\*innen spezielle Effekte bekommen. Z.B. kann eine Sprecherin mit einem Pitchshifter versehen werden, um nach einer Zauberin zu klingen.
- So sieht dann eine Aufnahme aus:



# Zirkus Digitalus

eine Online-Zirkusshow

Die folgende Konzeptidee stellt einen Leitfaden zur Durchführung von Online-Angeboten im Rahmen des Projekts "app2music\_DE" dar. Sie wurden von einer Gruppe von erfahrenen Workshopleiter\*innen in einer Reihe von Zoom-Sessions entworfen. Selbstverständlich muss dieses Konzept an die jeweilige individuelle Situation, d.h. die Erfahrungen der durchführenden Musiker\*innen, der Teilnehmenden Kinder und Jugendlichen sowie an die Themen lokaler Partner\*innen aus dem Kulturbereich angepasst werden.

app2music\_DE - Musizieren mit Apps. Kinder und Jugendliche spielen ihre Lieblingssongs, kreieren Hörspiele und entwickeln eigene Musikideen. Durch die Kooperation mit etablierten Kultur- und Bildungsinstitutionen ist der app2music e.V. mit seinem Projekt an mittlerweile 20 deutschlandweiten Standorten vertreten. In jährlich über 1.000 Veranstaltungen bringen über 250 Künstler\*innen mit unterschiedlichem musikalischen Hintergrund ihre Erfahrung ein.

Mehr: <http://app2music.de/kulturmachtstark/>



## Inhalt

1. Grundidee	... S. 11
2. Kurzbeschreibung/Ankündigung	... S. 12
3. Aufgabenstellung	... S. 13
4. Ablauf	... S. 13
5. Technik	... S. 14

## 1. Grundidee

Mit einer Gruppe von Grundschulkindern (7-12 Jahre) soll eine Online-Zirkusshow entwickelt, geprobt und aufgeführt werden. Alle die mitmachen wollen, müssen sich dafür bewerben: Die Challenge ist es, dass sich die Teilnehmenden vorab eine eigene Showeinlage in Form eines kurzen Video-Clips von 10-45 Sekunden Länge einschicken.

### Showeinlagen könnten sein:

Tanz, Zungenbrecher-Rap, Zaubertrick, Clown, Haustier-Show, Zirkusmelodie (Pfeifen oder Flöten), Akrobatik/Jonglage mit Kuscheltieren, Bilder vom Zirkusleben, Pantomime, Glitzertiger (Kinder stellen Tiere nach), das coolste Kamel, Schnellster Clown von Irgendwo, Zauberei, Akrobatik.

Anhand dieser eingesendeten Clips wird in Online-Zirkusproben eine große gemeinsame Show auf die Beine gestellt. Die Gruppe einigt sich auf einen Show-Ablauf, entwickelt einen Soundtrack sowie wirkungsvolle Soundeffekte und feilt an den einzelnen Showeinlagen sowie an gemeinsamen Choreografien. Nach 3-5 Proben entsteht so eine Zirkus-Performance, die dann mit den Teilnehmenden aufgeführt (und mitgeschnitten) wird.



Allgemeiner Ablauf und Ideen zur Zirkusprobe:

Bei der ersten Probe (Videokonferenz über Discord oder Zoom) werden die Nummern (die eingereichten FlipGrid-Videos) nacheinander angeschaut und dann gemeinsam abgestimmt/überlegt in welcher Reihenfolge die Nummern aufgeführt werden. Außerdem soll ein Austausch darüber stattfinden wie man Nummern ergänzen kann: So kann z.B. zur Zaubershow, die es ja als FlipGrid-Aufnahme gibt, von den Kindern ein Publikum gemalt werden. Auch könnten zur Zauberei passende Klänge improvisiert werden. Danach kann ein anderer Act (wie die Haustier-Nummer oder Tanz) besprochen oder erörtert werden ob es eine Anmoderation für manche Nummern gibt. Denkbar sind auch YouTube-Videos mit "Gast-Künstlern", die über Screen-Sharing eingeblendet werden und dann durch die Ergänzungen der Gruppe zum Teil der eigenen Show gemacht werden.

In den folgenden Online-Probentreffen werden jeweils die schon behandelten Nummern kurz wiederholt, es wird also gemeinsam an den Stellen die noch "wackelig" sind geprobt.

Natürlich können auch verbesserte Versionen des Zaubertricks bzw. der eigenen Nummer alleine geübt werden, die dann wieder über FlipGrid aufgenommen werden. Insgesamt geht es aber um das gemeinsame Austauschen und Kreativsein in der Gruppe.

Über verschiedene Probentreffen entsteht so das Programm.

Zirkusartige Geräusche könnten sein:

Kinder stellen Zirkusintro her, Hupe für den Clown, Hufeklappern, Publikum:klatschen (jeder macht eine Applaus, legt übereinander), rufen, Tusch, Elefant trötet, Tiger faucht, Kauderwelsch (viele Sprachen),

Rollen im Zirkus oder gemeinsame Aktionen könnten sein:

- Publikum oder Dekoration malen/basteln
- Applausordnung
- Kostüm (! -> Wichtig für Identifikation, wiederholtes Auftreten)
- Nummern von anderen Teilnehmern spiegeln
- Das Ankündigen einer Zirkusnummer etc.
- Auch ein Intro ("Herzlich willkommen in der Manege ... ) ist denkbar.

Anregungen für Zirkusnummern können auch bei YouTube gefunden werden:

<https://www.doblemandoble.com/en/mi-otro-yo-eng>

## 2. Kurzbeschreibung/Ankündigung

Liebe Kinder, wir suchen Zirkusdarsteller für eine neue Online-Zirkus-Show!

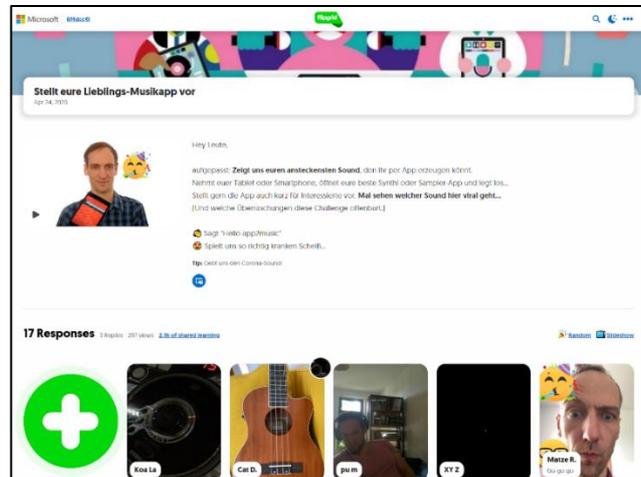
Darin wird es folgende Showacts geben:

- Tanz
- Zungenbrecher-Rap
- Zaubertrick
- Clown
- Haustier-Show
- Zirkusmelodie (Singen, Summen, Pfeifen - oder mit einem eigenen Instrument spielen)
- Akrobatik/ Jonglage mit Kuscheltieren
- Bilder vom Zirkusleben
- Pantomime

Denkt euch eine eigene Nummer aus, fragt eure Eltern oder Freunde ob sich euch dabei filmen können und sendet das Video auf unsere FlipBoard-Page. Eine Jury wird sich daraus die besten Acts aussuchen und euch benachrichtigen, wenn ihr mit dabei seid.

Damit aus euren einzelnen Acts eine gemeinsame, komplette Show entsteht, feilen wir gemeinsam an den einzelnen Nummern, gestalten eine visuelle Bühne und untermalen das Ganze mit Musik und Bewegung.

Folgt diesem Link, um bei dem Casting mitzumachen: → <https://flipgrid.com/bf1da0c9>



## 3. Aufgabenstellung

### 3.1 Bewerbung und Casting (auf "FlipGrid")

Liebe Zirkusartisten, schön dass ihr es in unser Casting für einen Online-Zirkus-Show geschafft habt.

Wir suchen folgende Nummern:

- Tanz
- Zungenbrecher-Rap
- Zaubertrick
- Clown
- Haustier-Show
- Akrobatik
- Jonglage mit Kuscheltieren
- Pantomime

Für einen Zirkus brauchen wir aber auch:

- Zirkusmelodie (Pfeifen oder Flöten oder andere Instrumente, die ihr spielen könnt)
- Bilder vom Zirkusleben

Sucht euch eine Nummer heraus. Drückt unten auf das grüne Plus und nehmt per Video eure Zirkus-Nummer auf.

Ob ihr dabei seid, erfahrt ihr in unserem Discord-Channel. Wir melden uns dort zurück. Link → Discord

### 3.2. Aufgabe der erste Zirkus-Probe (bei Discord):

Liebe Kinder, schön, dass wir hier zu unserer Probe zusammenkommen.

Als erstes wollen wir das Programm für unsere Zirkusshow in der Gruppe erstellen. (Wie sieht der perfekte Abend in einem Zirkus aus?) Dazu werden die Nummern (FlipGrid-Videos) eine nach der anderen angeschaut und dann abgestimmt in welcher Reihenfolge die Acts auftreten sollen.

Als nächstes überlegen wir gemeinsam, welche Nummern noch fehlen und wie die Nummern noch ergänzt werden können: Malen, Singen, Tanzen (Zaubertrick zu zweit?)

Idee: Der Zoom-Zaubertrick. Ein Ei wird von Teilnehmer zu einer anderen Teilnehmerin gezaubert. Das Ei verschwindet in dem einen Kameraausschnitt und erscheint dann bei einem anderen Teilnehmenden der Zoom-Runde.

Vielleicht fallen euch auch neue Nummern ein oder ihr wollt eine vorhandene Nummer noch wirkungsvollen aufnehmen. Dazu könnt ihr auch nach der Probe weiter malen basteln oder eine verbesserte Version eures Acts aufnehmen FlipGrid hochladen. Damit können wir dann bei unserem nächsten Treffen weitermachen.

## 4. Ablauf

- a) Die Kids werden (der Newsletter oder von einer Lehrerin) auf die Ankündigung auf der Webseite von app2music hingewiesen.
- b) Die Kids klicken auf den Link, der zum Casting führt. → FlipGrid
- c) Die Kids nehmen eine Zirkus-Nummer per Video auf.
- d) Die Kids melden sich bei Discord an, um Feedback auf ihr eingereichtes Video zu erhalten.
- e) Der Workshopleiter stellt aus den Einsendungen Gruppen von max. 7 Kids und lädt die Kids zur ersten Zirkus-Probe ein
- f) Die Gruppe entscheidet sich für den Ablauf der Show anhand der eingesandten Videos/Nummern
- g) Es wird in der Gruppe die Ausgestaltung der ersten Nummer (z.B. Zaubertrick) begonnen:
  - i. Es gemalt, Kostüme probiert, Musik ausgesucht, passende Geräusche überlegt
  - ii. Es wird dann auch der Zaubertrick live vorgestellt und überlegt, wie er noch wirksamer präsentiert werden kann
  - iii. Daraufhin kann der Zauberer auch ein neues Video bei FlipGrid bis zur nächsten Veranstaltung aufnehmen (allein, außerhalb der gemeinsamen Probenzeit).
- h) Es folgen weitere Nummern, bis die Probenzeit rum ist
- i) beim nächsten Treffen werden (falls vorhanden) die "verbesserten" Videos begutachtet und die Nummern kurz wiederholt und die nächsten erarbeitet
- j) Nach 3-5 Sitzungen sollte die Show auftrittsfähig sein und der gesamte Ablauf geprobt werden.
- k) Zum Abschluss wird die Aufführung aufgenommen (und an die Teilnehmenden als Video versandt)

## 5. Technik

Die Teilnehmenden können mit einem Smartphone oder Tablet sowie mit einem Laptop teilnehmen. Kopfhörer sind eine sinnvolle Ergänzung. Eine gute Internetleitung ist fundamental wichtig.

Benötigt werden: Webseite (Ankündigung), FlipGrid (Challenge/Bewerbung/Videoaufnahmen), Discord (Projektkoord. & Zirkus-Proben/Aufführung)

Webseite:

- Auf der Webseite wird für die Teilnahme am Projekt geworben → Kurzbeschreibungstext (2.)
- Außerdem kann dort das Ergebnis präsentiert werden.

FlipGrid:

- FlipGrid um die Zirkus-Nummern der Kids bei der Casting-Show "einzusammeln" → Aufgabenstellungstext (3.1).  
Problem ist, dass sich diese Kids dann aber noch einem andern Kanal bei uns melden müssen, damit wir sie dann zu unserer Discord-Zirkus-Probe einladen können.

## Discord:

- Wenn sich dann die Kids bei Discord oder per Mail gemeldet haben, dann erhalten sie die Einladung zur Discord-Zirkus-Probe.
  - Die Praxiserfahrung zeigt: Eltern von Grundschulkindern waren total glücklich und haben ihre Kids dabei unterstützt bei Discord dabei zu sein.
- Auf der Plattform Discord werden dann die gemeinsamen Proben in 4 bis 6 Kindern plus 1 Workshopleiter durchgeführt. Der Leiter zeigt Videos und dann musizieren die Kids oder malen dazu oder sie führen live einen Trick vor, der dann von den anderen vertont wird, oder zu dem Bilder gemalt wurden.



# SongChallenge

ein Online-Musikproduktionskurs

Die folgende Konzeptidee stellt einen Leitfaden zur Durchführung von Online-Angeboten im Rahmen des Projekts "app2music\_DE" dar. Sie wurden von einer Gruppe von erfahrenen Workshopleiter\*innen in einer Reihe von Zoom-Sessions entworfen. Selbstverständlich muss dieses Konzept an die jeweilige individuelle Situation, d.h. die Erfahrungen der durchführenden Musiker\*innen, der Teilnehmenden Kinder und Jugendlichen sowie an die Themen lokaler Partner\*innen aus dem Kulturbereich angepasst werden.



app2music\_DE - Musizieren mit Apps. Kinder und Jugendliche spielen ihre Lieblingssongs, kreieren Hörspiele und entwickeln eigene Musikideen. Durch die Kooperation mit etablierten Kultur- und Bildungsinstitutionen ist der app2music e.V. mit seinem Projekt an mittlerweile 20 deutschlandweiten Standorten vertreten. In jährlich über 1.000 Veranstaltungen bringen über 250 Künstler\*innen mit unterschiedlichem musikalischen Hintergrund ihre Erfahrung ein.

Mehr: <http://app2music.de/kulturmachtstark/>

## Inhalt

1. Grundidee	... S. 16
2. Kurzbeschreibung/Ankündigungstext	... S. 17
3. Aufgabenstellung	... S. 18
4. Ablauf	... S. 18
5. Technik	... S. 19

## 1. Grundidee

Mit einer Gruppe von ca. 4-8 Jugendlichen im Alter von 12-18 Jahren soll eine sogenannte "Song-Challenge" veranstaltet werden. Die Teilnehmenden melden sich in einem dafür angelegten Discord-Channel (Chat) bei den Dozent\*innen mit einer eigenen Song-/Instrumentalidee in Form einer kurzen Beschreibung (Song-Vorbild, Genre, Gefühl, Thema) an. Nachdem sich genügend Teilnehmende gefunden haben startet die SongChallenge mit der Online-Musikproduktionssoftware "BandLab", die den Teilnehmenden durch die Dozent\*innen vorgestellt wird. Es werden die wichtigsten Funktionen der Software anhand eines bereits erstellten Beispielprojekts erklärt. In diesem Beispielprojekt finden sich vorgefertigte Schlagzeugspuren, Melodien, Basslinien, Akkorde und auch einzelne Effektsuren.

Diese Vorlage dient als Beispiel oder als Material zum direkten Starten. Anhand des Beispiels können die Teilnehmenden die Grundfunktionalität der Software nachvollziehen. Die Teilnehmenden entwickeln auf Grundlage dieser Vorlage zunächst eine Variante bzw. eine Art Remix. Im weiteren Projektverlauf wird daraus nach und nach eine eigene Version, die sich mehr und mehr der ursprünglichen eigenen Idee annähert. Dafür können die vorhandenen Spuren frei verändert, ausgetauscht und neue Spuren hinzugefügt werden.



Die Challenge besteht darin, möglichst wirkungsvolle Versionen zu entwickeln. Die Teilnehmenden geben sich dazu nach der Feedbackrunde gegenseitig anonym Punkte (z.B. 1 bis 3 Sterne) (z.B. via Mentimeter, alternativ auch <https://xoyondo.com>). Unter den Teilnehmenden wird schnell klar, dass es hierbei letztlich aber nicht um einen Wettkampfvergleich geht, sondern die Punkte auch als produktive Form der Wertschätzung verstanden werden können.

Die zentrale Aufgabe der Dozent\*innen liegt darin, die kreativen Prozesse zu unterstützen und Hilfestellung beim Umgang mit BandLab zu geben. Optional kann auch bei der Gestaltung eines Rap Textes etc. unterstützt werden. Die Teilnehmenden arbeiten eher für sich. Jedoch gibt es regelmäßige Austauschtreffen nach gezielten Aufgabenstellungen (bspw. "Fangt als erstes mit der Schlagzeugspur an"), die von den Dozierenden moderiert werden.

Durch einen bspw. wöchentlichen Termin kommen die Teilnehmenden in regelmäßigen Abständen wieder zusammen und konnten in der Zwischenzeit weiter an ihren eigenen Projekten arbeiten. Bei diesen Treffen können die Teilnehmenden sich zu entstandenen Fragen austauschen und sich Feedback zu ihrer Musik einholen. Nach ca. 3-6 Terminen werden die entstandenen Songs miteinander verglichen und in einer Abstimmung festgehalten, wer mit seiner Bearbeitung der Vorlage der eigenen Idee am nächsten gekommen ist. (Oder es haben sich im gemeinsamen Austauschprozess neue Kriterien für die Bewertung entwickelt.)

#### **Tutorials:**

First try: <https://www.youtube.com/watch?v=ln-CRZr4Fto>

Arbeiten mit Loops: <https://www.youtube.com/watch?v=PPFHnrquFiM>

Arbeiten mit der Drum Machine: <https://www.youtube.com/watch?v=3IGSuuv62Us>

BandLab erklärt fürs Handy (iOS & Android): <https://www.youtube.com/watch?v=dZexl4DGuZ8>

oder: <https://www.youtube.com/watch?v=55CaH4uPf-Y>

Fortgeschrittener: Awesome Beats, Chords and Melodies:

<https://www.youtube.com/watch?v=r4VWYZi1GI0>

Instrumente aufnehmen: <https://www.youtube.com/watch?v=Tx9Pk9G5xS8>

Viele viele weitere, super Tutorials von Inclusive Music:

<https://www.youtube.com/channel/UCgf5ymXSyONh0HwRL8Qs4Dg>

Website für kostenlose Sounds:

<https://freesound.org> (man muss sich kostenlos registrieren)

## 2. Kurzbeschreibung/Ankündigung

Produziere deinen eigenen Song!

Klar lässt sich die Corona-Pandemie nicht durch die Teilnahme an unserer Song-Challenge bezwingen, aber man kann die Zeit daheim ja nutzen um Neues zu versuchen. Also: Warum nicht bei unserer Song-Challenge mitmachen? Alles was du brauchst ist eine Idee: Welchen Sound soll dein Song haben? Welcher Stil gefällt dir richtig gut? Welches Gefühl drückt für dich dieser Song aus?

Wenn du soweit bist, melde dich auf unserem Discord-Server XXXX.

Lade deine Freunde ein auch an der Challenge teilzunehmen.

Haben wir eine Truppe zusammen, zeigen wir kurz wie du Songs auf der Plattform BandLab (als App oder am Laptop) produzieren kannst und dann kannst du gleich mit deinem Corona-Song-Projekt starten.

Macht deine Gefühle zu Musik, gib deiner Stimmung einen Sound. Wir starten mit Material eines Demoprojektes bei direkt bei Bandlab. Hier haben wir dir Loops und Sounds zur Verfügung gestellt und du kannst dir aussuchen welche du benutzt und eigene Geräusche aufnehmen. Wer Lust hat kann für seinen/ihren Song rappen, singen, flüstern, schreien oder summen und Beatbox-Geräusche machen.

Mitmachen kann, wer sich bei "Discord" und "Bandlab" einen Account erstellt hat.

## 3. Aufgabenstellung

Wenn du noch keine(n) hast, erstelle dir jetzt einen Account bei "discord" und bei "BandLab!" Hast du diese Accounts trete der Gruppe XXX bei discord bei und nehme die Einladung von deinem Dozenten XXX auf Bandlab an.

Als nächstes machst du dir Gedanken zu deinem Song. Folgende Fragen können dich dabei unterstützen:

Welche Art von Song möchtest du machen, Pop, Jazz, Metal, HipHop, Trap, Rockmusik etc. oder lieber dubbigen Reggaesound?

Welches Gefühl möchtest du ausdrücken?

Um was geht es in dem Song, welches Thema möchtest du dir von nehmen?

Aus deinen Antworten auf diese Fragen entsteht die Idee für deinen Song.

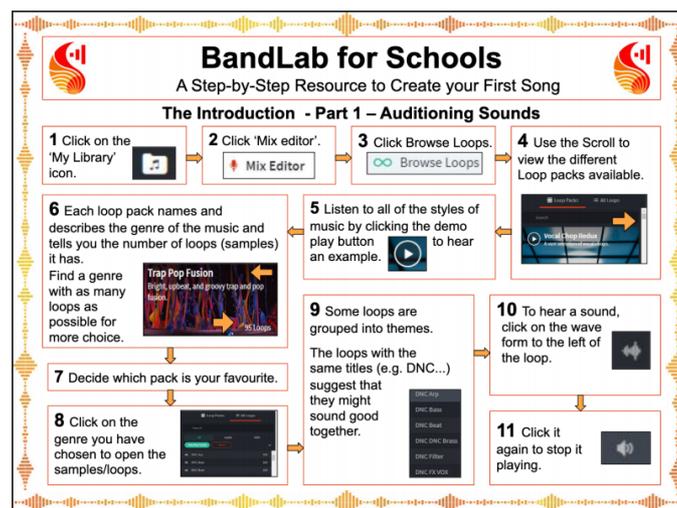
Beschreibe deine fertige Idee kurz in unserem Discord-Chat.

Als nächstes lernst wie du mit Bandlab deinen Song komponierst, schau dir das Tutorial XXLinkXX.

Jetzt geht es um deinen Song, verändere die einzelnen Spuren so, wie es deiner Idee am nächsten kommt. Beginne mit dem Schlagzeug (Kick, Snare, HiHat), verändere dann den Bass. Als nächstes arbeitest du an der Melodie. Vielleicht fehlt deinem Song noch deine persönliche Handschrift und Sound? Nimm Instrumente auf, spiele Geräusche ein und singe, rappe oder summe etwas. Den Zwischenstand deiner Arbeit am Song kannst du auf discord mit den anderen Teilnehmer\*innen reflektieren und diskutieren.

Nach drei Sessions (3 Wochen) ist dein Song fertig und du stellst ihn auf bandlab im Klassenzimmer für alle Teilnehmer\*innen zum anhören und abstimmen bereit.

Abstimmung: jede/r Teilnehmer\*in hat drei Stimmen und vergibt diese an drei Favoriten. Für den eigenen Song darf nicht gestimmt werden.



## 4. Ablauf

1. Akquise/Werbung über Social Media / Email der Partnereinrichtungen
2. Bandlab Beispielprojekt wird von den Dozent\*innen vorbereitet

3. Anmeldung der Teilnehmenden bei Discord -> Bewerbung mit Songidee (Genre, Gefühl, Thema) im dafür eingerichteten Kanals.
4. Erste gemeinsame Session - Tutorial: "Wie arbeite ich in Bandlab"
5. Experimentieren / erste Umsetzung von Ideen im eigenen Projekt
6. Treffen bei Discord - Zwischen-Voting - Nachbesprechung / Fragerunde/
7. "Hausaufgabe" -> in der Freizeit arbeiten die Teilnehmenden an dem Projekt weiter
8. Zweite gemeinsame Session: weitere Hilfestellungen, Zwischen-Voting und musikalischer Austausch etc. wie Punkt 5.-7.
9. Fertigstellung der Projekte und finales Voting durch die Teilnehmenden
10. Gegebenenfalls Präsentation der Produktionen auf der Webseite

## 5. Technik

Die Teilnehmenden können mit einem Smartphone oder Tablet sowie mit einem Laptop teilnehmen. Kopfhörer sind eine sinnvolle Ergänzung. Eine gute Internetleitung ist fundamental wichtig.

Webseite:

- Auf der Webseite wird für die Teilnahme am Projekt geworben
- Außerdem kann dort das Ergebnis präsentiert werden.

Discord:

- Zur Kommunikation: zB. zum Verabreden, über Musik und die Musikproduktion austauschen, zum Sprechen über's Wetter ;)
- Der Kommunikationskanal über den die Dozent\*innen die Teilnehmenden betreuen.

BandLab

- Produktion
- konstruktive Kritik, inhaltliche Kommentare

Mentimeter:

- So eine Plattform dient dazu anonym eine Bewertung zu erheben, die dann Ausgangspunkt für den künstlerischen Austausch ist.

# Automatic Soundpoems

Grundlegende Konzeptidee von Carlos Ortiz und Deniz Dilek

Die folgende Konzeptidee stellt einen Leitfaden zur Durchführung von Online-Angeboten im Rahmen des Projekts "app2music\_DE" dar. Sie wurden von einer Gruppe von erfahrenen Workshopleiter\*innen in einer Reihe von Zoom-Sessions entworfen. Selbstverständlich muss dieses Konzept an die jeweilige individuelle Situation, d.h. die Erfahrungen der durchführenden Musiker\*innen, der Teilnehmenden Kinder und Jugendlichen sowie an die Themen lokaler Partner\*innen aus dem Kulturbereich angepasst werden.



app2music\_DE - Musizieren mit Apps. Kinder und Jugendliche spielen ihre Lieblingssongs, kreieren Hörspiele und entwickeln eigene Musikideen. Durch die Kooperation mit etablierten Kultur- und Bildungsinstitutionen ist der app2music e.V. mit seinem Projekt an mittlerweile 20 deutschlandweiten Standorten vertreten. In jährlich über 1.000 Veranstaltungen bringen über 250 Künstler\*innen mit unterschiedlichem musikalischen Hintergrund ihre Erfahrung ein.

Mehr: <http://app2music.de/kulturmachtstark/>

## Inhalt

1. Grundidee	... S. 20
2. Kurzbeschreibung/Ankündigung	... S. 21
3. Aufgabenstellung	... S. 21
4. Ablauf	... S. 22
5. Technik	... S. 22

## 1. Grundidee

In Anlehnung an die Schreib-Techniken des Automatic Writings der Surrealisten ([https://en.wikipedia.org/wiki/Surrealist\\_automatism](https://en.wikipedia.org/wiki/Surrealist_automatism)) werden die jugendlichen Teilnehmer\*innen in Gruppen eigene Automatic Sound Poems aus alltäglichen Situationen, d.h. aus sozialen, emotionalen und politischen Assoziationen oder einfach aus kleinen dadaistischen Text-Einfällen komponieren.

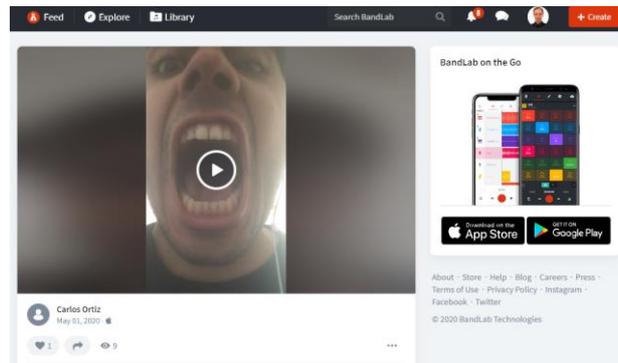
Zu Zeiten von Corona bleiben viele Dinge unausgesprochen oder sind sprachlich gar nicht wirklich fassbar. Dieser Workshop soll den Teilnehmern\*innen die Möglichkeit geben mit einer speziellen künstlerischen Technik das Gefühlsmäßige sowie subversive Potenziale fruchtbar zu machen und damit eigenen poetischen Triggern einen Ausdruck zu verleihen. Die Projekte basieren auf kurzen gemeinschaftlich kreierten Automatic Writings (kurze spontane Gedichte), die die teilnehmenden Jugendlichen anschließend genauso assoziativ und frei vertonen werden, wobei sie die Online-Musikplattformen BandLab project + BandLab video mixer verwenden.

### Inspirationen:

Ausgangspunkt bei der Erstellung der kurzen Sound Poems ist die bewusste Wahrnehmung von Alltagssituationen. Scheinbar unbedeutende Gegenstände oder Redewendungen, vielleicht zunächst unbedeutende Alltagsklänge oder unterschwellige Emotionen dienen als Startpunkt der audiovisuellen Explorationen.

Beispiele bandlab-videomixe:

<https://www.bandlab.com/post/f955cc6d-8a8b-ea11-96d2-0003ffd1fc09>  
<https://www.bandlab.com/post/c7677179-8b8b-ea11-96d2-0003ffd1fc09>



Beispiel-Profil eines/einer Bandlab-Teilnehmer\*in, das ironisch-dadaistische Prozesse in Formen kurzer Mini-Kompositionen aufgreift:

<https://www.bandlab.com/d4rkn3ssr1s1ng>

### Zielgruppe/Workshop-Format/Zeitraumen:

Alter: 10-18 Jahre

1 Tag, ca. 3-5 Stunden + Email-Vorbereitung

### Vorbereitung/ Materialien seitens der Workshopleiter:

- ein sehr kompaktes app2music Video-Tutorial zur projektspezifischen Nutzung von bandlab
- ein weiteres kurzes app2music Video-Tutorial zur projektspezifischen Nutzung von discord

## 2. Kurzbeschreibung/Ankündigung

In diesem Workshop wollen wir mit euch in Anlehnung an die künstlerische Technik des Automatic Writings der Surrealisten ([https://en.wikipedia.org/wiki/Surrealist\\_automatism](https://en.wikipedia.org/wiki/Surrealist_automatism)) eigene Automatic Sound Poems aus alltäglichen Situationen, freien Assoziationen oder einfach aus kleinen dadaistischen Text-Einfällen komponieren.

Dabei könnt ihr mit uns verschiedene Verfremdungstechniken erproben.

Hier findet ihr zwei Beispiele dazu:

<https://www.bandlab.com/post/f955cc6d-8a8b-ea11-96d2-0003ffd1fc09>  
<https://www.bandlab.com/post/c7677179-8b8b-ea11-96d2-0003ffd1fc09>

## 3. Aufgabenstellung

Heute tauchen wir durch Musik, Worte und Bilder in unsere eigenen Gedanken ein. Eine Gelegenheit, alles, was wir wollen, spontan auszudrücken und zu kommunizieren.

(Wir zeigen Beispiele einige surreale visuelle Kunstwerke)

Diese Künstler drückten mit allen Arten von Symbolen und Objekten eine Realität aus, die zuerst durch die Linsen ihres Geistes gefiltert und in Kunst verwandelt wurde. Sie waren nicht nur glücklich, die Realität so zu haben, wie sie ihnen präsentiert wurde, sondern wollten dieser Realität eine überlegene Bedeutung geben.

In dieser Form werden wir dasselbe tun, aber mit Worten, Tönen und Bildern. Zuerst werden wir ein kollektives Gedicht in unserem discord Channel erstellen. Jeder von uns würde in Worten die ersten Dinge ausdrücken, die ihm in den Sinn kommen. In dieser Form könnte eine Kartographie unseres Geistes und unserer Gefühle zu Gedichten erweitert werden. Dafür haben wir 1 Stunde Zeit.

Danach werden wir uns in Gruppen aufteilen. Jede Gruppe wird mit einem Teil unseres kollektiven Gedichts arbeiten. Die Idee ist, diesen spezifischen Aspekt des Gedichts, dem jede Gruppe zugeordnet ist, in Musik und Videos umzuwandeln. Für diesen Teil haben wir 2 Stunden Zeit und wir werden Bandlab verwenden.

Als letztes werden wir zu Discord zurückkehren, um unsere Ergebnisse zu teilen und sie zu reflektieren. Eine sehr wichtige Frage zum Nachdenken: Wie Kunst uns geholfen hat, unsere Tiefen und Gefühle auszudrücken und unsere Realität in etwas Schönes zu verwandeln?

## 4. Ablauf

- 1) Willkommens- und Einweisungs-Email an alle teilnehmenden Jugendlichen inklusive Tutorial-Videos sowie Beschreibung des zeitlichen und inhaltlichen Ablaufs
- 2) Meeting im Gruppenchat über Discord. Erstellung eines gemeinschaftlichen Automatic Writings in der gesamten Gruppe. Mögliche Methode hierbei:  
Jedem Teilnehmer wird eine Nummer zugewiesen. Die Teilnehmer schreiben im Chat das erste, was ihnen in den Sinn kommt, in einer progressiven Reihenfolge gemäß den zugewiesenen Nummern.
- 3) Die gesamte Gruppe wird in 2er Teams unterteilt. Jedes Zweier Team setzt das Gedicht -erneut frei und assoziativ im Sinne des Automatic Writings- in einem kurzen Bandlab Audioprojekt und darüberhinaus in einem Bandlab-Videomix um.
- 4) Im Anschluss an die Arbeit in Zweier-Teams trifft sich die gesamte Workshop Gruppe erneut im Discord Chat und präsentiert und diskutiert die Ergebnisse.
- 5) Die Ergebnisse können in Form einer Collage zusammengeschnitten werden.

## 5. Technik

Technische Voraussetzungen seitens der teilnehmenden Jugendlichen:

- Einen Discord-Account
- eigene Email oder Facebook-Account zur Anmeldung bei bandlab;
- Handy + einen regelmäßigen Zugang zu einem Laptop oder Desktop-Rechner (Windows, Mac OS oder LINUX) mit Internetzugang (Browsertipps: Opera oder Firefox)

Benötigt werden: Webseite (Ankündigung), Discord (Projektkoord.), BandLab inklusive "bandlab videomix" und "bandlab education" (Musik- und Videoproduktion)

Webseite:

- Auf der Webseite wird für die Teilnahme am Projekt geworben → Kurzbeschreibungstext (2.)
- Außerdem kann dort das Ergebnis präsentiert werden.

Discord:

- Die Online-Plattform Discord hat die Funktion der Kommunikation im Projekt. Dort finden sich in einzelnen Channels vielleicht parallel laufende Gruppe, die miteinander die Szenen in Audio-Channels entwickeln. Auch finden sich dort die Links zu den BandLab-Profilen der Beteiligten.
- Verschiedene Text-channels eröffnen (z.B. Musik und Text, sodass man sich in diesem Channels austauschen kann)

BandLab:

- Die Online-Plattform BandLab ist das zentrale Musikbearbeitungsprogramm.
- In BandLab kann auch mit Videos gearbeitet werden.

# BeatHoven

Beats und Collagen erstellen mit Midi- & Audiofiles von Beethoven-Kompositionen

Grundlegende Konzeptidee von Gisbert Schürig und Deniz Dilek

Die folgende Konzeptidee stellt einen Leitfaden zur Durchführung von Online-Angeboten im Rahmen des Projekts "app2music\_DE" dar. Sie wurden von einer Gruppe von erfahrenen Workshopleiter\*innen in einer Reihe von Zoom-Sessions entworfen. Selbstverständlich muss dieses Konzept an die jeweilige individuelle Situation, d.h. die Erfahrungen der durchführenden Musiker\*innen, der Teilnehmenden Kinder und Jugendlichen sowie an die Themen lokaler Partner\*innen aus dem Kulturbereich angepasst werden.



app2music\_DE - Musizieren mit Apps. Kinder und Jugendliche spielen ihre Lieblingssongs, kreieren Hörspiele und entwickeln eigene Musikideen. Durch die Kooperation mit etablierten Kultur- und Bildungsinstitutionen ist der app2music e.V. mit seinem Projekt an mittlerweile 20 deutschlandweiten Standorten vertreten. In jährlich über 1.000 Veranstaltungen bringen über 250 Künstler\*innen mit unterschiedlichem musikalischen Hintergrund ihre Erfahrung ein.

Mehr: <http://app2music.de/kulturmachtstark/>

## Inhalt

1. Grundidee	... S. 23
2. Kurzbeschreibung/Ankündigung	... S. 24
3. Aufgabenstellung	... S. 24
4. Ablauf	... S. 25
5. Technik	... S. 26

## 1. Grundidee

Die Midi-Noten von Beethoven-Stücken werden in verschiedenen vorbereiteten bandlab-Templates neuen instrumentalen Klangfarben zugewiesen, in Phrasen geloopt oder durch elektroakustische Manipulationen verfremdet und collagiert. Dabei entstehen neue rhythmische Kontrapunkte und Klangfarben; indem z. B. ein klassisches Melodie-Instrument in ein elektronisches Instrument transformiert wird.

Oder indem aus verschiedenen Midi-Phrasen in Anlehnung an Mozarts Würfelspiel und durch die Hinzunahme von Audio-Effekten gänzlich neue Strukturen komponiert werden (BandLab-Beispiele 1 und 2).

bandlab-Beispiel 1: Re-Instrumentation  
(bandlab-projekt folgt)

bandlab-Beispiel 2: elektroakustische Collage und Verfremdung mit Audio-Effekten

<https://www.bandlab.com/gromulakh/beethovens-5-symphonie-fragmente-84a01dab>

aus: <https://www.bandlab.com/gromulakh/ausgangsmaterial-audiobearbeitung-fragment-symphonie-nr-5-beethoven-419d33cd?revId=d69bf4f7-9e8b-ea11-96d2-0003ffd1fc09>

OER // Dieser Text steht unter der CC BY 4.0-Lizenz. Der Name der Urheberin soll bei einer Weiterverwendung wie folgt genannt werden: Team app2music\_DE



Weitere Online-Musikprojektideen unter: <http://app2music.de/online-musikprojekte-konzeptideen/>

Einen anderen Zugang bietet die Möglichkeit auf kurzen Loops einer Beethoven-Melodie/Harmonie Drumbeats zu kreieren (bandlab-Beispiel 3) und somit aufbauend auf den Midi-Noten neue Hiphop oder Electro-Beats zu komponieren.

bandlab-Beispiel 3: Beatmaking auf den Harmonien der Mondschein-Sonate

<https://www.bandlab.com/gromulakh/mondscheinsonate-3-satz-a19d3aa1>

aus:

<https://www.bandlab.com/gromulakh/ausgangsmaterial-midifile-mondscheinsonate-satz-3-beethoven-b05e18fd>

#### **Zielgruppe/Workshop-Format/Zeitraumen:**

Alter: 12-18 Jahre

1 -2 Tage + Email-Vorbereitung und Tutorial-Videos

#### **Vorbereitung/ Materialien seitens der Workshopleiter:**

- ein sehr kompaktes app2music Video-Tutorial zur projektspezifischen Nutzung von bandlab
- ein weiteres kurzes app2music Video-Tutorial zur projektspezifischen Nutzung von discord

## 2. Kurzbeschreibung/Ankündigung

Du magst klassische Musik, aber Du hast kein eigenes Orchester? Beim BeatHoven-Projekt kannst Du selber Musik gestalten und Klänge ausprobieren.

Wir nehmen Orchesteraufnahmen und Klavierstücke des Komponisten Ludwig van Beethoven und benutzen sie als Bausteine für eigene Stücke. Diese Bausteine kannst Du nach Deinen Vorstellungen auseinandernehmen und neu zusammenfügen, z. B.:

- Klavierklänge mit Beats
- abgefahrene Klangexperimente
- Klangcollagen
- neue Musikstücke

## 3. Aufgabenstellung

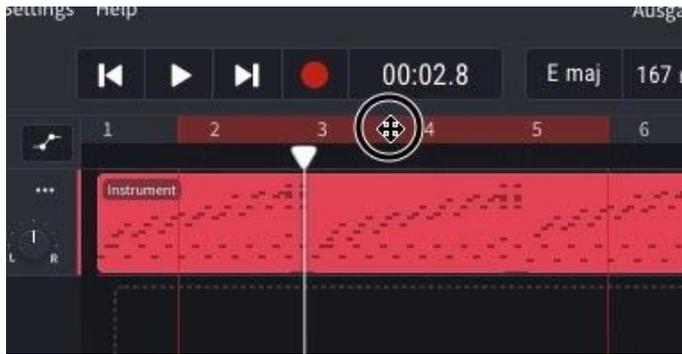
Willkommen beim BeatHoven-Projekt! Auf dieser Website kann es losgehen:

[www.bandlab.com](http://www.bandlab.com) -> Link zum Projekt.

Oben links findest Du den Startknopf, um in die Mondscheinsonate von Beethoven hineinzuhören.



Anstatt immer weiter zu laufen, wiederholt sich immer der rot angezeigte Zahlen-Bereich (2, 3, 4, 5). Diesen Bereich - den Loop, oder Cycle - kannst Du verschieben und so andere Abschnitte anhören. Klicke dafür in die Mitte des Bereiches und lasse erst los wenn der Bereich verschoben ist. Der Cursor sieht dabei wie ein Kreuz aus Pfeilen aus.



Außerdem kannst Du ihn links und rechts vergrößern oder verkleinern. Gehe dafür mit der Maus an die Kante des Bereiches. Der Cursor wird dabei zu einem Links-Rechts-Pfeil.



Suche Dir einen Abschnitt in dem Stück, der Dir besonders gefällt und bringe ihn auf eine Länge Deiner Wahl.

## 4. Ablauf

1. Willkommens- und Einweisungs-Email an alle teilnehmenden Jugendlichen inklusive Tutorial-Videos aus A) sowie Beschreibung des zeitlichen und inhaltlichen Ablaufs
  - a) Es kann damit gerechnet werden, dass das erste Treffen allein zum Klären der Technik draufgeht. Die Tutorial-Videos sollen dabei unterstützen, dass die technischen Herausforderungen vorher schon erprobt werden konnten.
2. Meeting im Gruppenchat über Discord. Verschiedene bereits bestehende Templates der Gruppe zuweisen. Aufzeigen der verschiedenen Möglichkeiten mit den Midi-Noten Templates in bandlab.
3. Kompositions-Phase1
4. Zwischen-Feedback auf discord mit Chat in der gesamten Gruppe und Präsentation und Diskussion der ersten Zwischen-Ergebnisse; Tipps und Tricks
5. Kompositions-Phase2
6. Discord Chat Track-Ergebnisse + eventuell Mix-und-Master-Session von den Workshop-Leitern
7. Die Ergebnisse können als eine Serie von Variationen nacheinander durchgehört/präsentiert werden.

# 5. Technik

Technische Voraussetzungen seitens der teilnehmenden Jugendlichen:

- Einen Discord-Account
- Eigene Email oder Facebook-Account zur Anmeldung bei bandlab;
- Handy + einen regelmäßigen Zugang zu einem Laptop oder Desktop-Rechner (Windows, Mac OS oder LINUX) mit Internetzugang (Browsertipps: Opera oder Firefox)

Benötigt werden: Webseite (Ankündigung), Discord (Projektkoord.), BandLab inklusive "bandlab videomix" und "bandlab education" (Musik- und Videoproduktion)

Webseite:

- Auf der Webseite wird für die Teilnahme am Projekt geworben → Kurzbeschreibungstext (2.)
- Außerdem kann dort das Ergebnis präsentiert werden.

Discord:

- Die Online-Plattform Discord hat die Funktion der Kommunikation im Projekt. Dort finden sich in einzelnen Channels vielleicht parallel laufende Gruppe, die miteinander die Szenen in Audio-Channels entwickeln. Auch finden sich dort die Links zu den BandLab-Profilen der Beteiligten.
- Verschiedene Text-channels eröffnen (z.B. Musik und Text, sodass man sich in diesem Channels austauschen kann)

BandLab:

- Die Online-Plattform BandLab ist das zentrale Musikbearbeitungsprogramm.
- In BandLab kann auch mit Videos gearbeitet werden.

# Corona Diaries

Tagebucheinträge zur Corona-Zeit werden in Musik verwandelt

Die folgende Konzeptidee stellt einen Leitfaden zur Durchführung von Online-Angeboten im Rahmen des Projekts "app2music\_DE" dar. Sie wurden von einer Gruppe von erfahrenen Workshopleiter\*innen in einer Reihe von Zoom-Sessions entworfen. Selbstverständlich muss dieses Konzept an die jeweilige individuelle Situation, d.h. die Erfahrungen der durchführenden Musiker\*innen, der Teilnehmenden Kinder und Jugendlichen sowie an die Themen lokaler Partner\*innen aus dem Kulturbereich angepasst werden.



app2music\_DE - Musizieren mit Apps. Kinder und Jugendliche spielen ihre Lieblingssongs, kreieren Hörspiele und entwickeln eigene Musikideen. Durch die Kooperation mit etablierten Kultur- und Bildungsinstitutionen ist der app2music e.V. mit seinem Projekt an mittlerweile 20 deutschlandweiten Standorten vertreten. In jährlich über 1.000 Veranstaltungen bringen über 250 Künstler\*innen mit unterschiedlichem musikalischen Hintergrund ihre Erfahrung ein.

Mehr: <http://app2music.de/kulturmachtstark/>

## Inhalt

- |                                 |           |
|---------------------------------|-----------|
| 1. Grundidee                    | ... S. 27 |
| 2. Kurzbeschreibung/Ankündigung | ... S. 28 |
| 3. Aufgabenstellung             | ... S. 28 |
| 4. Ablauf                       | ... S. 29 |
| 5. Technik                      | ... S. 29 |

## 1. Grundidee

Die Teilnehmenden (10 bis 18 Jahre alt) entwickeln eine kurze Szene, in der sie ein Erlebnis oder ein Gefühl aus ihrem Corona-Alltag beschreiben, und halten sie auf der Plattform Yo-Pad (<https://yopad.eu>) anonym schriftlich fest. Keiner weiß, wer was geschrieben hat. Die einzelnen Beiträge werden eingesammelt und dann auf Discord zusammengefasst aufgelistet.

Nach dem 'Stille-Post-Prinzip' wählt sich jede\*r Teilnehmende einen (anderen) Text aus und ist aufgefordert diesen nun in Form einer kurzen Sprachaufnahmen (BandLab) als Schauspielszene von ca. 30 bis 1 Minute Länge zu interpretieren. Er/Sie darf den Text frei interpretieren und durch Schilderungen ergänzen.

Die Sprachaufnahmen auf BandLab werden wiederum und per Zufall wieder an einen anderen Teilnehmenden verteilt. Nun werden die Sprachaufnahmen in BandLab mit zusätzlichen Klängen, (Hintergrund-)Musiken versehen oder auch neu zusammengesetzt (bspw. Wörter/Silben wiederholen oder Sätze vertauschen)

Die finalen Versionen werden dann hintereinander geschnitten und als Hörspiel/Collage auf einer Webseite veröffentlicht.

## 2. Kurzbeschreibung/Ankündigung

Mach Kunst aus deiner schlechten Laune!

Wir wollen aus Erlebnissen und Ereignissen der Coronakrise ein audiovisuelles Kunstwerk schaffen. Es können lustige oder auch nicht so lustige Dinge sein. Dabei sollen auf künstlerische Weise anonym Belange und Gefühle in dieser Zeit der Corona Krise dokumentiert werden. Was hat uns bewegt? Wir versuchen unsere Gefühle in einem Audio und/oder Video zu zeigen (das kann ein Kommentar sein, aber auch ein Musik, Bild, der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt) Zusammen wollen wir alle Ideen bündeln und daraus einen Medien Remix (Collage) erstellen. Durch Teilen unserer Erlebnisse mit Anderen, werden diese schöner und erscheinen uns nicht mehr so schlimm.

Zielgruppe: Alter: 10-18 (unter 12 nur zusammen mit den Eltern oder älteren Geschwistern)

## 3. Aufgabenstellung

### 1. Textentwicklung:

Yo-Pad bietet uns eine Möglichkeit anonym, kurze Texte auszutauschen. Schreibt in unser Yo-Pad eure Erlebnisse die Ihr in Zeit von Corona erlebt habt. Auch wie Ihr euch gefühlt habt. Anschließend kann sich jeder einen Text zur künstlerischen Interpretation auswählen.

--> Beispiel: [https://yopad.eu/p/coronadiaries\\_test-365days](https://yopad.eu/p/coronadiaries_test-365days)

Fragen die euch helfen können und euch auf Ideen bringen:

- was habt Ihr erlebt und wie fühlt ihr euch in der Corona-Krise?
- für was habt ihr jetzt Zeit, wofür ihr bis dato keine Zeit hattet?
- was fehlt euch?
- macht ihr Musik, lernt ihr gerade ein Instrument?
- wie würdet ihr andere mit eurer Musik beeindrucken?
- wie gehts eurer Familie?
- wie vertreibt ihr eure Langeweile?
- wie verständigt ihr euch untereinander?

### 2. Improvisation / sprachliche Textinterpretation:

Wir haben jetzt eine Vielzahl an Texten! Bitte wählt euch einen Text aus, aber nicht euren eigenen und versucht den Text schauspielerisch mit eurer Stimme darzustellen. Wir machen dazu einmal eine kurze Übung/Improvisation. Ich nehme mir folgenden Text: "XYZ" und fange an... (Dozent macht eine kurze Improvisation). -> Jetzt seid ihr dran. (Die Reihenfolge kann vom Dozenten festgelegt werden)

### 3. Klang-Collage - 1. Aufnahme/

-> Dozent gibt eine Einführung in BandLab über Screensharing. Demonstriert die Aufnahmefunktion um Sprache aufzuzeichnen.

Das Spiel aus Abschnitt 2 sollte wiederholt werden...

Super, danke! Ich habe euch ja schon gezeigt wie BandLab funktioniert. Ihr habt jetzt 15 Minuten Zeit ein bisschen an der Interpretation zu eurem Text zu arbeiten. Nutzt vielleicht die Möglichkeit in eine ganz andere Rolle zu schlüpfen oder auch eure Stimme zu verstellen wenn ihr wollt... Bitte nehmt dann euer Ergebnis in BandLab als Tonspur auf, so wie ich es euch schon gezeigt habe.

#### 4. Klang-Collage - Verfremdung...

Danke für eure Aufnahmen. Ich verteile nun die Links zu den Projekten an euch. Bitte behaltet eine Originalspur und macht eine Kopie davon. Diese Kopie könnt ihr frei bearbeiten, zerschneiden, mit Effekten besetzen usw.

Wenn ihr einen Sound braucht, den ihr Zuhause aufnehmen könnt, dann könnt ihr den gerne hinzufügen. Achtet bei der Auswahl darauf, dass der Sound dem Gefühl entspricht, dass am Ende vermittelt werden soll.

#### Ideen / Fragestellungen als Inspiration

(Wie wird daraus eine Musik?)

- Vorgaben machen: Sprachrhythmus klatschen oder einzelne Worte z.B. Uhr wird zu einem Uhrengeräusch.
- Singen des Textes
- einfachste Percussion mit Kochgeschirr
- Naturgeräusche
- Welche Musik, welche Geräusche könnten zu den Szenen passen?

## 4. Ablauf

Je nach Arbeitstempo der Gruppe wird der Workshop auf ca. 2-4 Sitzungen aufgeteilt werden und kann auch in Form eines regelmäßigen Angebots wiederholt werden, so dass am Ende mehrere Collagen angefertigt werden. Zwischen den einzelnen Arbeitsschritten sollte immer wieder Zeit für Feedbackrunden eingeplant werden.

1. Ankündigung auf der Website
2. Vorbereitung:
  - Eine Begrüßungsmail, mit der Einladung zum ersten Termin bei Discord, wurde an die Kinder geschickt. Es werden in der E-Mail vorab alle wichtigen Fragen zu den Programmen und der Benutzung erklärt. Es finden sich darin auch alle Links zu den Programmen und Tipps zur Benutzung der Technik.
3. Treffen bei Discord: (Je nach nach Arbeitstempo brauchen die Teilnehmenden eine unterschiedliche Anzahl von Sitzungen für die folgenden Punkte)
  - Die Teilnehmenden kommen in die erste Discord Session und schreiben zu einem Fragenkatalog (Leitfragen) oder einem eigenen Anliegen einen Kurztext
  - Der/Die Dozent\*in leistet Hilfestellung beim Schreiben
  - Kurze Improvisation (einen geschriebenen Text schauspielerisch darstellen)
  - Dozent\*In erklärt die Aufnahmefunktion in BandLab
  - Kinder interpretieren einen Text und nehmen diese Performance in BandLab auf (Auch als Aufgabe außerhalb der gemeinsamen Sessions möglich)
  - Die Aufnahmen werden dann anderen Teilnehmenden zur Bearbeitung und künstlerischen Verfremdung überlassen. (Auch als Aufgabe außerhalb der gemeinsamen Sessions möglich)
  - Als Nachbereitung fügt der/die Dozent\*in alle Aufnahmen zusammen.
  - Veröffentlichung der Gesamt-Collage auf SoundCloud/YouTube etc.

## 5. Technik

Webseite

- Auf der Webseite des Projektpartners wird für die Teilnahme am Projekt geworben.
- Außerdem kann auf der Webseite das Ergebnis präsentiert werden.

YoPad <https://yopad.eu>

- Zum anonymen Sammeln der Leitsätze  
Beispiel: [https://yopad.eu/p/coronadiaries\\_test-365days](https://yopad.eu/p/coronadiaries_test-365days)

Discord <https://discord.com>

- zentrale Projektkommunikation
- Videokonferenz

BandLab. <https://www.bandlab.com/>

- für Textaufnahmen - Kinder können ihre Audodateien direkt in das Projekt hochladen
- Arrangement - Kinder erstellen jeweils ihre eigene Version ausgehend von den gesammelten Materialien