

Raumzeitpiraten
Tobias Daemgen und Moritz Ellerich

**Improvisierte und performative
Gruppenarbeiten mit
Klang und Overhead-Projektoren**

Unterrichtsmaterial
durchgeführt mit einer 5. Klasse der Ursula-Kuhr-Schule in Köln Heimersdorf

WWW . STADTKLANGNETZ . DE



Übersicht

Thema

Improvisierte und performative Gruppenarbeiten mit Klang und Overhead-Projektoren

Projektziel

Das inhaltliche Ziel unseres Projekts ist eine gemeinsam mit der Schulklasse entwickelte, audiovisuelle Gruppenperformance, die dem bewussten Auftreten und der Förderung des kreativen, improvisierten Umgangs mit Klang- und Bilderzeugern dienen soll. Aufgrund der Gruppendynamik zeigte sich jedoch, dass es sinnvoll war, die Inhalte in einzelne Spiele zu integrieren.

Gliederung

	Seite
Einführung (2 Stunden)	3
Visualisierung (3 Stunden)	4
Klang (3 Stunden)	7
Gruppenperformance / Spiele 1	10
Gruppenperformance / Spiele 2	13
Resümee	15

1. Lehreinheit (2 Stunden)

Die Schulklasse wird durch einleitende Worte und einer kurzen Performance an Overhead-Projektoren und Gameboymusik auf die Thematik eingestimmt.



„Fundstück-Schattenspiel“

Als erste Aufgabe sollen die Schülerinnen und Schüler auf dem Schulhof und in der näheren Umgebung Dinge sammeln, von denen sie sich vorstellen können, dass sie, auf den Overhead-Projektoren (OHP) gelegt, interessant ausschauen könnten (z.B.: transparente Verpackungsfolien, Blätter, kleine Insekten, Ketten, Blumen usw.).



Anschließend werden die gesammelten Gegenstände von den Schülerinnen und Schülern in einem abgedunkelten Raum auf OHPs gelegt und arrangiert (erste Bilder können gelegt werden).



Die gesamte Klasse kann raten was jeweils auf dem OHP liegt.

Im Gruppenresümee wird besprochen, was besonders schöne Schatten, und was eher langweilige Schatten wirft (z.B.: Handys oder andere nicht transparente Klötze).



Anmerkung: Es bietet sich an die Schülerinnen und Schüler gruppenweise mehrere Projektoren belegen zu lassen, so ergeben sich im ganzen Raum Formkollagen und die gesamte Präsentation wird etwas verkürzt.

Materialliste:

- OHPs
- Fundstücke vom Schulhof

2. Lehreinheit (3 Stunden)

Gebiet - Visualisierung

Die Klasse wird in drei Gruppen aufgeteilt und jede Kleingruppe erarbeitet im Rotationsverfahren die Gebiete Visualisierung, Klang, und performatives Auftreten.

„Fundstück-Schattenspiel“

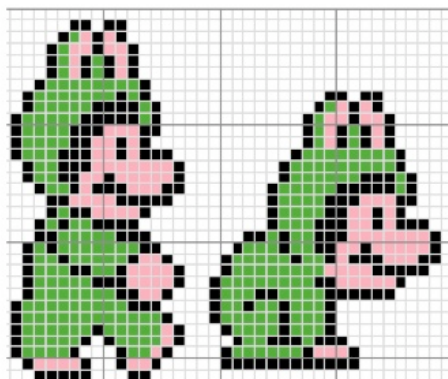
An was können sich die Schülerinnen und Schüler aus der ersten Stunde erinnern?
Wurde neues Material mitgebracht?

Materialordner: Jeder wählt aus seiner, in der ersten Stunde angelegten Sammlung, das für sie/ihn interessanteste Objekt aus. Anschließend präsentiert jeder nacheinander kurz auf dem OHP und versucht etwas über diese Auswahl zu erzählen. Wer möchte darf zusätzlich eine Lupe verwenden. (Warum dieser Gegenstand, was gefällt, was nicht ...)

[erste, kurze performative Situationen vor kleiner Gruppe erzeugen]

[Permanent Hausaufgabe: Die Overheadprojektor-Material-Sammlung vergrößern.]

„Pixelwirklichkeiten“



Vorstellung klassischer, pixelbasierter Gameboy Figuren (Super Mario Land Classic).

Wiedererkennungswerte? (gibt es Super Mario noch? Was ist eine postmoderne Märchenfigur?)

Die Spiel-Charaktere werden vergrößert auf Folien ausgedruckt und mit der Klasse besprochen. Die Aufmerksamkeit wird auf die Quadratstruktur der Bilder gerichtet und evtl. erläutert [Details mit Lupe vergrößern/ untersuchen].

Die Pixel-Spiele



Hinweis: Alle Spielergebnisse werden über einen, im Idealfall mehrere Overheadprojektoren an die Wand projiziert und digital abfotografiert für die Erstellung später verwendeter Folien.



„Pixel-Ratespiel“: Mit 1x1cm Folienquadraten (blau, gelb, rot, grün) werden vom Lehrer nach und nach einfache Bilder (Baum, Vogel, Katze...) auf den OHP gelegt. Die Schülerinnen und Schüler sollen so schnell wie möglich erraten was dargestellt wird.

„Mosaik-Maske“: Jeder Schüler erhält eine klare DinA4 Folie und farbige Folienquadrate und soll versuchen das eigene Gesicht (aus Gedächtnis/Vorstellung) zu legen (Achtung: Folien vorher mit Baumwolltuch statisch aufladen damit die Schnipsel nicht wegfliegen!)

Wenn alle fertig sind werden die Pixelfoliengesichter mit dem OHP über das Gesicht des entsprechenden Schülers projiziert.

„Pixel-Zoo“: Jeder Schüler versucht sein Lieblingstier zu legen. Die Ergebnisse werden im besten Fall mit mehreren OHPs gleichzeitig in den Raum projiziert - sonst einzeln nacheinander. (evtl. erste Ansätze zur performativen, manuellen Animation der Bilder gemeinsam ausprobieren, Tiergeräusche nachahmen?)

„Pixel-Ozean“: Sechs Schüler arbeiten zeitgleich an drei OHPs in der Mitte des Raumes, jeweils zwei Schüler an einem Gerät. Es gilt zu versuchen gemeinsam ein Bild zum Thema „20.000 Meilen unter dem Meer“ zu erstellen. [genug blaue Pixel nicht vergessen!]

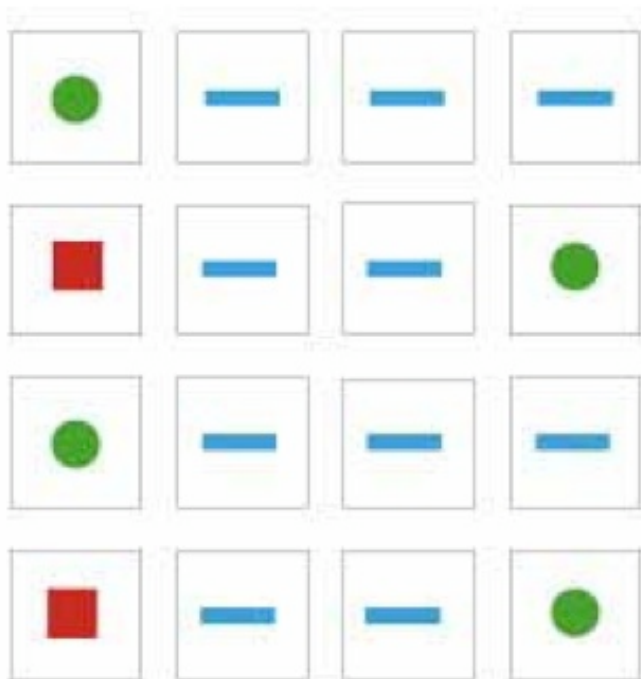
Materialliste:

- OHP
- Din A4 Farbfolien für 1x1 cm Pixel (rot, blau, grün, gelb, grau)
- farblose Din A4 Folien (als Trägerfolie)
- Baumwolltuch (für statische Aufladung der Folien)

3. Lehreinheit (3 Stunden)

Gebiet - Klang

„Die menschliche Beatbox“



4x4 Kästchen werden in ein Blatt Papier geschnitten und an die Wand projiziert. Ein bis zwei Schüler bekommen jeweils ein Schlagzeug-Geräusch zugewiesen z.B.:

Bassdrum: Bumm

Snare: Disch

HiHat: Tzzz

Nun wird gemeinsam überlegt, welches Symbol am besten zu den jeweiligen Geräuschen passt.

Möglich sind verschiedene Farben und Formen die aus Klarsichtfolien geschnitten werden. Diese werden angefertigt und in das Raster der projizierten Kästchen gelegt und somit der Beat programmiert. Ein Kind oder der Lehrer zeigt nun nacheinander auf die Kästchen und gibt somit das Tempo vor. beginnend beim oberen linken Kasten und von da an in Leserichtung weiter.

Anmerkung: Anfangs sollte nur eine Reihe von 4 Kästchen benutzt werden Beispiel: Bumm, Tzzz, Disch, Tzzz

Später können 8, dann 16 Kästchen für ein komplexeres Schlagzeugpattern benutzt werden.

Um die Konzentration auf die Probe zu stellen können die Schülerinnen und Schüler oder die Lehrerin und der Lehrer dazu Rappen oder Singen.

„Geräusche raten“

Ein Kind bekommt geheim eine Stimmung z.B.: Grusel und soll diese vor der Klasse in einem Geräusch versuchen zu erklären bzw. zu interpretieren. Die Klasse darf erraten um welche Stimmung es ging. Danach kommt das nächste Kind dran, beispielsweise dasjenige, das richtig geraten hatte.

„Synästhesie Spiel“



Verschiedene Stimmungen bzw. Themen werden von den Schülerinnen und Schülern in Farben und Formen übersetzt. Z.B.:

Spannung: dunkel Blau und eckig

Freude:

Liebe:

Grusel:

Lustig:

... usw.



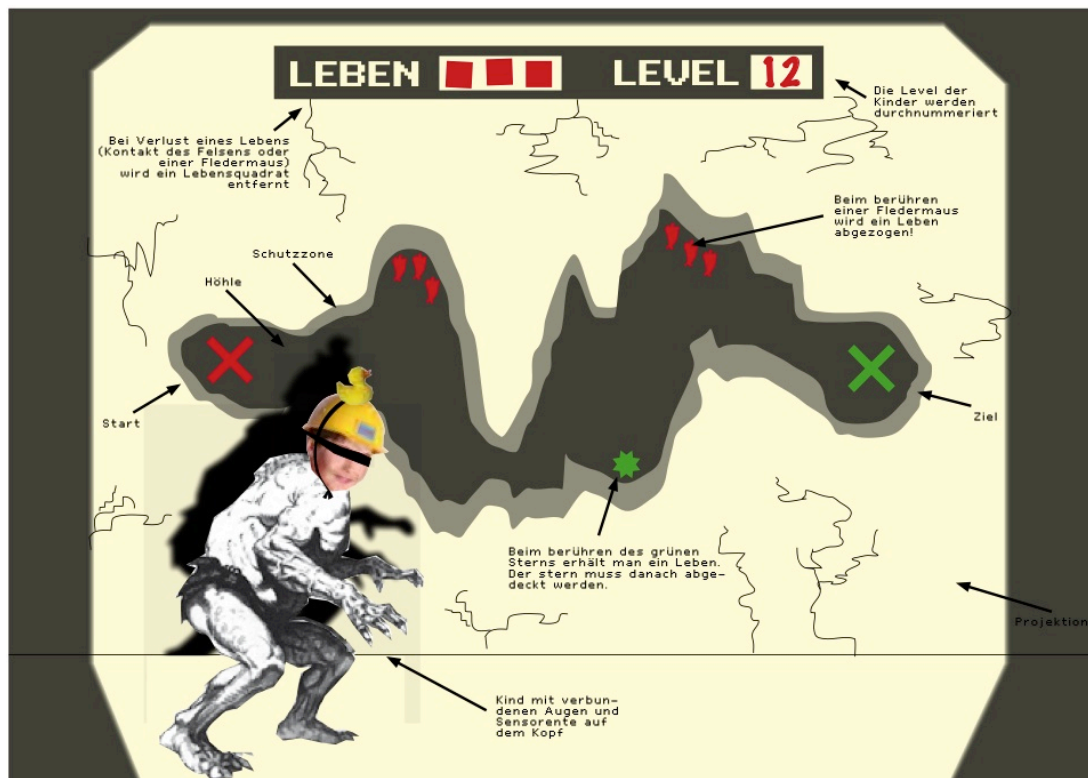
„20.000 Meilen unter dem Meer“: Die im „Synästhesie Spiel“ erarbeiteten Formen können durch die im Spiel „die menschliche Beat box“ erarbeitete Stepsequenzer-Notierung zu Atmosphären zusammen gesetzt werden.

Auf diesem Wege kann eine Filmdramaturgie erarbeitet werden, z.B. Angriff eines Hais mit viel Spannung und Grusel danach die Rettung durch ein Uboot mit Freude, etc.

Materialliste:

- OHP
- Din A4 Farbfolien für 1x1cm Pixel
(rot, blau, grün, gelb, grau)
- farblose Din A4 Folien (als Trägerfolie)
- A4 Blatt mit Aussparungen (4 Reihen, 4 Zeilen)

4. Lehreinheit (4 Stunden)



Fledermaus Entenhöhle

Dieses Spiel dient der Sensibilisierung des Gehörsinns und der Körper-Koordination ohne Sehsinn. Ziel ist es mit geschlossenen Augen und nur über akustische Signale eine virtuelle Höhle zu durchqueren.

Gemeinsam mit der Klasse werden die charakteristischsten Eigenschaften einer Höhle besprochen: Dunkel, viele Felsen, Stalaktiten und Stalagmiten, Fledermäuse, Steinzeitmenschen usw.

Jeder Schüler zeichnet eine Höhle auf ein Blatt Papier mit einem Eingang auf der linken Seite und einem Ausgang auf der rechten Seite, ein paar Engpässe, Stalagmiten und Stalaktiten dürfen auch nicht fehlen.



Die Höhle wird aus dem Blatt Papier herausgeschnitten und als Spielfeld auf den OHP gelegt.



Ein Schüler bekommt ein lichtempfindliches Soundmodul auf den Kopf gesetzt (Ente) oder in die Hand gegeben und ihm werden die Augen verbunden. Er muss nun versuchen langsam, nur über seinen Gehörsinn geleitet, an das andere Ende der Höhle zu gelangen. Das projizierte Spielfeld muss so in Höhe und Größe ausgerichtet werden, dass der Schüler alle „Hindernisse“ durch Strecken oder Bücken überwinden kann.



Anmerkung: Als vorbereitendes Spiel wird ein einfaches Quadrat aus Papier auf den OHP gelegt und die Schüler sollen mit Hilfe der Ente (in der Hand haltend) und geschlossenen Augen die quadratische „Höhle“ ablaufen. Auch hier kann probeweise schon eine rote (erwies sich als passendste Farbe) Schutzzone gelegt werden.

Im Normalzustand, also im Innern der Höhle, ertönt ein leises, langsames Tokkern. Wenn man das Spielfeld verlässt, also im hellen Projektorlicht steht, wird das Geräusch laut und schrill. In diesem Fall gibt es einen Lebenspunktabzug. Ziel ist es, möglichst ohne den dunklen Spielfeldbereich mit dem Soundmodul zu verlassen die Höhle zu durchqueren.

Die Außenkante der dunklen Höhle wird mit Folienpixeln umrahmt, so entsteht eine „Schutzzone“ die durch ein lauter werdendes Geräusch des Soundmoduls vor dem Verlassen des Spielfelds warnt. So kann der Spieler sich vorsichtig an den Rändern orientieren um auf die andere Seite zu gelangen. Ein weiterer Schüler steht am OHP und bedient die Lebenspunktanzeige.

Um mehr Schüler in eine aktive Rolle zu bringen ist es möglich das Spiel gleichzeitig an zwei OHP zu spielen. Die Schüler werden dazu in zwei Gruppen aufgeteilt und müssen gegeneinander antreten.

Um das Spiel für die restliche Klasse übersichtlicher und spannender zu gestalten, kann man auf die von den Schülerinnen und Schülern ausgeschnittenen Höhlen Level noch eine Maske mit den Anzeigen für die verbleibenden „LEBEN“ und „LEVEL“ sowie evtl. „GRUPPE“ oder ähnliches auflegen, so werden die einzelnen Level der Schülerinnen und Schülern besser zu einem Spiel zusammengezogen.

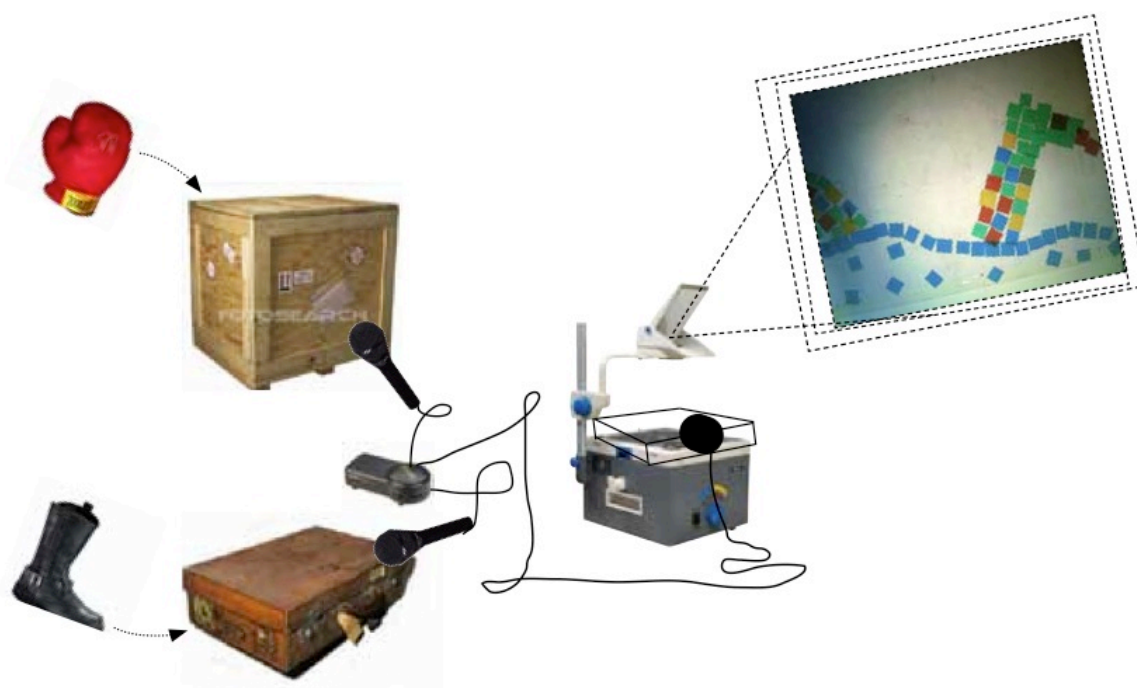
Materialliste:

- OHP
- farblose Din A4 Folien (als Trägerfolie)
- Folienstifte
- A4 Papierbögen
- Lichtsensitive Tongeneratoren (Sensorente, Bauanleitung siehe Anlage 1)

5. Lehreinheit (4 Stunden)

Kickbox-Drachen-Disko

Es werden Kisten oder Eimer mit Mikrofonen versehen, diese werden über einen kleinen Verstärker mit Bass-Shakern verbunden, die in Plexiglaswannen befestigt sind. Wenn nun die Schülerinnen und Schüler gegen die Kisten treten, trommeln oder schießen, wird die Plexiglaswanne in Vibration versetzt und das Bild auf dem OHP animiert. Die Bilder werden mit der in den Vorstunden gesammelten Materialien erstellt.



Eine Einheit kann von vier Schülerinnen und Schülern bespielt werden. Zwei erzeugen den Klang an Kiste oder Eimer und zwei bedienen den OHP und legen Bilder und Objekte in die vibrierende Plexiglaswanne.

Die Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler sollte auf das Zusammenspiel ihrer Aktion, den erzeugten Klang und dessen Übertragung auf das Bild gerichtet werden.

Als interessante Variation hat sich der Einsatz von Wasser und die über die Stimme erzeugte Vibration erwiesen. Die Schülerinnen und Schüler sollen versuchen mit dem Einsatz ihrer, über Mikrophon abgenommenen, Stimme die Wasseroberfläche zu beeinflussen.

Materialliste:

- OHPs
- Mikrophone oder Piezo-Wandler (conrad.de Best.Nr.: 690635 - 62)
- Bass Shaker (pollin.de Best.Nr.:640 338)
- Verstärker
- Plexiglaswannen (beispielsweise bei IKEA zu erhalten)
- robuste Kisten (an diese werden die Piezos befestigt)
- Wasser und Fundsachen (siehe 1. Lehrbereich)

Resümee

Während der Arbeit mit der Klasse, die sich zum größten Teil aus Schülern mit erheblichen Konzentrations- und Lernschwierigkeiten und erhöhtem aggressiven Potential zusammensetzte, hat sich gezeigt, dass es Sinn macht die zu vermittelnden Inhalte in einzelne Spiele zu integrieren. Das zu Beginn gesteckte Ziel, einer gemeinsam zu entwickelnden, audiovisuellen Gruppenperformance wurde in wesentlich kleinere Einheiten zerlegt, die dem bewussten Auftreten und der Förderung des kreativen, improvisierten Umgangs mit Klang- und Bilderzeugern dienen. Als sinnvoll hat sich ebenfalls die Aufteilung der 25 Schüler in drei kleinere Gruppen erwiesen die im Rotationsverfahren jeweils konzentrierter in den Feldern des performativen Auftretens, der Klang-, und der Bildproduktion agieren konnten.