

## **Digital ist anders**

### **Die Erforschung von Klängen aus dem unmittelbaren Umfeld und deren Manipulation mit Synthetischen Effekten im Umfeld zeitgenössischer Improvisation**

**Roman Rofalski**

#### **Klassenstufe:**

5-13

#### **Projektbeschreibung:**

Der Einfluss des digitalen Zeitalters stellt immer wieder neue Anforderungen aber auch neue Möglichkeiten für uns dar. Dies gilt für die moderne Pädagogik genauso wie für zeitgenössische Komposition und Improvisation.

Das vorliegende Konzept will zeigen, wie Klang aus herkömmlichen Musikinstrumenten ebenso wie aus allen erdenklichen Gegenständen des täglichen Lebens erzeugt und mit dem Computer verfremdet und um neue Spielparameter erweitert werden kann.

Ziel des Projekts ist es, den Schülerinnen und Schülern einen Zugang zu Neuer Musik zu ermöglichen, der unabhängig von instrumentalem Können oder Vorbildung in diesem Feld stattfindet. Anhand der individuellen Interessen der Teilnehmenden soll eine interaktive Komposition erstellt werden, die Musikinstrumente unterschiedlichster Art vereint: So kommen Orchesterinstrumente genauso zum Einsatz wie das Orff-Instrumentarium und alle Dinge aus dem alltäglichen Umfeld, die interessante Klänge erzeugen können. Darüber hinaus kommen auch elektronische Klangerzeuger und -Manipulatoren ins Spiel, die das Spektrum des gemeinsamen Musizierens erweitern. Über das Spielen von regulären Notensystemen hinaus soll den Schülerinnen und Schülern vermittelt werden, dass man auch mit Spielanweisungen wie "schnell/langsam", "dicht/sparsam", "verzerrt/klar" oder "wild/ruhig" interagieren kann.

Verschiedene Funktions- und Spielprinzipien zeitgenössischer Musik und Improvisation sollen verständlich gemacht und selbst ausprobiert werden. Verschiedene Klänge werden aufgenommen und im Computer bearbeitet und mit neuen Manipulationsmöglichkeiten versehen. Z. B. kann ein Geräusch auf herkömmliche Weise erzeugt, aber auch über eine Midi-Tastatur getriggert und live mit Effekten versehen werden.

In der abschließenden Performance sollen genau diese Unterschiede herausgestellt werden, um zu zeigen, wie Klänge sowohl natürlich entstehen sowie vom Computer augmentiert werden können.

Der formale Rahmen wird dabei von Roman Rofalski gestellt, während die Bausteine für die Improvisationen während der Arbeitsphase herausgearbeitet und zusammengefügt werden.

Hauptaugenmerk liegt dabei auf rhythmischer Improvisation und der Erzeugung sowie Verarbeitung von Geräusch, um auch ohne instrumentale Vorkenntnisse einen Zugang zu musikalischer Interaktion und dem Komponieren zu ermöglichen. Sich Musik nicht im Sinne des klassischen Erlernens eines Instruments zu nähern, sondern durch das Lösen improvisatorischer Aufgaben unterschiedlichster Art, soll dazu beitragen, einen spontanen Zugang sowohl zum Improvisieren als auch zum Hören von Musik abseits des Mainstream auszubilden und Berührungängste abzubauen.

**Lerninhalte/Lernziele:**

- Abbau von Berührungängsten vor Improvisation
- Zugang zu zeitgenössischer Musik schaffen
- Förderung der Kreativität durch Sensibilisierung für die Klänge unserer unmittelbaren Umgebung
- Erforschen der Möglichkeiten der Klangmanipulation und durch digitale Bearbeitung in der Synthese aus analogem Klang und Effekten aus dem Computer

**Anforderungen und gewünschte Vorbereitung des Projekts durch die Lehrkraft:**

Die Schülerinnen und Schüler müssen nicht zwingend ein Instrument beherrschen. Wünschenswert wäre, dass einige Schülerinnen und Schüler Instrumentalunterricht erhalten. Musikalisches Grundwissen in Form von elementarer Rhythmik (verschiedene Notenwerte, Tempi) wäre wichtig.

Es wäre schön, wenn die Lehrkräfte die Klasse schon im Vorfeld auf kreatives und kollektives Arbeiten vorbereiten. Dies kann musikalisch stattfinden, aber auch in Form von Theaterimprovisationen oder gemeinsamen bildnerischen Kompositionen. Die Schülerinnen und Schüler sollten schon einmal die Erfahrung gemacht haben, gemeinsam künstlerische Konzepte zu entwickeln und die Erfahrung, dass sie sich frei und ohne Hemmungen in einem kreativen Umfeld bewegen können.

Die Lehrkräfte könnten zudem schon im Vorfeld unterschiedliche Musikstile in der Klasse vorstellen und der Klasse helfen, über ihre Höreindrücke zu sprechen.

**Equipment:**

Anlage (nach Möglichkeit nicht unterdimensioniert), Orff-Instrumentarium, evtl. Tablets mit Musikapps, Mischpult, Mikrophone, mehrere Midi-Tastaturen (die genauen Anforderungen variieren je nach Klassenstärke).

Ein zweiter, nach Möglichkeit etwas ruhigerer Raum für Aufnahmen bzw. als Rückzugsmöglichkeit für Gruppen, die bestimmte Aufgaben üben.

Das technische Equipment kann gerne bei der Landesmedienanstalt ausgeliehen werden, hierbei hilft Ihnen Musikland Niedersachsen gerne.

**Zeitlicher Ablauf:****1. Termin:**

- Kennenlernen, Hören von kurzen Musikbeispielen, die rhythmisch-improvisative Teile enthalten. Von tonaler Musik bis zu Abstraktem und Noise
- Rhythmusübungen mit Klatschen und sprechen, um zum Einen den Erfahrungsstand zu erfassen und zum anderen die Schülerinnen und Schüler auf einen gemeinsamen "Groove" einzustellen
- Vorstellung des Konzepts der Improvisation mit kleinen rhythmischen Motiven
- Erarbeiten einer ersten Gruppenimprovisation mit Gegenständen, die aus dem unmittelbaren Umfeld kommen sowie Instrumenten, die ggf. mitgebracht wurden

## 2. Termin:

- Vorstellen von Instrumenten und Gegenständen, die die Schülerinnen und Schüler mitgebracht haben sowie die Erforschung derer klanglicher Möglichkeiten
- Einteilen von Gruppen je nach Instrument und musikalischen Interessen (z. B. die "lauten, aufgeregten" und die "ruhigen, kontemplativen")
- Ausarbeiten der unterschiedlichen Aufgaben und Teile der Gruppen. Einrichten eines ersten groben Fahrplans für das Stück

## 3. Termin:

- Festigung der Abfolgen und Improvisationsaufgaben innerhalb der Gruppen
- Aufnahme einzelner Klänge bzw. Phrasen

## 4. Termin:

- Vorstellen der bearbeiteten Klänge und deren Modulations- und Triggermöglichkeiten (Loops, Filter, Delays etc.) auf den Midi-Keyboards und anderen zur Verfügung stehenden Controllern
- Einarbeitung der neuen Sounds in den bestehenden Ablauf, Arbeiten an Übergängen zwischen Teilen/Gruppen sowie Interaktion und Kommunikation unter diesen

## 5. Termin:

- Feinjustieren der elektronischen Elemente sowie deren Einbettung in die "analogen" Teile
- mindestens 2 Durchläufe mit Besprechungen

eventuell 6. Termin mit separater Generalprobe

## **Künstlerbiographie:**

### **Roman Rofalski**

Der Pianist und Komponist Roman Rofalski hat sein musikalisches Schaffen dem konstanten Wandel verschrieben. Er sucht stets nach neuen Herausforderungen und experimentiert mit verschiedensten Sparten. Von der klassischen Literatur zieht es ihn zur Populärmusik, zum Jazz bis hin zu Neuer Musik und experimenteller Elektronik. Mit dem Roman Rofalski Trio hat er mittlerweile drei Alben veröffentlicht, auf denen er Vorbilder wie Ravel, Bruckner, Schubert oder Prokofjew arrangiert. Nie eklektisch, immer integrativ, extrahiert er die Essenz der Werke und überführt sie in seine eigene Tonsprache improvisierter Musik. The Kapustin Project (2018) ist Rofalskis Debutalbum als Solo-Pianist auf Sony Classical.

Roman Rofalski studierte klassisches Klavier an der renommierten Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover. Im Anschluss verbrachte er drei Jahre in New York, um an der New York University und am Queens College einen Jazz Master zu absolvieren. Er konzertiert weltweit sowohl solo als auch in unterschiedlichsten kammermusikalischen Besetzungen und mit seinem Jazztrio. Rofalski ist festes Mitglied des Oh Ton-Ensembles für Gegenwartsmusik, arbeitet mit der Stockhausen-Stiftung zusammen und tourt als Partner von Schimmel Pianos regelmäßig durch die Volksrepublik China.