

Jingles in der Schule

Jingles für die Schule

*Ein Konzept zur Analyse und Eigenproduktion
von Sounddesign und Jingles
unter besonderer Berücksichtigung
der Nutzung von Neuen Medien*

Schriftliche Hausarbeit im Rahmen der Zweiten Staatsprüfung

Gabriel Isenberg

Siegen, den 27. Mai 2008
Erstgutachter: StD Wolfgang Ponwitz
Studienseminar Siegen
Lehramt 24 (Sekundarstufen I und II)

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	3
1.1.	Der Rahmen dieser Arbeit	3
1.2.	Bezug zu den Lehrerfunktionen	4
1.3.	Lehrplanbezug	4
1.4.	Literaturschau	6
2.	Jingles in der Schule	8
2.1.	Begriffsklärungen	8
2.2.	Neue Medien im Alltag der Schüler	9
2.2.1	<i>Die Rolle von Jingles im Schülerleben</i>	10
2.2.2	<i>Soundbearbeitungsprogramme</i>	11
2.3.	Neue Medien in der Schule	12
2.3.1	<i>Gewinnbringender Einsatz von Jingles im Musikunterricht</i>	12
2.3.2	<i>Aufnahme und Soundbearbeitung</i>	13
3.	Vorüberlegungen und Vorarbeiten	14
3.1.	Vorüberlegungen	14
3.1.1	<i>Vorerfahrungen der Schüler</i>	14
3.1.2	<i>Didaktische Aufarbeitung und Methodenwahl</i>	15
3.1.3	<i>Formulierung von Lernzielen</i>	17
3.2.	Vorarbeiten	18
3.2.1	<i>Ausstattung</i>	18
3.2.2	<i>Arbeitsmaterialien</i>	20
3.2.3	<i>Rechtliche Fragen</i>	20
4.	Verlaufsplanung der Reihe	22
4.1.	Unterrichtssequenzen	22
4.1.1	<i>Hören, Analysieren und Verstehen von Sounddesign</i>	22
4.1.2	<i>Einblicke in die digitale Musikproduktion</i>	25
4.1.3	<i>Eigenproduktion von Jingles</i>	28
4.2.	Zeitmanagement	31
4.2.1	<i>Gesamtumfang</i>	31
4.2.2	<i>Stundenraster</i>	31
5.	Weiterführende Gedanken	33
5.1.	Chancen und Risiken – ein kurzer Erfahrungsbericht	33
5.2.	Für die Praxis	34
5.3.	Da capo	35
	Literatur	36
	Anhang	39

Anlagen auf CD, dort digitales Anlagenverzeichnis.

1. Einleitung

„Der Musikunterricht leistet einen wichtigen Beitrag zur Medienerziehung.“¹

Mit diesen wenigen Worten eröffnen die Lehrpläne für das Fach Musik in der Sekundarstufe II (für NRW) ein weites Feld, dem sich Musikunterricht im 21. Jahrhundert stellen kann und muss. Um diese fordernde Aussage im Unterricht zur konkreten Anwendung kommen zu lassen, ist die Kreativität von Lehrern und Schülern² gefordert.

Das starke Interesse im Bereich „Neue Medien im Musikunterricht“ zeigt sich nicht zuletzt an der stark anwachsenden Zahl von Ideen, Materialien und Unterrichtsreihen, die besonders das Medium Internet inzwischen anbietet.

Diese Arbeit soll einen weiteren Beitrag zur Medienerziehung im Musikunterricht liefern, indem sie zwei zentrale Medien aus dem Leben der Schüler aufgreift und sie für den Musikunterricht nutzbar macht: das Radio und den Computer.

1.1. Der Rahmen dieser Arbeit

In dieser Arbeit wird ein Konzept entwickelt, das sich in Form einer Unterrichtsreihe zum Thema „Jingles und Sounddesign“ darstellt. Unter dem Begriff des Konzepts (zu lat. *conceptus* – „das Zusammenfassen“) verstehe ich dabei

„eine umfassende Zusammenstellung der Ziele und daraus abgeleiteten Strategien und Maßnahmen zur Umsetzung eines größeren und deshalb strategisch zu planenden Vorhabens. [Es] beinhaltet die dazu notwendigen Informationen und Begründungszusammenhänge, häufig darüber hinaus auch eine Chancen-Risiken-Abwägung und einen Zeit- und Maßnahmenplan.“³

Das bedeutet für diese Arbeit eine theoretische Konzeptentfaltung, die nicht bis ins Detail ausformuliert ist. Detaillierte Überlegungen müssten sich an dem jeweiligen Kontext der Unterrichtssituation orientieren, der hier nicht verallgemeinert werden kann.

Der Zielhorizont für das Vorhaben wird in ► Kapitel 2 aufgespannt. Auf dieser Grundlage werden in ► Kapitel 3 und ► Kapitel 4 (erst übergreifend, dann kleingliedriger) Strategien und Maßnahmen entwickelt, denen in ► Kapitel 4.2 ein zeitlicher Rahmen gegeben wird.

¹ *Lehrplan für das Fach Musik Sek. II Gymnasium/Gesamtschule*, im Folgenden MSWWF (1999) genannt (siehe Literaturverzeichnis), S. 24.

² In dieser Arbeit ist mit der Bezeichnung Schüler bzw. Lehrer sowohl das weibliche als auch das männlich Geschlecht gemeint.

³  WIKIPEDIA, *Konzeption* (Aufruf: 12.04.2008). Der Begriff des Konzepts ist dabei noch weiter gefasst (z. B. in MEYERS GROßES TASCHENLEXIKON (1992) zu Konzept: „[stichwortartiger] Entwurf, erste Fassung einer Rede oder Schrift; Plan.“). In dieser Arbeit werden die Begriffe Konzept und Konzeption synonym im Sinne oben genannter Definition behandelt.

Das im Folgenden dargestellte Konzept habe ich zeitlich parallel zur Erstellung dieser Arbeit in einem Musik-Grundkurs der Jahrgangsstufe 11 mit 13 Schülern durchgeführt. Eine vollständige Evaluation der Unterrichtsreihe wird im Rahmen dieser Arbeit nicht angestrebt; Einzelerfahrungen aus der Praxis sollen als Ideengeber und Gedankenanstöße im Sinne o. g. „Chancen-Risiken-Abwägungen“ (siehe Zitat) in die Überlegungen eingeflochten werden (► Kapitel 5.1).

Eine jahrgangsstufenspezifische Zuordnung möchte ich hier nicht treffen. Die Durchführung der Unterrichtsreihe ist sowohl in der Oberstufe wie auch in der Mittelstufe denkbar; in der Unterstufe mit deutlichen Abstrichen. Am sinnvollsten sind die Jahrgangsstufen an der Schnittstelle zur Oberstufe (G9: Jgst. 10-12; G8: Jgst. 9-11).

1.2. Bezug zu den Lehrerfunktionen

Im Kontext der Rahmenvorgaben für den Vorbereitungsdienst werden sieben Lehrerfunktionen genannt.⁴ Auf folgende Lehrerfunktionen wird in dieser Arbeit direkt Bezug genommen:

- Da das hier erarbeitete Konzept als Grundlage für die Gestaltung einer Unterrichtsreihe dient, ist damit die Lehrerfunktion des **Unterrichtens** angesprochen.
- Auch die Funktion des **Erziehens** bleibt nicht unberücksichtigt. Im Rahmen der Eigenproduktion von Jingles, die die eigene Schule repräsentieren sollen, wird Bezug genommen auf die Facetten „Beachtung des Urheberrechts“ und (im weiteren Sinne) die „Netiquette“ (also Wohlwollen der Schule gegenüber, ebenso wie rechtliche Fragen).⁵
- Der Einsatz der Neuen Medien in der Schule stellt schon per se den Bezug zur Lehrerfunktion **Innovieren** dar.

1.3. Lehrplanbezug⁶

Medienkompetenz wird im heutigen Bildungskanon groß geschrieben. Die fächerübergreifenden Richtlinien nennen diese als Bestandteil der Vorbereitung auf die Lebenswelt,⁷ die „wesentlich durch Vermittlungssysteme und Medien geprägt und gesteuert wird“.⁸ Die Lebenswelt der Schüler ist dabei ein zentraler Begriff.⁹

⁴ MSJK (2004), S. 4ff.

⁵ Vgl. dazu WIKI STUDIENSEMINARE. *Standards, Lehrerfunktionen und Neue Medien*.

⁶ Bezüglich der Aussagen der Lehrpläne beschränkte ich mich auf die Sekundarstufe II. Im Lehrplan Musik der Sekundarstufe I am Gymnasium [KULTUSMINISTERIUM (1993)] sind in Absatz 3.4 (S. 61f) Aussagen über Neue Medien im Unterricht zu finden.

⁷ MSWWF (1999), S. XIV.

⁸ MSWWF (1999), S. XVI, hier als besondere Aufgabe des sprachlich-literarisch-künstlerischen Aufgabenfeldes dargestellt. Vgl. hierzu auch Ebd., S. 5.

Das in dieser Arbeit dargestellte Konzept ordnet sich dem Bereich IV des Musikunterrichts zu (Musik wird zur Aussage durch Verwendungszusammenhänge)¹⁰ und sieht sich in besonderem Maße dem Punkt der selbständigen Bearbeitung komplexer Themen verpflichtet.¹¹

Konkret wird bei den Hinweisen zur Unterrichtsgestaltung auf den Einsatz von Medien hingewiesen, wenn die Wirkung von Musik erprobt werden soll.¹²

Bezüglich der ästhetischen Leitidee „Authentizität“ wird die Bedeutung der Medien-erziehung besonders hervorgehoben.¹³ Mit der dort genannten „aktiven Rolle bei Wirklichkeitskonstruktionen“ wird der Lebensweltbezug in eine zweite, lebenswelt-gestaltende Dimension gehoben. Die produktive Arbeit mit Jingles auf der Grundlage von Kenntnissen digitaler Musikproduktion wird diesem Anliegen in besonderer Weise gerecht.

Dabei kommen verschiedene in den Lehrplänen genannte Formen von Medien zum Einsatz:

- Medien, die der Realisierung dienen;¹⁴
- Medien, die musikalische Vorstellungen strukturieren helfen;¹⁵
- Medien, die der Wiedergabe von Musik dienen;¹⁶ und natürlich
- Computertechnik/Multimedia.¹⁷

Laut Lehrplan ist die Mitarbeit in Projekten ein Bestandteil der „Sonstigen Mitarbeit“.¹⁸ Diesem Bereich wird im folgenden Konzept viel Raum gelassen. Die im Kapitel 3.2.2 des Lehrplans genannten Formen der Lern- und Arbeitsorganisation weisen verschiedene Bereiche auf, unter denen einige für das Konzept der Unterrichtsreihe als bedeutend hervorzuheben sind:

- multimediales Gestalten;¹⁹
- klangliches Realisieren unter Berücksichtigung und Förderung der „individuellen instrumental und vokalen [und technischen] Fertigkeiten der Schülerinnen und Schüler“;²⁰
- Analysieren mit dem Schwerpunkt „Erschließung der Wirkung von Musik“.²¹

⁹ Vgl. MSWWF (1999), S. 9.

¹⁰ Siehe hierzu MSWWF (1999), S. 13f.

¹¹ Vgl. MSWWF (1999), S. 9; hier wird die Nutzung der Medien lediglich für die Präsentation von Arbeitsergebnissen gefordert.

¹² MSWWF (1999), S. 21.

¹³ MSWWF (1999), S. 24.

¹⁴ MSWWF (1999), S. 25. Hier: Instrumente, die bei der Aufnahme von selbstentworfenen Jingles zum Einsatz kommen.

¹⁵ MSWWF (1999), S. 25. Hier: v. a. Notationen bzw. verschiedene Formen der Musikdarstellung am Computer, bspw. Matrixschreibweise von MIDI-Dateien.

¹⁶ MSWWF (1999), S. 26. Hier: sowohl Radio als auch in besonderer Weise der Computer.

¹⁷ MSWWF (1999), S. 27.

¹⁸ MSWWF (1999), S. 48.

¹⁹ Vgl. MSWWF (1999), S. 28.

²⁰ Ebd.

²¹ Vgl. MSWWF (1999), S. 30.

1.4. Literaturschau

Zum Themenbereich Jingles im Musikunterricht findet sich in der musikpädagogischen Literatur nichts, was mit dem in dieser Arbeit entwickelten Konzept vergleichbar wäre.

Die meisten Konzepte beschäftigen sich mit verwandten Themenbereichen:

- Radioeinsatz im Musikunterricht;²²
- Neue Medien im Musikunterricht;²³
- Filmmusik;²⁴
- Musik in der Werbung.²⁵

Aus den genannten Quellen können wertvolle Hinweise auch zum Thema Jingle-Arbeit gewonnen werden. Dennoch erstaunt es ein wenig, dass dieser Themenbereich noch so unbeachtet geblieben ist. Das Fehlen von Veröffentlichungen zur am Radio orientierten Arbeit mit Jingles in der Schule hängt sicherlich mit der Spezialisierung des Themas einerseits, mit der Schnelllebigkeit der Medienlandschaft andererseits zusammen.

Ein Blick ins Internet zeigt hingegen mehrere Unterrichtsreihen-Konzepte zum Thema Jingle-Produktion im Unterricht auf. Die drei im Folgenden genannten Konzepte sind in ihrer Ausrichtung mit meinem Konzept vergleichbar.²⁶

- Bert GERHARDT: *Jingles im Musikunterricht*.²⁷ Die Einteilung der Unterrichtsreihe in drei Sequenzen entspricht auch meinem Konzept. In der dritten Sequenz wird der Vorgang der Jingle-Komposition stärker an musikalischen Einzelparametern orientiert. GERHARDT verwendet das Programm *LOGIC Fun*.
- Joachim KOCSIS (Werkgymnasium Heidenheim): *„Jingle-Produktion in der Schule“*.²⁸ Zwischen Analyse und individuelle Produktion wird die gemeinsame Produktion eines Jingles durch die ganze Klasse gestellt.
- Landesakademie für Fortbildung und Personalentwicklung an Schulen Baden-Württemberg: *Erstellen eines Jingles - Eine Chance für den Musikunterricht!*²⁹ Hier wird direkt mit der Jingleproduktion auf der Grundlage des Programms

²² Vgl. hierzu das Themenheft Musik & Bildung 1/1999 „Musik und Medien“, darin u. a. die Veröffentlichungen von Th. MÜNCH (1999a und b), sowie L. OBERHAUS (2008).

²³ Ebd. sowie Musik & Bildung 5/1998 „Computer im Musikunterricht“.

²⁴ Vgl. hierzu z. B. G. MAAS (2001).

²⁵ Vgl. hierzu z. B. H. WIBKIRCHEN.

²⁶ Es werden nur die Unterrichtsreihen aufgeführt, in denen Jingle-Produktion mit dem Computer im Musikunterricht im Mittelpunkt steht. Vergleichbare Konzepte z. B. für das Fach Deutsch oder als Einzelstunden im Rahmen größerer Projekte (z. B. das „no risk“-Projekt der Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen, http://nibis.ni.schule.de/~jugendschutz/fun_risk/html/no_risk.html) werden nicht berücksichtigt.

²⁷ B. GERHARDT.

²⁸ J. KOCSIS.

²⁹ LAK.

Magix Audio Studio begonnen, ohne sich zunächst durch Analyse der Thematik zu nähern. Analogien zum erstgenannten Konzept ergeben sich durch die Mitarbeit von Bert Gerhardt im Projektteam „Neue Medien im Fach Musik“ der Landesakademie für Fortbildung und Personalentwicklung an Schulen Baden-Württemberg (LAK).

Da es sich in dieser Arbeit um ein selbständig entwickeltes Konzept handelt, nahmen die genannten Quellen – die ich zudem erst nach der eigenen Konzeptentwicklung einsah – keinen direkten Einfluss auf meine Arbeit. Der vergleichbare strukturelle Aufbau der Konzepte wird von mir aber als Bestätigung gesehen für ein offenbar bewährtes Vorgehen. Gelegentlich weise ich im Folgenden auf Unterschiede zu den genannten Konzepten hin.

2. Jingles in der Schule

Bei der Aufspannung eines Zielhorizonts einer Unterrichtsreihe stellt sich als erstes die Frage nach dem „Was?“.

MILLER nennt sechs Punkte, die zur Vorbereitung guten Unterrichts gehören, von denen sich die ersten drei auf das „Was?“ beziehen:³⁰

- wissen, was man lehren will und was die Schüler lernen sollen (Lernvoraussetzungen der Schüler, Ziele, Sachkenntnisse)
- einen Zusammenhang zwischen vorgegebenen Zielen und relevanten Inhalten herstellen (Stimmigkeit der Ziel- und Inhaltsentscheidung)
- Bezug zur Lebenswelt der Schülern [sic] finden; ggf. die Lehrinhalte entsprechend transformieren³¹

Das heißt: Zielsetzung, Füllung mit Inhalten und didaktische Reduktion. Diesen Punkten möchte ich das „Warum?“ hinzufügen, also die Frage nach der Legitimation der Unterrichtsinhalte; dabei spielt der dritte Punkt bei MILLER – Bezug zur Lebenswelt der Schüler – eine Rolle.³²

Die folgenden Abschnitte sollen Antworten auf das „Was?“ und das „Warum?“ aus verschiedenen Perspektiven geben.

2.1. Begriffsklärungen

Im Mittelpunkt des Konzepts stehen die zwei Begriffe *Jingle* und *Sounddesign*. Sie bedürfen einer genauen Definition, da verschiedene Bedeutungsnuancen dieser Begriffe in Gebrauch sind und bei ungenauer Abgrenzung zur Verwirrung führen können.

Dazu gibt LINKE Definitionsansätze.³³ In seiner Terminologie ist der Begriff *Jingle* mit (*kurzes*) *Verpackungselement* gleichzusetzen (wobei es noch mehr Verpackungselemente als den Jingle gibt, ► Anhang³⁴). Die Definition für *Jingle* lautet:

„1) Ein aus Musik, Sprache und ggfs. Effekten produziertes kurzes Verpackungselement, das sowohl der Identifizierung eines Programms dient (ID-Jingle, Station-ID) wie seiner Positionierung (Image-ID). Nicht zuletzt haben J.s dramaturgische Funktion, indem sie im Programm dramaturgische Akzente setzen. [...]“³⁵

Der bei LINKE nicht genannte Begriff *Sounddesign* ist gemäß der Definition

„Bezeichnung für das Layout eines Senders, den technischen Klang [...] und die Produktion der damit verbundenen Elemente (Jingles, Trailer, Transitions...) [...]“³⁶

³⁰ Zu den nächsten drei Punkten ► folgende Kapitel.

³¹ R. MILLER (2005), S. 176.

³² Dazu geben die Ausführungen in ► Kapitel 1.3 auch Antworten.

³³ N. LINKE (1997).

³⁴ Dort auch weitere Fachbegriffe, die zum Verständnis und ggf. zur Verwendung im Unterricht hilfreich sein können.

³⁵ N. LINKE (1997), S. 70.

³⁶ WIKIPEDIA, *Tongestaltung* (Aufruf: 28.04.2008).

entsprechend mit dem Begriff *Verpackung*³⁷ gleichzusetzen.

Im Folgenden werden beide Begriffe (*Jingle* und *Sounddesign*) häufig im Paar auftauchen. Inwieweit sich das Konzept (v. a. bei der Eigenproduktion durch die Schüler) auf einen einzelnen Jingle oder auf eine Mehrzahl von Jingles innerhalb eines gemeinsamen, zugrundeliegenden Sounddesigns bezieht, muss der Ausführende letztendlich selbst entscheiden.

2.2. Neue Medien im Alltag der Schüler

Nachdem in ► Kapitel 1 bereits mehrfach von „Neuen Medien“ die Rede war, soll nun erläutert werden, was darunter zu verstehen ist. Gemäß RATZKES bekannter Formulierung von 1982, sind unter diesen Begriff

„alle Verfahren und Mittel (Medien), die mit Hilfe neuer oder erneuerter Technologien neuartige, also in dieser Art bisher nicht gebräuchliche Formen von Informationserfassung, -bearbeitung, -speicherung, -übermittlung und -abruf ermöglichen“³⁸

zu fassen. Damit ist der Begriff einem zeitlichen Wandel unterlegen. BOLLMANN ersetzt in RATZKES Definition die Worte „erneuerter Technologien“ durch „digitaler Technologien, also computergestützt“.³⁹ Damit ist also im weitesten Sinne der Bereich „Computer“ umfasst.

Wenngleich das Radio⁴⁰ nach dieser Definition nicht zum Bereich der „Neuen Medien“ zu zählen ist, möchte ich es im Rahmen dieser Arbeit dennoch zu den „Neuen Medien“ zählen, dann treffender formuliert: „Aktuelle Medien“. Denn zum einen ist das Radio ein Medium, das immer am Puls der Zeit ist, zum anderen hat auch der Computer die Radiolandschaft in den letzten Jahren in enormer Art und Weise mitbestimmt.

Zur Frage der Präsenz von Medien⁴¹ im Alltag der Schüler formuliert FINCKE treffend:

„Die Welt, in der Jugendliche heute leben, ist eine Medienwelt. Die heute 13- bis 18jährigen [...] wurden [...] in eine bereits stark von Massenmedien geprägte Zeit [geboren]. War ihre Kindheit bereits eine Medienkindheit, so ist ihre Jugend nunmehr eine Medienjugend, in der sie den omnipräsenten Medienangeboten gegenüberstehen. Sie stellen außerdem [eine] Generation dar, die mit dem dualen Fernseh- und Hörfunksystem und dem damit verbundenen erweiterten Programmangebot aufgewachsen ist. Jugendliche leben heute mit der Verbreitung von Computern, Videorecordern oder CD-Playern in einer Medienvielfalt [...].“⁴²

³⁷ Nach N. LINKE (1997), S. 157 ist darunter zu verstehen: „Ugs. für die Gesamtheit aller Verpackungselemente eines Programms. Die V. ist wesentlich daran beteiligt, einem Programm Identität zu geben.“

³⁸ D. RATZKE (1982), S. 34.

³⁹ S. BOLLMANN (1995), S. 12.

⁴⁰ Im herkömmlichen Sinne, also nicht Internetradio.

⁴¹ Also nicht nur der „Neuen Medien“ im Speziellen.

⁴² B. FINCKE (1999). Der Gesamtband, aus dem dieser Aufsatz entnommen ist – M. L. SCHULTEN (1999) – enthält zahlreiche Forschungen zur musikalischen Sozialisation Kin-

Die unbestrittene Omnipräsenz „Neuer Medien“ im Alltag der Schüler darf daher im Sinne des konstatierten Lebensweltbezugs (s. o. MILLER und ► Kapitel 1.3) nicht übergangen werden. Es bleibt die Frage, wie mit dieser Forderung umzugehen ist. Der Begriff des Lebensweltbezugs darf keine unreflektierte Transferierung privater Mediennutzung in die Schule bedeuten. Vielmehr bedeutet er für den Unterricht Anknüpfungspunkt und Orientierungshilfe. D. h. die Medienerfahrung der Schüler kann sich der Unterricht einerseits zu Nutze machen, andererseits sollte der Unterricht Anleitung zu einem verständigen Umgang mit den Medien – also der Lebenswelt im weiteren Sinne – geben.⁴³

2.2.1 Die Rolle von Jingles im Schülerleben

Das Radio spielt im Leben der Schüler eine sehr bedeutende Rolle. Sei es im privaten Bereich zu Hause oder im Auto – oder in der Öffentlichkeit, bspw. in Geschäften: Neben CD und mp3-Player ist das Radio ein omnipräsentes Medium. Die neueste JIM-Studie 2007 lieferte folgendes Ergebnis:

„Insgesamt zählen 74 Prozent der 12- bis 19-Jährigen zu den regelmäßigen Nutzern, die mindestens mehrmals pro Woche Radio hören. Vor allem Mädchen (82 %) sind zu einem deutlich größeren Anteil regelmäßige Hörer als Jungen (67 %). Auch steigt die Nutzung im Altersverlauf an. Während bei den 12- und 13-Jährigen etwa zwei Drittel regelmäßig Radio hören, sind es bei den 18- bis 19-Jährigen bereits knapp 80 Prozent. Ein höherer Bildungsgrad geht auch mit einer höheren Radionutzung einher. 65 Prozent der Hauptschüler, aber 76 Prozent der Realschüler und 77 Prozent der Gymnasiasten schalten mehrmals pro Woche oder häufiger ein Radioprogramm ein. Der Anteil derjenigen, die nie Radio hören, ist bei den Hauptschülern mit 11 Prozent fast doppelt so hoch wie bei den Gymnasiasten (6 %).“⁴⁴

Dabei wird das Radio oft nur im Hintergrund, also unterbewusst wahrgenommen. Und an diesem Punkt setzt die Aufgabe eines intelligenten Sounddesigns ein, das die Hörer durch seine Art und Weise für bestimmte Zwecke sozusagen vereinnahmt. Somit ist das Sounddesign im Allgemeinen bzw. der Jingle im Speziellen quasi Mittel zum Zweck.

Zum großen Bereich der Musik in der Werbung gibt es zahlreiche Studien, die die Wirkung auf die Hörer (speziell Kinder und Jugendliche) bezüglich verschiedener Aspekte untersuchen.⁴⁵

Der verwandte Bereich der Radiojingles⁴⁶ hingegen ist in seiner Wirkung auf den Hörer m. W. noch nicht als solcher untersucht worden. Für die Aufgabe

der und Jugendlicher durch die Medien, die die Omnipräsenz medialer Einflüsse auf ein-drucksvolle Weise bestätigen.

⁴³ Siehe zum Begriff der Lebenswelt im Bezug auf die Musikpädagogik auch den Aufsatz von B. ZIMMER (2002).

⁴⁴ JIM-Studie 2007, S. 28.

⁴⁵ Hier seien z. B. die Schriften von S. HELMS (1981), J. LEHNERT (1999) und A. CZYPIONKA (1999) genannt.

des Konzeptes in dieser Arbeit halte ich den Bereich der Radiojingles ergiebiger als die Werbejingles, da Werbejingles i. d. R. von vielen außermusikalischen Faktoren beeinflusste Einzelelemente darstellen; Radiojingles indessen häufig in ein gemeinsames Sounddesign eingebettet und musikalisch geschlossener sind.

Die Schüler werden sich privat mit Sicherheit nicht bewusst mit Radiojingles auseinandersetzen. Doch verfehlen die Jingles ihre unterbewusste Wirkung bezüglich ihres Aussagegehalts nicht, wie sich in der Analysesequenz der Unterrichtsreihe zeigen wird. Zudem sind sie Bestandteil des gesamten Erscheinungsbildes eines Senders und spiegeln daher den „Attraktivitätsgrad“ des Senders für die Schüler wider (► Kapitel 5.1, Auswahl des Analysesenders), womit sie auch unterbewusst Einfluss auf die Hörer nehmen.

Um den Begriff des Lebensweltbezugs noch einmal aufzugreifen: Sicherlich sind Radiojingles folglich kein zentraler Bestandteil der Lebenswelt der Schüler. Umso mehr lohnt sich die Thematisierung im Unterricht, um die unterbewusste Wirkung dieser Musikelemente im Alltag exemplarisch zu durchschauen und ihre Anwendung selber ausprobieren und erfahren zu können.

2.2.2 Soundbearbeitungsprogramme

Der Computer ist aus dem Leben der Schüler heute nicht mehr wegzudenken. Auch hier gibt die JIM-Studie 2007 Aufschluss: 61 % der Mädchen und 72 % der Jungen haben einen eigenen Computer oder Laptop, 98 % aller Haushalte sind heute mit einem Computer oder Laptop ausgestattet.⁴⁷

Bei der Nutzung des Computers spielt der Musikbereich eine große Rolle. So verfügen Gymnasiasten bspw. über eine Sammlung von mp3-Dateien, die im Schnitt 2037 Titel umfasst!⁴⁸ Hier ist aber nur der Bereich der Musikspeicherung, -ordnung und -wiedergabe abgedeckt. Die Musikbearbeitung spielt offenbar eine sehr geringe Rolle, so dass sie in der JIM-Studie keine Erwähnung findet.

Also können wir davon ausgehen, dass die Arbeitsweise und Anwendung von Soundbearbeitungsprogrammen den Schülern i. d. R. nicht bekannt ist. Allgemeinkenntnisse im Computerumgang können hingegen fast bei allen Schülern vorausgesetzt werden, so dass es im Unterricht nur um die Vermittlung programmspezifischer Kenntnisse geht.

⁴⁶ Wegen ihrer zusätzlichen visuellen Komponente bleiben Fernsehjingles hier ausgeklammert.

⁴⁷ JIM-Studie 2007, S. 10 und 8.

⁴⁸ JIM-Studie 2007, S. 20.

2.3. Neue Medien in der Schule

Der Computer hat im außerschulischen Bereich bei den Schülern vorwiegend die Rolle des Unterhaltungsmediums, mit dem Spiele gespielt werden, Musik gehört wird und das als Kommunikationsplattform genutzt wird.

Trotz vielfacher Anstrengungen und Verbesserungen der Computerausstattung an den Schulen, spielt der Computer im Unterrichtsalltag noch eine eher untergeordnete Rolle. Eine Forsa-Umfrage im Auftrag der Initiative IT-Fitness brachte im November 2007 zu Tage, dass zwei Drittel der Schüler im Unterricht kaum mit dem Computer arbeiten.⁴⁹ Dieses Ergebnis steht im krassen Gegensatz zur Aussage der gleichen Studie, dass „87 Prozent der Befragten glauben, dass Computerkenntnisse für ihre berufliche Zukunft wichtig oder sogar sehr wichtig sein werden“.⁵⁰ Daraus leitet sich eine Forderung an die Schulen ab, dieses Missverhältnis zu beheben. Das hier entwickelte Unterrichtskonzept kann dazu einen Beitrag leisten.

Daran anknüpfend sollen in den folgenden zwei Abschnitten einige Gedanken geäußert werden, warum die in ► Kapitel 2.2 genannten Medien einen Beitrag zur gehaltvollen Medienerziehung in der Schule leisten können.

2.3.1 Gewinnbringender Einsatz von Jingles im Musikunterricht

Wenn in der Überschrift von „gewinnbringendem Einsatz“ die Rede ist, so ist das im Sinne von Erkenntnisgewinn und Lernfortschritt zu verstehen. Hier bietet die Jinglearbeit nämlich auf der Basis von Lebensweltbezügen (vgl. ► Kapitel 2.2.1) die Chance, den Schülern auf zweifache Weise die Wirkung von Musik erfahrbar zu machen: zum einen rezeptiv durch Analyse, zum anderen produktiv, indem die bei der Rezeption gewonnenen Erkenntnisse angewendet und ggf. getestet werden.

Diese Erkenntnisse bezüglich der Verknüpfung zwischen Musik und ihrer Wirkung bzw. ihrem Aussagegehalt können zwar auch an den meisten anderen Formen von Musik gewonnen werden. Aber die Arbeit mit Jingles bietet einige Vorteile:

- durch die extreme Kürze ist die Musik gut überschaubar und in ihrer Gänze erfassbar;
- durch die komprimierte Prägnanz der musikalischen Mittel wird die Wirkung verstärkt;

⁴⁹ IT-Fitness, S. 1.

⁵⁰ Ebd., S. 1.

- durch die konkrete kontextuelle Einbindung können Verbindungen zwischen Musik und Wirkung besser erkannt und nachvollzogen werden;
- durch die Ungebundenheit musikalischer Stilistik sind die Schüler (zumindest im produktiven Bereich) nicht an eventuell ungeliebte Klang- und Kompositionsprinzipien gebunden;
- durch das Herausgreifen der Jingles aus dem Alltag der Schüler können sich die Schüler eher mit dem Analysegegenstand identifizieren;
- durch die produktive Arbeit ergibt sich gleichzeitig die Möglichkeit einer Identifikation mit der eigenen Schule: Jingles für die Schule.

2.3.2 Aufnahme und Soundbearbeitung

Die Eigenproduktion von Jingles erfordert ein hohes Maß an Kreativität und Individualität. Auch hier bieten die Kürze und die kompositorisch-stilistische Ungebundenheit der Produkte eine Chance, keinen Schüler durch zu hohe Komplexität und Fremdheit der zu bewältigenden Aufgaben abzuhängen.

Bei der Aufnahme und ihrer anschließenden Bearbeitung steht der Computer im Mittelpunkt, je nach Anforderungen und Belieben kommen aber vielfältige weitere Medien zum Einsatz. Dadurch bekommen die Schüler Einblicke in die Entstehung von Musikaufnahmen, von denen sie tagtäglich umgeben sind. Nicht wenige Schüler haben sich (je nach Altersstufe) – in der Regel im Freizeitbereich – schon mit Bandarbeit beschäftigt. Hier bieten die nun im Unterricht gewonnenen oder auch anwendbaren Kenntnisse zur Soundbearbeitung für manche eine willkommene Ergänzung, da sie nun an Bekanntes anknüpfen können.

Die Arbeit mit dem Soundbearbeitungsprogramm am Computer gewährt den Schülern Einblick in eine weitere Facette der digitalen Möglichkeiten. Damit hat sie auch allgemeindidaktischen Wert. Außerdem wird der musikalische Horizont in den Bereichen des strukturierten Hörens und der Klangvorstellungen durch die Arbeit mit den Klängen erweitert.

3. Vorüberlegungen und Vorarbeiten

Nachdem das „Was?“ entschieden und begründet ist, schließt sich das „Wie?“ an, also die Frage nach der didaktischen Aufarbeitung der Thematik.

Auf die in ► Kapitel 2 genannten ersten drei Punkte folgt bei MILLER der vierte Schritt der Unterrichtsvorbereitung:

„▪ Methoden, Materialien und Medien so auswählen, dass sie lernfördernd sind (differenzierende Maßnahmen; sinnvolle Tätigkeiten, Zeitrahmen)“⁵¹

Den darin genannten Aspekten wird sich dieses Kapitel im Allgemeinen und das folgende ► Kapitel 4 im Konkreten beschäftigen.

3.1. Vorüberlegungen

Die Vorüberlegungen, die hier angestellt werden, bilden die Grundlage für die inhaltliche Füllung in ► Kapitel 4. Nichtsdestotrotz müssen die hier erörterten Fragen bei der konkreten Umsetzung des Konzepts immer wieder neu für jede Lerngruppe beantwortet werden. Daher können die Überlegungen in diesem Kapitel nur als Orientierung für eine tatsächliche Ausführung dienen.

3.1.1 Vorerfahrungen der Schüler

Durch den signifikanten Mangel von Musiklehrern, der in den kommenden Jahren durch die bevorstehenden Pensionierungswellen noch verschärft wird, ist es leider oft zur Normalität geworden, dass Musikunterricht hauptsächlich nur noch in der Erprobungsstufe und in der Oberstufe erteilt wird. Das u. a. daraus resultierende Problem erheblicher Diskrepanzen bezüglich musikalischer Kenntnisse innerhalb der Lerngruppen ist hinlänglich bekannt.

Hier bietet die Arbeit mit Jingles nun die Möglichkeit, jedem Schüler einen Zugang gemäß seinen Fähigkeiten zu bieten. Sowohl die Jingle-Analyse wie auch die Eigenproduktion kann mit, aber auch ohne Notenkenntnisse oder das Wissen um musikalische Formen erfolgreich durchgeführt werden. Dabei spielen die in ► Kapitel 2.3.1 genannten Aspekte eine wesentliche Rolle.

Dennoch sollte der Lehrer wissen, auf welche Vorerfahrungen er bei den Schülern aufbauen kann. Das hat z. B. Auswirkungen auf die zeitliche Planung der Reihe (*Wie lange brauchen die Schüler für die Erfassung aller musikalischen Ebenen eines 10-Sekunden-Jingles?*) oder auf methodische Fragen (z. B. *Gebe ich den Schülern ein enges Analyseraster mit vorgegebenen Parametern an die Hand oder lasse ich sie selber ein Analyse-Verfahren entwickeln?*).

⁵¹ R. MILLER (2005), S. 176.

D. h. auf der Grundlage der Einschätzung der betroffenen Lerngruppe kann das Konzept, das insgesamt ein hohes Maß an Binnendifferenzierung erlaubt, auf unterschiedliche Gesamtniveaus gehoben oder auch in seinen Anforderungen enger oder weiter gefasst werden.

3.1.2 Didaktische Aufarbeitung und Methodenwahl

Ich möchte hier den Begriff der didaktischen Aufarbeitung dem gebräuchlicheren der didaktischen Reduktion vorziehen. Denn Reduktion legt per Definition das Weglassen bestimmter Aspekte aus einem Komplex nahe, also bleibt nach der Reduktion ein unwirkliches Abbild bestehen. Unter dem Begriff der didaktischen Aufarbeitung verstehe ich dagegen, einen in sich unzerstörten Ausschnitt des Gesamtkomplexes zu nehmen und durch Zusatzinformationen so aufzuarbeiten, dass er in seiner Gänze für die Schüler verständlich wird und zu bewältigen ist.⁵²

Diese didaktische Aufarbeitung kommt v. a. bei der Analyse von Jingles und Sounddesign zum Tragen. Dazu halte ich es für sinnvoll, den Schülern „echte“ (also nicht für die Analyse vereinfachte, selbst konstruierte) Jingles, innerhalb eines vollständigen Sounddesigns als Analysematerial vorzulegen. Nur so können die Schüler die reale Tragkraft und Vielschichtigkeit des Sounddesigns erleben. (Zur konkreten Auswahl siehe ► Kapitel 3.2.2.)

Die Analyse von Jingles an den Beginn der Reihe zu stellen, halte ich für unumgänglich, da nur so

1. ein Realitätsbezug hergestellt werden kann und
2. dies die einzig sinnvolle und nachhaltige Basis für einen verständigen Umgang mit Jingles (Struktur, Sinnhaftigkeit, Funktionalität) bei der Eigenproduktion ist. Um unstrukturierten Gefühlsäußerungen bezüglich des Aussagegehalts der Jingles vorzubeugen, muss die Analyse parameterorientiert geführt werden (zur konkreten Ausführung siehe ► Kapitel 4.1.1).

Bezüglich der Analyse halte ich im Wesentlichen die Arbeit in Kleingruppen oder mit dem Partner für sinnvoll, da sich so einerseits (anders als im Klassengespräch) jeder mit den Jingles befassen muss, und andererseits (anders als bei der Einzelarbeit) das Gespräch z. B. über die Wirkung der Musik mit Mitschülern möglich ist. Darüberhinaus können sich die verschiedenen Klein-

⁵² Vgl. Th. GIES. Hier heißt es: „Die didaktische Aufarbeitung wird also in solchen Fällen nicht unbedingt einfacher, sondern vielschichtiger. Diese Komplexität ist in vielen Fällen eine entscheidende Voraussetzung für die Vermeidung von Fehlteilen oder Fehlvorstellungen bei Nichtspezialisten.“ (Diese für den Biologieunterricht aufgestellte These lässt sich auf den Musikunterricht übertragen.)

gruppen unterschiedlicher Ausschnitte aus dem Gesamtkomplex der Jingles annehmen. Am Ende werden dann die Gruppenbausteine zu einem Ganzen zusammengesetzt.

Nach der Analyse – also dem Verstehen durch Rezeption – ist die Eigenproduktion – also das Verstehen durch Produktion (Transfer) – anzusetzen. Damit wird die Verbindung zwischen Musik und Aussagegehalt von zwei Seiten beleuchtet und die Schüler lernen durch Selbermachen besser als durch Rezipieren. Der Arbeit muss eine Perspektive gegeben werden, d. h. eine Aufgabe für die Jingles muss gefunden werden (siehe ► Kapitel 4.1.3).

Die Eigenproduktion darf nicht in unstrukturierten, ergebnislosen Überlegungen ausarten, sondern sollte zielgerichtet und strukturiert sein. Dabei helfen den Schülern die Erkenntnisse aus der Analyse (z. B. Parameter-Raster). Außerdem kann der Lehrer (je nach Einschätzung der Schüler) Einschränkungen oder mehr oder weniger kleinschrittige Arbeitsfahrpläne zur Orientierung ausgeben. Zu strenge Vorgaben engen allerdings die Kreativität der Schüler ein – daher würde ich die Vorgaben eher offen halten, und ggf. während der Beobachtung der Arbeit lenkend eingreifen.

Es bleibt die Frage, inwiefern der Lehrer den Kompositionsprozess der Jingles lenken sollte. Als Anknüpfungspunkte für die produktive Arbeit könnten Hinweise zu dramaturgischen Elementen gegeben werden, die den Schülern eine Hilfe für die Konstruktion der Jingles bieten.⁵³

Auch für die Eigenproduktion eignen sich Kleingruppen; so ist Austausch und Aufgabenverteilung möglich. Die Jingleproduktion ist im wesentlichen Projektarbeit und wird – mit Ausnahme von Zielvorgabe, Zwischenpräsentationen und Endpräsentation sowie Reflexion – nicht im Klassenverband, vielleicht sogar in unterschiedlichen Räumen oder auch nachmittags privat stattfinden (Verlagerung in die „Hausaufgabe“).

Zwischen die beiden Sequenzen Analyse und Eigenproduktion sollte eine (die konkrete Arbeit mit Jingles unterbrechende) Einführung in die digitale Musikproduktion eingeschoben werden. Da die Eigenproduktion der Jingles sich nicht ausschließlich auf die theoretische Konzeption der Jingles und Aufnahmen beschränken darf, ist diese Einführung integraler Bestandteil der Unterrichtsreihe.

Hierbei kann im wahren Wortsinne nur von einer Einführung die Rede sein, da der Facettenreichtum der digitalen Musikproduktion in seiner Gänze gar nicht

⁵³ Vgl. hierzu z. B.  FRF, S. 7ff.

erfasst werden kann. Hier ist es wohl eher eine didaktische Reduktion, die den Schülern die wesentlichen Merkmale der digitalen Musikproduktion 1. vermitteln und 2. im Umgang mit ihnen schulen sollte.

Die Vermittlung findet entweder durch den Lehrer, einen erfahrenen Schüler oder anhand von Arbeitsmaterialien zur Selbsterarbeitung statt (vgl. ► Kapitel 4.1.2). Die Übung sollte durch einfache Aufgaben geleitet sein, die sich auf die Notwendigkeiten bei der Jingleproduktion beziehen. Als Sozialform sollte hier am besten Einzelarbeit (oder je nach Anzahl der Computerplätze auch Partnerarbeit) gewählt werden, damit für jeden Einzelnen das höchstmögliche Lernpotenzial ausgeschöpft wird. Der Austausch zwischen den Schülern und gegenseitige Hilfen sind natürlich ausdrücklich erwünscht.

Zusammenfassend stellt sich die Reihe also in drei Sequenzen dar, die ein hohes Maß an Schüleraktivität und -kreativität fordern. Durch die Arbeit in Kleingruppen oder mit dem Partner wird außerdem das soziale Miteinander geschult (Kompromissfindung bei Ideen, gegenseitige Hilfestellung, Selbstorganisation und Zeitmanagement etc.).

3.1.3 Formulierung von Lernzielen

Neben dem „materiellen“ Ziel – der Erstellung eines oder mehrerer Jingles – strebt die Unterrichtsreihe verschiedene Lernziele an, von denen im Folgenden einige wichtige kurz genannt werden sollen. Die Gewichtung, ggf. Ergänzung oder Streichung einzelner Lernziele ist von der gegebenen Situation in der Praxis abhängig.⁵⁴

Kognitive Lernziele

- Die Schüler kennen die Begriffe Jingle und Sounddesign, deren Bedeutung und Zusammenhang.
- Die Schüler kennen das Sounddesign des ausgewählten Radiosenders (z. B. WDR 3).
- Die Schüler kennen das ausgewählte Soundbearbeitungsprogramm (z. B. *LOGIC Fun*) und dessen Grundfunktionen.
- Die Schüler besitzen Basiswissen zur digitalen Musikproduktion.

Affektive Lernziele

- Die Schüler können musikalische Parameter erkennen, benennen und strukturieren.
- Die Schüler können Bezüge zwischen musikalischen Parametern und deren Wirkung (Aussagegehalt) herstellen und für ihre eigene Arbeit nutzbar machen.
- Die Schüler können mit den Grundfunktionen des ausgewählten Soundbearbeitungsprogramms umgehen und diese für ihre eigene produktive Arbeit anwenden.

⁵⁴ Operationalisierungen wurden hier nicht formuliert, sie ergeben sich aus dem Kontext der Arbeit und würden hier nur zu Dopplungen führen.

- Die Schüler können ihr Basiswissen zur digitalen Musikproduktion in Bezug zur Arbeit am Computer setzen und sinnbringend für ihre eigene produktive Arbeit anwenden.
- Die Schüler können Erkenntnisse aus der Jingle-Analyse für eigene kreative Arbeit anwenden.
- Die Schüler können selbständig einen Kompositionsplan für den / die Jingle(s) aufstellen und umsetzen (Aufnahmen, Bearbeitung etc.).

Ästhetische Lernziele

- Die Schüler nehmen musikalische Parameter wahr.
- Die Schüler erfahren Wirkung von Musik.
- Die Schüler erkennen Verknüpfungen zwischen musikalischen Parametern und deren Wirkung (Aussagegehalt).
- Die Schüler spüren (und reflektieren) die Wirkung der von ihnen selbst produzierten Musik.

Methodische Lernziele und soziale Kompetenzen

- Die Schüler können mit dem Computer umgehen.
- Die Schüler können sich in Gruppen organisieren.
- Beim Umgang mit dem Computer können die Schüler eigene Schwächen oder Stärken erkennen und in der Arbeit mit ihren Mitschülern sinnbringend einbringen (z. B. durch intelligentes Nachfragen oder durch Hilfe bei Problemen).
- Die Schüler entdecken ihre Kreativität.
- Die Schüler erkennen, dass ihre Ideen gebraucht werden, da sie der Schule / dem Schulradio etc. zugute kommen und von den anderen entsprechend honoriert werden.

3.2. Vorarbeiten

Die folgenden Überlegungen sollen eine Orientierung für die konkrete Durchführung der Unterrichtsreihe bieten. Dabei sind Abweichungen, sowie Erweiterungen und Kürzungen gewisser Bereiche selbstverständlich den Gegebenheiten anzupassen.

3.2.1 Ausstattung

Die Frage der Ausstattung der Schule betrifft am wenigsten den Bereich der Jingle-Analyse, da davon auszugehen ist, dass inzwischen jede Schule im Besitz eines CD-Players ist.

Für die Aufnahme

Für die Aufnahme der Audiodaten stellt sich zunächst die Frage nach einem geeigneten Aufnahme-Medium. Bei der Wahl des Aufnahme-Mediums sollte auf eine einfache Übertragbarkeit auf den Computer für die digitale Weiterverarbeitung geachtet werden.

Per Audio-Interface können Aufnahmen direkt vom Mikrophon auf den Computer übertragen werden. Ebenso können Audioaufnahmen von CD, Schallplatte, Kassette, MiniDisc oder DAT verlustfrei auf den Computer überspielt

werden. Zudem gibt es heute auch vielfache Möglichkeiten, Aufnahmegeräte per USB-Anschluss mit dem PC zu verbinden. Ich selber habe bei der Aufnahme mit einem tragbaren⁵⁵ MD-Recorder mit Stereo-Mikrofon gearbeitet, der im verlustfreien ATRAC-Format aufnimmt; die Daten konnten per USB auf den Computer übertragen und dort direkt als wave-Dateien bearbeitet werden. Zur Aufnahme von MIDI-Daten sollte ein MIDI-fähiges Keyboard ebenso wie ein MIDI-Interface vorhanden sein. Die Eingabe von MIDI-Daten direkt im Soundbearbeitungsprogramm ist mühsam.

Für instrumentale Einspielungen sollten die Schüler sich auf das in der Schule vorhandene Instrumentarium beschränken bzw. eigene Instrumente von zu Hause mitbringen.

Für die Bearbeitung (ebenso für die Einführung in das Sequenzerprogramm)

Es bietet Vorteile, wenn ein oder mehrere Computer⁵⁶ zur orts- und zeitnahen Bearbeitung der Audio-Daten direkt im Musikraum vorhanden sind; hierzu eignen sich auch Laptops.⁵⁷ Es ist organisatorisch ungünstiger, wenn Aufnahme und Bearbeitung durch den Wechsel des Unterrichts zwischen Musik- und Computerraum zeitlich und räumlich voneinander getrennt werden müssen. Andererseits setzt diese Trennung eine bessere Planungsdisziplin beim Jingle-Entwurf voraus.

Es ist selbstverständlich, dass die verwendeten Computer über eine gute Soundwiedergabe verfügen sollten. Damit die Schüler sich nicht gegenseitig stören, sollten Kopfhörer verwendet werden.

Die mitunter wichtigste Frage ist diejenige nach dem Computer-Programm. Es gibt eine Fülle an Soundbearbeitungsprogrammen, darunter auch mehrere kostenlose. Ich habe mit dem Programm *LOGIC Fun* 4.8 gute Erfahrungen gemacht, das als Freeware⁵⁸ im Internet heruntergeladen werden kann, relativ wenig Speicherplatz einnimmt und auch auf älteren Rechnern läuft.⁵⁹ Für den Einstieg im Unterricht sind die vorhandenen Funktionen ausreichend. Für hö-

⁵⁵ Sinnvoll für eventuell erforderliche Aufnahmen außerhalb des Klassenraums.

⁵⁶ Optimal ist das Verhältnis Computer-Schüler, wenn pro Arbeitsgruppe ein Computer-Arbeitsplatz zur Verfügung steht, sonst kommt es zu Leerlaufphasen für einzelne Gruppen.

⁵⁷ Im Allgemeinen haben feste PCs gegenüber Laptops zwar eine schnellere Prozessor-Geschwindigkeit. Bei den relativ geringen Datenmengen der kurzen Jingle-Aufnahmen fällt das aber nicht so ins Gewicht.

⁵⁸ Die Weiterentwicklung des Programms ist für Windows eingestellt worden. Daher ist es nun als Freeware erhältlich.

⁵⁹ Läuft auf allen Betriebssystemen ab Windows 95. Systemanforderungen für Windows: Pentium II ab 166 MHz, 48 MB RAM, MIDI Interface und/oder 16 Bit Stereo-Soundkarte; für Mac: Mac OS 8.5.1 oder höher, Power Macintosh, 48 MB RAM.

here Ansprüche müsste auf andere Programme ausgewichen werden. Für die abschließende Speicherung als wave-Datei empfiehlt sich die Aufnahme durch das ebenfalls als Freeware erhältliche Programm *Cool Edit 96*.⁶⁰

3.2.2 Arbeitsmaterialien

Die von mir verwendeten und entwickelten Arbeitsmaterialien sind im ► Anhang dieser Arbeit beigelegt. Dabei handelt es sich im Wesentlichen um Materialien für den ersten Abschnitt der Unterrichtsreihe.

Als Arbeitsmaterial für die Analyse muss vor allem eine Auswahl von Jingles zur Verfügung gestellt werden. Die Jingles von WDR 3 sind dieser Arbeit auf ☉ CD beigelegt. Jede Arbeitsgruppe, wenn nicht sogar jeder Schüler sollte eine solche CD ausgehändigt bekommen. Zur Orientierung dient eine Trackliste mit Erläuterungen zu den Sendungen (► Anhang).

Ggf. können Tabellen oder ähnlich gestaltete Arbeitsblätter als Hilfe für die parametergestützte Analyse ausgegeben werden (► Anhang).

Für die Jingle-unabhängige Übungsarbeit mit dem Sequenzerprogramm *LOGIC Fun 4.8* sollte eine Auswahl an nicht zu umfangreichen Dateien zur Verfügung gestellt werden. Als MIDI-Datei eignet sich eine kurze Melodie, die als Ausgangspunkt für das erste Experimentieren mit den Möglichkeiten des Programms dienen kann. Wichtiger sind aber die Audio-Dateien, da sie von den Schülern jetzt noch nicht selber erstellt werden können. Das in ► Kapitel 4.1.2 beschriebene 1LIVE-Projekt bot hier eine Möglichkeit aktueller Anknüpfung. Ansonsten bietet das Internet eine Fülle von lizenzfreien Aufnahmen.⁶¹

3.2.3 Rechtliche Fragen

Das Problemfeld des Urheberrechts ist im Musikunterricht allgegenwärtig. So tangiert es auch die vorliegende Unterrichtsreihe. Eine Anfrage bei GEMA⁶² blieb leider ohne Antwort, so dass ich im Folgenden selber versuche, Antworten auf die entsprechenden Fragen zu finden. Grundsätzlich ist zu beachten, dass jeder Lehrer seinen Unterricht eigenverantwortlich erteilt und daher letztendlich hinter seinen eigenen Entscheidungen stehen muss.

1. Analysematerial

Inwiefern darf ich (einzelne oder mehrere) Jingles aus dem Radio aufnehmen oder aus dem Internet runterladen und sie für den Schulunterricht verwenden?

⁶⁰ Leider hat *LOGIC Fun 4.8* keine integrierte Funktion zum Audio-Export des Projektes.

⁶¹ Zum Beispiel <http://freesound.iua.upf.edu/>; <http://ccmixter.org/>; <http://creativecommons.org/wired>; <http://www.tonarchiv.de/>.

⁶² Vom 30. März 2008.

Jeder Jingle ist eine Komposition und unterliegt dem Urheberrechtsgesetz. Daher ist eine Anfrage bei den Rechteinhabern stets angebracht. Bezüglich der Herausgabe von Jingles bei WDR 3 erhielt ich die schriftliche Antwort, dass der WDR grundsätzlich keine Jingles herausgebe.⁶³ Allerdings stehen die Jingles von WDR 5 auf der eigenen Seite zum Download frei.⁶⁴

Es bleibt die Frage, inwiefern Mitschnitte der Jingles aus dem Radio im Unterricht verwendet werden dürfen. Zu Unterrichtszwecken dürfen grundsätzlich nur Mitschnitte von Schulfunk und -fernsehen verwendet werden. Allerdings:

„Zulässig ist schließlich die Aufzeichnung kleiner Teile eines erschienenen Werkes für den eigenen Gebrauch im Unterricht, z. B. Teile von Schallplattenaufnahmen, die im Rundfunk gesendet werden und die im Sinne von Zitaten verwendet werden.“⁶⁵

Auf jeden Fall sollte darauf geachtet werden, dass alle Jingle-Aufnahmen am Ende jeder Unterrichtsstunde wieder eingesammelt werden.

2. Verwendung von Musikelementen bei der Eigenproduktion der Jingles

Was ist bei der Verwendung von vorhandenen Melodien und Aufnahmen zu beachten?

Grundsätzlich sollte der Lehrer seine Schüler dazu anhalten, alle Materialien und Melodien für die Jingles selber anzufertigen. Darüberhinaus gibt es Sammlungen von lizenzfreien Aufnahmen, die bedenkenlos verwendet werden können.⁶⁶

Sollten die Schüler dennoch vorhandene Kompositionen oder Ausschnitte daraus verwenden wollen, müssen sie sich an die Rechteinhaber wenden, die ggf. über die GEMA ermittelt und kontaktiert werden können. Das gilt auch, wenn geschützte Kompositionen selber eingespielt, bearbeitet oder so abgeändert werden, dass die Ursprungsgestalt noch erkennbar ist.⁶⁷ Wer evtl. Kosten für Nutzungslizenzen trägt, sollte auf jeden Fall vorher abgeklärt werden.

Alle genannten Punkte sind besonders dann akut zu bedenken, wenn die produzierten Jingles bspw. auf der Schulhomepage veröffentlicht werden.

Die Schüler sollten auf jeden Fall über rechtliche Fragen aufgeklärt werden bzw. dazu angehalten werden sich selber zu informieren.⁶⁸

⁶³ Email vom 19.06.2007: „Leider können wir Ihnen die WDR 3-Jingles nicht zur Verfügung stellen. Jingles geben wir grundsätzlich nicht an Dritte weiter.“

⁶⁴ http://www.wdr5.de/service/service_musik/interpretieren/sounddesign.phtml (02.03.2008).

⁶⁵ Interpretation von (U) UrhG, § 46: http://www2.bildung.bremen.de/sfb/behoerde/gesetz/html/162_02.htm (Aufruf: 14.05.2008), § 2.4.

⁶⁶ Siehe Fußnote 61.

⁶⁷ Siehe hierzu auch <http://www.iriights.info/index.php?id=280> (Aufruf: 14.05.2008).

⁶⁸ Bei meiner Durchführung wollte eine Gruppe die Titelmelodie aus der Sendung „Löwenzahn“ verwenden. Die Schüler besorgten sich über die GEMA eigenständig die Informationen über die Rechteinhaber und kontaktierten diese. Im Sinne selbständigen und verantwortungsvollen Arbeitens war diese Erfahrung für die Schüler sehr wertvoll.

4. Verlaufsplanung der Reihe

Nach den genannten Vorüberlegungen soll hier nun die Verlaufsplanung der Unterrichtsreihe detailliert vorgestellt werden. Dabei versteht es sich von selbst, dass hier nur Grundgedanken dargelegt werden können, die im Anwendungsfall jeweils auf den gegebenen Kontext angepasst werden müssen.

4.1. Unterrichtssequenzen

Die Unterrichtsreihe soll in drei Sequenzen unterteilt werden, die jeweils aufeinander aufbauen, aber verschiedene Lernfelder beinhalten:

1. Hören, Analysieren und Verstehen von Sounddesign;
2. Einblicke in die digitale Musikproduktion;
3. Eigenproduktion von Jingles.

Im Folgenden sollen diese Sequenzen erläutert werden.

4.1.1 Hören, Analysieren und Verstehen von Sounddesign

Der Reiheneinstieg über eine Höranalyse von bereits bestehendem Sounddesign bzw. einzelnen Jingles bietet für die Schüler die Möglichkeit, grundlegende Muster und Begriffe selber zu entdecken und darüber hinaus die Wirkung von Sounddesign auf die eigene Person zu erfahren.

Für letzteren Punkt eignet sich die Einführung (im Klassenverband) über einen Jingle, der den Schülern mit Sicherheit nicht bekannt ist, welcher aber in seinem außermusikalischen Deutungsgehalt eindeutig identifizierbar ist. Zu diesem Zweck habe ich den News-Jingle des Senders ORF Vorarlberg ausgewählt (© CD). Hier in unseren Breiten kann man davon ausgehen, dass dieser Jingle nicht bekannt ist. Dennoch assoziiert der Hörer gleich bei den ersten Sekunden des Hörens eine Nachrichtensendung.

Die Schüler können Ideen äußern, warum diese spontane Assoziation so gut funktioniert. Dabei wird mit Sicherheit der Hinweis auf die kurzen „Pieptöne“ fallen, der zum einen an andere Nachrichten-Jingles erinnert, zum anderen bspw. gedankliche Verbindungen zum „Nachrichten-Ticker“ oder zum Sekundentakt der Uhr (Nachrichten auf aktuellstem Stand) schafft. Damit sind die Schüler sogleich auf zwei Ebenen gestoßen:

- Erkennung musikalischer Parameter;
- Verknüpfung mit dem (außermusikalischen) Aussagegehalt.

Diese Ebenen sind auch für den weiteren Verlauf der gesamten Unterrichtsreihe bedeutsam und sollten den Schülern daher bewusst gemacht werden.

Hieran schließt sich eine Einführung in die grundlegenden Begrifflichkeiten zur Thematik an. Im Wesentlichen betrifft das zunächst die Bedeutungsklärung der Begriffe *Jingle* und *Sounddesign* (► Kapitel 2.1). Auf welche Weise die Begriffe eingeführt werden (bspw. Schüler-Recherche, Arbeitsblatt oder einfach Nennung) muss den Gegebenheiten entsprechend entschieden werden.⁶⁹

Analysematerial

Nach dieser Einführung kann mit der Analyse von gegebenen Jingles begonnen werden. Um bei der Analyse der Jingles den Begriff des Sounddesigns mit einzubeziehen, sollte bei der Jingle-Auswahl darauf geachtet werden, dass sie möglichst alle aus einem Sounddesign-Schema entstammen (► Kapitel 3.2.2). Der Lehrer muss sich nun also fragen: Welche Jingles wähle ich zur Analyse aus, so dass die Auswahl im Sinne didaktischer Aufarbeitung sinnvoll ist?

GERHARDT schlägt vor:

„Original-Jingles verschiedener Radio und TV-Stationen finden sich im Internet z. B. bei www.radiosites.de oder www.mediasites.de. Diese können zumeist als MP3-Files heruntergeladen werden [...]. Die Schüler können sich z. B. paarweise Files ‚downloaden‘, mehrfach anhören, sich dazu anhand eines vorgegebenen Parameter-Schemas Notizen machen und anschließend ihre Hör-Analyse der Gruppe präsentieren. Für die musikalisch[e] Detail-Analyse eignen sich gut vorgefertigte MIDI-Jingles, die direkt in LOGIC importiert werden können.“⁷⁰

Mit diesem Vorgehen hat der Lehrer aber keinen Einfluss auf die Auswahl und Gestaltung der bearbeiteten Jingles. Daher halte ich es für sinnvoller, eine vom Lehrer getroffene Vorauswahl der Jingles vorzugeben. Aus dieser Sammlung können die Schüler dann immer noch eine engere Auswahl zur Analyse treffen. Um die Einbettung in ein Sounddesign-Schema zu berücksichtigen, ist die Auswahl von Jingles eines Senders optimal: Bei den meisten Sendern liegt dem Sounddesign ein Schema zugrunde, das in allen Jingles eine wiederkehrende Grundform erkennen lässt.

In aller Regel liegen zu den Jingles keine schriftlichen Notizen (Partitur etc.) vor, so dass die Analyse in der Regel als Höranalyse erfolgen wird. Das ist m. E. auch sinnvoll, da die Hörwirkung der Jingles ein zentraler Punkt der Untersuchung ist. Falls Jingles (wie oben von GERHARDT erwähnt), im MIDI-Format vorliegen sollten und somit auch in Notenschrift angezeigt werden können, sollte einer musikalischen Detailanalyse auf der Grundlage von Notenmaterial natürlich trotzdem nichts im Wege stehen.

Analyseverfahren

⁶⁹ Ein Beispiel: Herausfiltern aus dem Arbeitsblatt „Wie WDR 5 klingt...“ (► Anhang).

⁷⁰ B. GERHARDT.

Neben der Bereitstellung des Analysematerials ist das Analyseverfahren das zweite Standbein der Jingle-Analyse. Die Analyse geht dabei aus von der Einzelanalyse von Jingles (erster Analyse-Schritt). Die Herausfilterung des zugrunde liegenden Sounddesigns ist erst der zweite Schritt.

Das Jingle-Analyseverfahren beruht auf den eingangs erwähnten Ebenen

- Erkennung musikalischer Parameter;
- Verknüpfung mit dem (außermusikalischen) Aussagegehalt.

Die auch von GERHARDT (s. o.) genannte Idee des Parameter-Schemas ist für die erste Ebene sicherlich die naheliegendste und m. E. auch einzig sinnvolle. (Andere Vorgehensweisen würden nur zu unstrukturiertem Gerede über das Gehörte führen.) Unter *Parameter* verstehe ich dabei eine Kenngröße, die sich am musikalischen Material feststellen und getrennt von anderen Parametern beschreiben lässt. In der Literatur⁷¹ sind verschiedene Unterpunkte genannt, die dazu zu zählen sind. Dazu gehören – kategorisiert in physikalisch-akustische und strukturelle Parameter – z. B.

- Tonhöhe, Tondauer, Lautstärke, Klangfarbe (Instrumente), Artikulation usw. (physikalisch-akustische Parameter)
- Harmonie, Melodie, Rhythmus, Dynamik, Gesamtklang, Dichte usw. (strukturelle Parameter)

Hinzu kommen bei der Jingle-Analyse außermusikalische Parameter wie bspw. Sprache, Geräusche etc.

Hier kann der Lehrer entscheiden, ob er Parameter vorgibt oder die Schüler selber ein Parameter-Schema als Analyse-Grundlage entwickeln lässt. In meinem Unterricht habe ich die Parameter *Instrumente* und *Tempo* in einer Tabelle vorgegeben; die Schüler sollten dann ihrem Analysematerial entsprechend weitere Parameter ergänzen (► Anhang).

Je nach Klassenstufe, Schulform oder Vorerfahrung können zu den einzelnen Parametern Parameterausprägungen bzw. Gegensatzpaare zur Verdeutlichung vorgegeben werden, z. B. zur Dynamik: laut, leise, lauter werdend, leiser werdend usw.

Nach der musikalischen Parameter-Analyse folgt die Verknüpfung mit dem musikalischen Aussagegehalt (zweite Ebene). Dieser Schritt kann entweder parameterweise oder auf der Grundlage des Gesamteindrucks (Gesamtheit der Ergebnisse der Parameteranalyse) geschehen. Der erste Weg führt sicherlich nicht bei jedem Parameter zu einem sinnvollen Ergebnis, kann aber v. a. für jüngere Klassenstufen anschaulicher sein. (Für dieses Vorgehen ist eine

⁷¹ Z. B. *Das neue Lexikon der Musik* (S. 587), *Der Musik-Brockhaus* (S. 442), *MGG* (kein eigenständiger Artikel, aber in verschiedenen anderen Artikeln beschrieben).

sehr sorgfältige Auswahl des Analysematerials notwendig, damit diese Art der Analyse eine solche parameterweise Verknüpfung erlaubt.) In der Regel würde ich den zweiten Weg (auf der Grundlage des Gesamteindrucks) vorziehen, wobei hier natürlich auch auf einzelne Parameter und besonders Parameter-Kombinationen genauer eingegangen werden kann.

Je nach Vorgehen kann am Ende der Analyse-Sequenz ein „Übersetzungskatalog“ zusammengestellt werden, in dem standardisierte oder häufiger auftretende Verknüpfungen zwischen musikalischen Parameter(kombinationen) und Aussagegehalt festgehalten werden. Dieser Katalog kann als Hilfe für die dritte Unterrichtssequenz dienen.

Es fehlt noch der zweite Schritt der Analyse: Die Herausfilterung des zugrunde liegenden Sounddesigns. Je nach Auswahl des Analysematerials werden die Schüler die Charakteristika des den Jingles zugrunde liegenden Sounddesigns während der Einzelanalyse recht schnell herauskristallisieren können. Somit kann dieser zweite Analyse-Schritt als begleitende Beobachtungsaufgabe bereits während der Durchführung des ersten Analyse-Schritts gegeben werden. Im zeitlichen Anschluss an den ersten Schritt erfolgt dann in der Sounddesign-Beschreibung nur noch mal eine zusammenfassende schriftliche Fixierung, die vorzugsweise aus einer Sammlung und Ordnung der Erkenntnisse aus den einzelnen Analyse-Gruppen besteht.

4.1.2 Einblicke in die digitale Musikproduktion

Das Feld der digitalen Musikproduktion ist sehr vielfältig. Im Rahmen dieser Unterrichtsreihe stehen Einblicke in grundlegende Verfahren und Arbeitstechniken im Vordergrund, die zur Produktion der eigenen Jingles notwendig sind. Dabei sollten vorrangig

- theoretisches Überblickswissen erworben und
- Erfahrungen im praktischen Umgang mit Sequenzerprogrammen gesammelt werden.

Theoretisches Überblickswissen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, das theoretische Überblickswissen zu vermitteln. Bei der Eigenrecherche bspw. im Internet besteht das Problem der Informations- und Reizüberflutung. Auch die Gefahr der spezialisierten Information im Bezug auf bestimmte Techniken oder Computer-Programme ist gegeben. Insofern ist hier im besonderen Maße didaktische Reduktion gefragt. Um dies nicht in Form eines rein frontalen Lehrervortrags zu machen, der

(trotz der Reduktion) sicherlich noch eine Fülle von neuen Informationen für die Schüler enthält und damit zwangsweise unreflektiert über die Köpfe der meisten Schüler hinwegrauscht, sehe ich hier die Selbsterarbeitung der Schüler auf der Grundlage eines vom Lehrer gegebenen Arbeitspapiers als einzig ertragbringende Methode.

Als Hilfe für die Erstellung eines solchen Arbeitspapiers kann der Lehrer (je nach eigenem Vorwissen) auf unterschiedliche Quellen zurückgreifen. Um hier nur eine Quelle zu nennen: In den meisten neueren Schulbüchern wird der digitalen Musikproduktion ein eigener Abschnitt gewidmet.⁷²

Ungeachtet dessen, welches Material den Schülern zur Information an die Hand gegeben wird, sollte die Informationsvermittlung auf der Grundlage von Leitfragen geschehen, damit die bereitgestellten Information von den Schülern reflektiert und hinterfragt werden und damit besser behalten werden können. Standardmäßig kann hier die Leitaufgabe gestellt werden, zentrale (evtl. vom Lehrer vorgegebene) Begriffe zu klären (aus dem Text herauszuschreiben) und zu ordnen.

Nun bleibt noch offen, welche Informationen auf jeden Fall vermittelt werden sollten. Als zentralen Punkt sehe ich hier den Unterschied zwischen Audio- und MIDI-Signal an. Ggf. kann bezüglich des Audio-Signals noch zwischen analoger und digitaler Aufnahme unterschieden werden. Begriffe, die in diesem Zusammenhang fallen sollten, sind des Weiteren:

General MIDI (GM), Synthesizer, Computer, Interface, A/D- und D/A-Wandler, Sampling, evtl. die gängigsten Datei-Formate wave und mp3.

Es ist selbstverständlich, dass Schüler, die bisher mit digitaler Musikproduktion oder dem Computer noch kaum oder gar nicht in Berührung gekommen sind, schnell bei der Fülle der Informationen abgehängt werden. Daher ist die praktische Anschauung und Selbsterfahrung unerlässlich, zumal diese ja die Grundlage für die Eigenproduktion in der dritten Unterrichtssequenz bildet.

Erfahrungen im praktischen Umgang mit Sequenzerprogrammen

Zunächst muss die Frage beantwortet werden: Was ist ein Sequenzerprogramm?

Mit einem Sequenzerprogramm kann Musik auf mehreren Spuren aufgenommen und abgespielt werden. So lässt sich das Material getrennt voneinander bearbeiten und jederzeit neu abmischen. Die Fülle an Sequenzerprogrammen

⁷² Das Kapitel „Kreative Mediengestaltung“ in der Neuausgabe von „Musik um uns“ (M. SAUTER / K. WEBER (2008). S. 342ff) ist z. B. gut geeignet, davon S. 342/43 auch als Kopiervorlage.

ist groß. Hier beschränke ich mich auf die Arbeit mit dem Programm *LOGIC Fun* in seiner letzten Version 4.8 (► Kapitel 3.2.1).

Die Funktionsweise der meisten Programme ist ähnlich, insofern fällt mit den erworbenen Grundkenntnissen ggf. die Einarbeitung in neue Programme nicht schwer, falls diese für umfangreichere Aufgaben bei der Eigenproduktion notwendig (und vorhanden) sein sollten.

Der Kontakt der Schüler mit dem Programm sollte in drei Schritten erfolgen:

1. Kurze Einführung, um Grundlegendes zu klären. Diese Einführung kann vom Lehrer oder einem erfahrenen Schüler über Beamer oder Klassenraum-Management-Software (z. B. *MasterEye*) erfolgen oder auch in schriftlicher Form mittels einer Art Kurzanleitung.
2. Bei der praktischen Arbeit der Schüler ist eine sinnvolle Balance zwischen spielerischem Ausprobieren und aufgabengeleitetem Arbeiten zu finden. Der spielerische Zugang ist sicherlich notwendig, damit sich die Schüler erst einmal mit den grundsätzlichen Möglichkeiten vertraut machen.
3. Die Schüler bekommen Aufgaben, anhand derer sie sich mit bestimmten Programmfunktionen vertraut machen müssen und nicht nur beliebig rumklicken.

In der praktischen Phase sollten die zentralen Punkte Audio- und MIDI-Signal (s. o.) wieder auftauchen und ebenfalls den Leitfaden bilden.

Bei den Arbeitsmaterialien wird man sich sicherlich auf die Verarbeitung bereits vorhandener Aufnahmen bzw. Spuren beschränken. Dazu muss den Schülern eine Auswahl von Audio- und MIDI-Dateien zur Verfügung gestellt werden.⁷³

Beim MIDI-Material eignen sich auch pentatonische Melodien, die (abgesehen von der Veränderung der Tonhöhen) bei der Über- und Nacheinanderschaltung immer ein klanglich harmonisches Ergebnis bilden.

Die Art der Aufgabenstellung im dritten Schritt ist beliebig zu wählen. Hier steht nicht das Ergebnis im Vordergrund, sondern der Weg dahin.

⁷³ Achtung: Das Programm *LOGIC Fun* 4.8 benötigt Audio-Dateien im wave-Format. Die Fülle der Materialien, die dazu im Internet zur Verfügung stehen, ist unendlich groß. Besonders bei den Audio-Dateien sollte man allerdings auf nicht zu umfangreiche Dateigröße achten, da die Verarbeitungszeit sonst zu lange dauert. Während meiner Durchführung der Unterrichtssequenz wurde auf 1LIVE von der Gruppe *Ich + Ich* ein Remix-Wettbewerb veranstaltet. Dazu wurden die Einzelspuren eines Songs auf der 1LIVE-Website zur Verfügung gestellt. Aus diesen Einzelspuren sollte nun (ggf. mit Hinzufügung eigener Aufnahmen) ein neuer Song (Remix) hergestellt werden. Die Teilnahme am Wettbewerb war zwar erst ab 18 gestattet, so dass mein Kurs der Jgst. 11 dafür nicht in Frage kam, aber dennoch bot das Audio-Material eine gute Grundlage und zugleich einen „Lebensweltbezug“ zum Ausprobieren der Schüler.

Zur Organisation der praktischen Computer-Arbeit ist es ratsam, die Schüler maximal in Partnerarbeit an die Computer zu setzen. Bei mehr als zwei Schülern an einem Computer ist die Arbeitszeit des Einzelnen mit dem Programm und somit der Lernerfolg zu gering. Bei der Zusammensetzung der Partnergruppen sollte darauf geachtet werden, dass die Partner sich in ihren Computer-Kenntnissen ergänzen können. Der Lehrer wird sicherlich am ehesten entscheiden können, wie der Lernerfolg für jeden einzelnen am größten ist. (Dabei spielt neben der fachlichen auch die soziale Komponente eine Rolle).

Bei dieser gesamten Unterrichtssequenz kann und sollte der Lehrer seine leitende Funktion an Schüler abgeben, wenn es solche in der Klasse bzw. dem Kurs gibt, die schon selber ausreichende Erfahrungen mit digitaler Musikproduktion besitzen.

4.1.3 Eigenproduktion von Jingles

In der letzten Sequenz der Unterrichtsreihe sollen die Schüler selber kreativ und produktiv tätig werden, indem sie ein eigenes Sounddesign mit einigen Jingles entwerfen.

Der Rahmen

Um den Schülern einen Anreiz zu geben, sich ernsthaft mit der Jingle-Produktion zu beschäftigen, sollte die spätere Veröffentlichung der Jingles angestrebt werden. Eine Veröffentlichung im schulischen Umfeld ist naheliegend. Dort kann es vielseitige Einsatzmöglichkeiten geben. Zum Beispiel:

- Eröffnungs-Jingles beim Aufrufen der Schulhomepage;
- Melodie in der Warteschleife der Schul-Telefonanlage;
- Jingles für das Schulradio;
- ggf. verschiedene Melodien für den Schulgong;
- Melodien für filmische Dokumentationen über die Schule.

Hier ist der Ideenreichtum der Beteiligten gefragt. Natürlich hängt die Fülle der Möglichkeiten immer von den örtlichen und technischen Gegebenheiten ab. Sinnvoll ist es – selbst wenn später nur ein Jingle veröffentlicht werden kann – mehrere Jingles entwerfen zu lassen, die im Sinne eines zugrunde liegenden Sounddesigns Gemeinsamkeiten aufweisen.

Da nicht eine ganze Klasse bzw. ein ganzer Kurs an einem Sounddesign arbeiten kann, ist es ratsam mehrere Gruppen zu bilden, die jeweils ein eigenes Sounddesign entwerfen. Die verschiedenen Gruppenergebnisse treten dann

hinterher in einen Wettbewerb (z. B. Abstimmung über die Schulhomepage). Und das bestbewertete Sounddesign wird dann für die angedachten Zwecke verwendet. So sind die Schüler angespornt, ihre Sache möglichst gut zu machen.

Vorüberlegungen

Bevor mit der Aufnahme von Jingles begonnen werden kann, müssen theoretische Vorüberlegungen getroffen werden.

Die beiden Ebenen, die aus der Jingle-Analyse bekannt sind, nämlich

- Erkennung musikalischer Parameter;
 - Verknüpfung mit dem (außermusikalischen) Aussagegehalt
- werden jetzt in umgekehrter Weise angewandt.

Zunächst sollten sich die Schüler überlegen, was sie mit ihren Jingles vermitteln wollen. Geht es um ein Sounddesign für die Schule, können sich die Schüler notieren, wie sich die Schule nach außen hin präsentieren möchte, zum Beispiel

- innovativ: neue Ideen werden entwickelt, der Umgang mit moderner Technik wird gelehrt/gelernt;
- kooperativ: soziale Verhaltensweisen und kooperative Arbeitsformen werden vermittelt und gelebt;
- integrativ: die Schule lebt von der Zusammensetzung aus vielen Kulturen, die ein buntes und weltoffenes Gesamtbild ergeben,
- etc.

Dann finden die Schüler zu diesen Aussagen über die Schule musikalische Parameter, die die gewünschten Charakteristika vermitteln können. Dies ist sicherlich ein schwieriger Schritt. Der in ► Kapitel 4.1.1 genannte Übersetzungskatalog kann hier einerseits Hilfe bieten. Andererseits sollte auch nicht auf eine eindeutige bijektive Zuordnung zwischen beiden Ebenen bestanden werden. Vielmehr können sich die Schüler musikalische Parameter überlegen und dann daraufhin überprüfen, ob sie die notierten Charakteristika der Schule vermitteln können oder zu ihnen gegensätzlich sind.

Daraus entsteht nach einer Mehrzahl solcher Überlegungen ein Bild für ein Sounddesign, aus dem nun einzelne Jingles abgeleitet werden.

Die Abläufe der Jingles sollten gut überlegt und detailgenau notiert werden. Klang-Zeit-Diagramme können dabei sehr hilfreich sein. Bei solchen Diagrammen wird auf der Horizontalachse die Zeit abgetragen, auf der Vertikalachse werden die verschiedenen Klangelemente aufgeführt. Ein solches Dia-

gramm entspricht quasi der Spur-Darstellung in den meisten Sequenzer-Programmen. Somit dient diese schriftliche Fixierung hinterher als gute, leicht übertragbare Vorgabe für die praktische Bearbeitung am Computer.

Die theoretischen Vorüberlegungen sollten erst einmal „ins Blaue“ geschehen. Zwar ist es sinnvoll, die später zur Verfügung stehenden technischen Möglichkeiten im Auge zu behalten, dennoch sollte dadurch die kreative Entfaltungskraft der Schüler nicht gehemmt werden. Oft gibt es auch Lösungen für Ideen, die auf den ersten Blick nicht realisierbar erscheinen.

Praktische Umsetzung

Aus den theoretischen Vorüberlegungen geht hervor, welches Material benötigt wird:

- MIDI-Dateien können am Computer selbst erstellt werden oder mittels MIDI-Keyboard über ein MIDI-Interface eingespielt werden.
- Audio-Dateien werden von den Schülern aufgenommen. Dabei ist die Aufnahme der Audio-Dateien sicherlich schwieriger als die der MIDI-Dateien. Denn je nach den Vorstellungen der Schüler ist der technische Aufwand recht hoch. Soll z. B. das Zusammenspielen mehrerer Instrumente (beispielsweise einer Band) aufgenommen werden, müssen die Schüler zunächst auf den Instrumenten üben, dann müssen Gedanken über die Mikrofonierung und die Aufnahme der Spuren (getrennt oder gleichzeitig) angestellt werden. Bei getrennter Aufnahme der Spuren sollte ein Computer im Aufnahmerraum vorhanden sein, um den Schülern die zuvor aufgenommenen Spuren (oder zumindest einen Taktgeber) per Kopfhörer während der Aufnahme hörbar zu machen.

Wenn alle Materialien vorliegen, kann die Zusammensetzung und Bearbeitung der Spuren am Computer beginnen. Nach der Einübung des Umgangs während der zweiten Unterrichtssequenz dürften zumindest die gängigen Bearbeitungsfunktionen keine größeren Probleme darstellen.

Am Ende werden die Jingles jeweils als wave-Dateien abgespeichert und den zuständigen Personen (z. B. Webmaster der Schulhomepage) zur Verfügung gestellt.

Eine Reflexion bzw. Bewertung der eigenen Arbeit kann klassen- bzw. kursintern erfolgen und sollte keinesfalls unter den Tisch fallen. Wenn die bereits genannte Wettbewerbs-Idee aufgenommen wird, so kann die Bewertung auch klassen- bzw. kurs-, oder sogar schul-extern erfolgen.

4.2. Zeitmanagement

Die vorgestellte Unterrichtsreihe kann – besonders in der dritten Sequenz, durch ihren projekthaften und von den Gruppen individuell gestalteten Arbeitsprozess – zeitlich schnell ausufern. Daher sollte vor Beginn der Reihe ein Zeitplan zur Orientierung aufgestellt werden, der sowohl dem Lehrer als auch den Schülern vorliegt.

4.2.1 Gesamtumfang

Die gesamte Unterrichtsreihe sollte den zeitlichen Umfang eines Quartals nicht überschreiten. Im folgenden Abschnitt wird ein Stundenraster vorgestellt, das die Unterrichtsreihe auf etwa 16 Schulstunden ausweist. Bei einer Wochenstundenzahl von drei Stunden sind das etwa fünf bis sechs Wochen.

Die dritte Unterrichtssequenz, die von den Gruppen individuell gestaltet wird, ist vom Lehrer nicht so gut in ihrer zeitlichen Ausdehnung zu kontrollieren. Hier ist es ratsam, pro Gruppe einen Zeitwächter zu bestimmen, der das Zeitmanagement der eigenen Gruppe im Auge behält und auf den vorliegenden Zeitplan abstimmt.

4.2.2 Stundenraster

Im Rahmen der allgemeinen Konzeption einer Unterrichtsreihe ein Stundenraster aufzustellen, ist schwierig. Je nach Stundentafel, Aufteilung der Stunden in Doppel- oder Einzelstunden und sonstigen Gegebenheiten der Schule oder der Lerngruppe, wird jeder Lehrer den Zeitplan für die praktische Ausführung selbst aufstellen müssen.

Daher kann der hier vorgestellte Zeitplan nur als grobe Orientierung aufgefasst werden; er basiert auf meinen eigenen Erfahrungen aus der Praxis und stellt nur eine mögliche Ausprägung des in dieser Arbeit entwickelten Konzepts dar.

Die Schulstunden sind hier jeweils als Einzelstunden ausgewiesen; ich gehe aus von drei Wochenstunden. Stehen nur zwei Wochenstunden zur Verfügung, müsste ggf. an einigen Stellen gekürzt werden.

Std.	Sequenz	Inhalt
1.	Analyse- und Verstehen von Sound-	Einstieg in die Unterrichtsreihe:
2.		- Gemeinsame Höranalyse eines Nachrichten-Jingles - Kennenlernen grundlegender Begrifflichkeiten
		- Erarbeitung eines Parameter-Schemas zur Jingle-Analyse

		- Parametergeleitete Analyse von Jingles in Schülergruppen
3.		- Parametergeleitete Analyse von Jingles in Schülergruppen (Forts.) - Präsentation und Vergleich der Gruppenergebnisse
4.		- Formulierung, Beschreibung des Sounddesigns - Verknüpfung mit (außermusikalischem) Aussagegehalt am Beispiel ausgewählter Jingles
5.		- Aufstellung eines „Übersetzungs-Katalogs“ - Überlegungen zur Umkehrung: Wie finde ich die passende Musik zu einer gewünschten Aussage? - Bedingungen für ein gutes (und erfolgreiches) Sounddesign
6.	2. Einblicke in die digitale Musikproduktion	- Grundlegendes Wissen zu Audio- und MIDI-Signalen (Erarbeitung anhand eines Arbeitspapiers) - Klärung von Grundbegriffen
7.		- Einführung in das Sequenzer-Programm <i>LOGIC Fun</i> - Spielerische Übung
8.		- Aufgabengeleitete Übung am Computer
9.		- Aufgabengeleitete Übung am Computer (Fortsetzung)
10.	3. Eigenproduktion von Jingles	Vorüberlegungen und Planung des eigenen Sounddesigns: - Was will ich mit dem Jingle präsentieren? (Aussage) - Mit welchen musikalischen Mitteln kann ich das umsetzen? (Parameter-Zuordnung)
11.		- Entwicklung eines Sounddesigns → daraus Ableitung der Einzeljingles - Ggf. Komposition musikalischer Motive/Melodien
12.		- Ggf. Komposition musikalischer Motive/Melodien (Fortsetzung) - Aufgabenverteilung - Ggf. Einüben der Kompositionen
13.		- Aufnahmen
14.		- Aufnahmen - Bearbeitung am Computer
15.		- Bearbeitung am Computer
16.		Abschluss der Reihe: - Präsentation der Ergebnisse - Reflexion und Bewertung der Arbeit

5. Weiterführende Gedanken

Bei der konkreten Umsetzung des vorgestellten Konzepts in die Praxis können sich einige Fragen stellen, die hier aufgegriffen werden. Die dazu ausgeführten Gedanken sollen helfen, Probleme oder Gefahren im Voraus erkennen und lösen zu können. Dabei lasse ich auch Erfahrungen aus meiner eigenen Umsetzung der Unterrichtsreihe einfließen.

5.1. Chancen und Risiken – ein kurzer Erfahrungsbericht

Zugeordnet zu den drei Unterrichtssequenzen sollen einzelne Erfahrungen⁷⁴ aus der konkreten Umsetzung in meinem Unterricht kurz und stichpunktartig berichtet werden. Besondere Chancen und Risiken werden dabei in ihrer Abstufung undifferenziert mit ⊕ und ⊗ gekennzeichnet. Diese Erfahrungen (besonders die Risiken) können als Diskussionsgrundlage für eine ausführliche Evaluation der Unterrichtsreihe dienen, die aber hier nicht geführt werden soll.

1. Hören, Analysieren und Verstehen von Sounddesign

⊕ Die Schüler hatten Freude an der Verknüpfung zwischen musikalischen Parametern und ihrem Aussagegehalt. Dadurch wurde ihnen – in Verknüpfung mit der 3. Unterrichtssequenz – die Sinnhaftigkeit des Musikunterrichts transparent.

⊗ Um die Attraktivität zu steigern, sollte ein Sender ausgewählt werden, dessen Sounddesign die Schüler anspricht. Zu WDR 3 wurde bspw. geäußert: „Das ist ein Sender für alte Leute. Nichts für uns.“

⊗ Einseitigkeit des Analysematerials. Da die Schüler im Wesentlichen nur ein einziges Sounddesign (in ihrer unterschiedlichen Ausprägung in den Jingles) analysierten, fehlt ihnen die Weitsicht, dass die Zahl der Möglichkeiten nicht nur auf dieses eine Sounddesign reduziert werden kann. Das engt sie evtl. in ihrer eigenen Produktion auf eine Orientierung an diesem einen Schema ein.

⊗ Die Zahl der zu analysierenden Jingles sollte eher gering gehalten werden: „Tiefgang“ statt Masse.

2. Einblicke in die digitale Musikproduktion

⊕ Mehrere Schüler, die dem „normalen“ Musikunterricht eher weniger abgewinnen können, sich aber privat mit dem Computer (wie auch immer) beschäftigen (also eher technisch als künstlerisch interessierte Schüler), fanden hier plötzlich den Anschluss an den Musikunterricht und waren mit Interesse dabei.

⁷⁴ Unter „Erfahrungen“ verstehe ich hier Beobachtungen sowie aussagekräftige Schüleräußerungen. Hierbei wird keinen Wert auf ohnehin nicht erreichbare „Vollständigkeit“ gelegt.

❗ Auf 100%-ige Funktion aller technischen Geräte (besonders Computer mit Soundkarten und Treiber) sollte geachtet werden. Oft sind die Computer in den PC-Räumen mit so vielen Sicherheitseinrichtungen versehen, dass die Programme nicht (zumindest nicht auf Anhieb) einwandfrei laufen.

❗ Vereinzelte Frustration durch die zu geringen Möglichkeiten von *LOGIC Fun* 4.8. (Ggf. ist das Ausweichen auf andere Programme, falls vorhanden, nötig.)

3. Eigenproduktion von Jingles

⊕ Differenzierungen in den Vorerfahrungen (Notenschrift etc.) konnten hier individuell genutzt und berücksichtigt werden, so dass keine Benachteiligung entsteht (vgl. ► Kapitel 3.1.1). Keiner fühlte sich über- oder unterfordert.

⊕ Begeisterung sowohl der technisch interessierten als auch der musisch-künstlerisch interessierten Schüler (s. auch oben).

❗ Mangelnde Übung in der Konzeption eigener Jingles kann dazu führen, dass das „Opus 1“ erstens eine (zu) lange Entstehungszeit beansprucht und zweitens in seiner musikalischen Struktur nicht die gewünschte Tiefe erhält (Banalität der Ideen).

5.2. Für die Praxis

Dieses Kapitel soll ausschließlich dem Bereich der Leistungsbewertung gelten.⁷⁵ Leistungsbewertung erfolgt in jedem Falle im Bereich der „sonstigen Mitarbeit“ sowie bei einigen Schülern im schriftlichen Bereich.

Laut Lehrplan gehört zur „sonstigen Mitarbeit“:

„Beiträge zum Unterrichtsgespräch, die Leistungen in Hausaufgaben, Referaten, Protokollen, sonstigen Präsentationsleistungen, die Mitarbeit in Projekten und Arbeitsbeiträge, die in Kapitel 3.2.2 beschrieben sind.“⁷⁶

Im Fall dieser Unterrichtsreihe bieten sich dabei folgende Bewertungsanker:

- Bewertung der Beiträge zum Unterrichtsgespräch v. a. bei der Analyse;
- Konstruktive und strukturierte Mitarbeit in den verschiedenen Arbeitsgruppen;
- Sorgfältigkeit der Dokumentation von (Zwischen-)Ergebnissen, Erkenntnissen und Ideen;
- Eigenständigkeit des Arbeitens;
- Einschätzung und Einbringung der eigenen Fähigkeiten (z. B. bei der Einführung in die Arbeit mit dem Sequenzerprogramm);
- Zielstrebigkeit;
- und schließlich Qualität des „Endprodukts“, der Jingles.

⁷⁵ Bei R. MILLER (²2005), S. 176, der sechste und letzte Punkt der Unterrichtsplanung: „Überprüfungen im Unterricht und Hausaufgaben festlegen.“

⁷⁶ MSWWF (1999), S. 47. Zu den letztgenannten Arbeitsbeiträgen (Gestalten; Klanglich realisieren; Körperlich darstellen; Präsentieren; Analysieren; Lesen; Gespräche führen; Texte verfassen; Zur Facharbeit) siehe ► Kapitel 1.3.

Diese Bewertungsanker setzen eine gute Beobachtung arbeitsgruppen-interner Arbeitsweisen voraus.

Dabei ist zu beachten,

- dass auch bei der Gruppenarbeit Einzelleistungen der Schüler erkennbar bleiben;
- und dass nicht ein zu hoher Druck durch ständige bewertende Beobachtung die Kreativität der Schüler hemmt.

Eine Idee zur Formulierung einer Klausur bietet das im ► Anhang beigefügte Exemplar aus meinem eigenen Unterricht.

5.3. Da capo

Wie das spiralförmige Lernen im Laufe einer Schülerlaufbahn, so sollte auch die Entwicklung eines Konzeptes spiralförmig aufgebaut sein. Durch den stetigen Wechsel von (Neu)konzeption, Durchführung und Evaluation wird über die Jahre ein bewährtes, aber nicht starres, lebendiges, aber verwurzeltes Konzept entstehen, für das die vorliegende Arbeit nur einen Anfang bieten kann.

Und gerade im Bereich der Neuen Medien ist ein ständiger Gang mit der Zeit notwendig. Nur so kann der Musikunterricht seinem „wichtigen Beitrag zur Medienerziehung“⁷⁷ gerecht werden, wenn er nicht rückwärts gewandt sein will.

⁷⁷ Siehe ► Kapitel 1.

Literatur

1. Printmedien

BOLLMANN, Stefan (1995): *Kursbuch Neue Medien*. Mannheim.

CZYPIONKA, Axel (1999): *Musikalische Repertoirebildung durch Werbung*. In: Schulten, Maria Luise (Hg.): *Medien und Musik. Musikalische Sozialisation 5–15jähriger*. (Bd. 1 der Reihe Theorie und Praxis der Musikvermittlung). Münster/Hamburg/London.

Das neue Lexikon der Musik (1996). Bd. 3. Stuttgart / Weimar.

Der Musik-Brockhaus (1982). Wiesbaden / Mainz.

FINCKE, Burkhard (1999): *Veränderungen der musikalischen Sozialisation Jugendlicher durch Musikvideoclips*. In: Schulten, Maria Luise (Hg.): *Medien und Musik. Musikalische Sozialisation 5–15jähriger*. (Bd. 1 der Reihe Theorie und Praxis der Musikvermittlung). Münster / Hamburg / London.

HELMS, Siegmund (1981): *Musik in der Werbung*. (Bd. 10 der Reihe Materialien zur Didaktik und Methodik des Musikunterrichts). Wiesbaden.

JIM-Studie 2007. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. (Herausgegeben vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest). Stuttgart. Im Internet: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf07/JIM-Studie2007.pdf> (Aufruf: 01.04.2008).

KULTUSMINISTERIUM [des Landes Nordrhein-Westfalen] (1993): *Richtlinien und Lehrpläne*. Musik. Gymnasium Sekundarstufe I. (Schriftenreihe Schule in NRW Nr. 3406). Frechen.

LEHNERT, Judith (1999): *Kinder, Musik und Fernsehwerbung. Empirische Untersuchungen zu Behaltensleistungen von Vorschulkindern*. In: Schulten, Maria Luise (Hg.): *Medien und Musik. Musikalische Sozialisation 5–15jähriger*. (Bd. 1 der Reihe Theorie und Praxis der Musikvermittlung). Münster / Hamburg / London.

LINKE, Norbert (1997): *Radio-Lexikon. 1200 Stichwörter von A-cappella-Jingle bis Zwischenband*. München

MAAS, Georg (2001): *Thema Musik: Filmmusik*. Leipzig.

Meyers großes Taschenlexikon in 24 Bänden, Bd. 12 (⁴1992). Mannheim. S. 122 (Artikel „Konzept“, „Konzeption“).

MGG [Die Musik in Geschichte und Gegenwart] (1994-1999). Sachteil. Kassel / Stuttgart.

- MILLER, Reinhold (2005): *99 Schritte zum professionellen Lehrer. Erfahrungen, Impulse, Empfehlungen*. Seelze.
- MSJK [Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes Nordrhein-Westfalen] (2004): *Rahmenvorgaben für den Vorbereitungsdienst in Studienseminar und Schule*.
- MSWWF [Ministerium für Schule und Weiterbildung, Wissenschaft und Forschung des Landes Nordrhein-Westfalen] (1999): *Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II – Gymnasium/Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen*. Musik. (Schriftenreihe Schule in NRW Nr. 4702). Frechen.
- MÜNCH, Thomas (1999a): *Phantasie. Radio als Thema des Musikunterrichts*. In: Musik & Bildung 1/1999, S. 25.
- MÜNCH, Thomas und JANSSEN, Herma (1999b): *Enjoy Radio. Radioarbeit mit SchülerInnen der Sekundarstufe*. In: Musik & Bildung 1/1999, S. 30.
- OBERHAUS, Lars (2008): Das Radio als Musikinstrument. Eine Unterrichtseinheit zum Kennenlernen von Musik im, mit dem und über das Radio. In: Musik & Bildung 1/2008, S. 16.
- RATZKE, Dietrich (1982): *Handbuch der Neuen Medien*. Stuttgart.
- SAUTER, Markus / WEBER, Klaus (2008): *Musik um uns*. Sekundarbereich II. Braunschweig.
- SCHULTEN, Maria Luise (Hg.) (1999): *Medien und Musik*. Musikalische Sozialisation 5–15jähriger. (Bd. 1 der Reihe Theorie und Praxis der Musikvermittlung). Münster / Hamburg / London.
- ZIMMER, Bettina (2002): *Das Konzept der Lebenswelt. Fluchtpunkt oder Verheißung für die Musikpädagogik?* In: Kraemer, Rudolf-Dieter (Hg.): *Multi-media als Gegenstand musikalischer Forschung*. (Bd. 23 der Reihe Musikpädagogische Forschung). Essen.

2. Digitale Medien

(im Text mit ☞ gekennzeichnet; von einigen weniger relevanten Quellen sind die Adressen nur im Text genannt)

- FRF [Freier Rundfunk Freistadt]: „Was ist ein Jingle?“. Online: www.frf.at/docs/1101976696_Was_ist_ein_Jingle.doc (Aufruf: 10.04.2008). [1]
- GERHARDT, Bert: *Jingles im Musikunterricht*. Online: <http://www.lehrer-online.de/jingles.php> (Aufruf: 12.04.2008). [2]
- GIES, Theodor: *Zur Umsetzung wissenschaftlicher Forschungsergebnisse im Biologieunterricht*. Online: www.bio.uni-frankfurt.de/didaktik/veroeff/FfmBei traegel/DIDAKTISCHE_REDUKTION.DOC (Aufruf: 23.04.2008). [3]

- KOCSIS, Joachim: *Jingle-Produktion in der Schule*. Online: <http://www.weg-musik.de/Jingle/>, siehe auch http://www.werkgymnasium.de/weg_hp/index.php?action=projekt&id=70 (Aufruf: beide 12.04.2008). [4]
- IT-Fitness: *Pressemitteilung*. Online: www.it-fitness.de/lehrerstudie/pm_it-fitness-schuelerstudie.pdf (Aufruf 12.04.2008). [5]
- LAK [Landesakademie für Fortbildung und Personalentwicklung an Schulen Baden-Württemberg]: *Erstellen eines Jingles - Eine Chance für den Musikunterricht!* Online: <http://lehrerfortbildung-bw.de/faecher/musik/einheiten/produktion/jingle/index.htm> (Aufruf: 12.04.2008). [6]
- UrhG [Urheberrechtsgesetz]. Online: <http://www.bundesrecht.juris.de/bundesrecht/urhg/gesamt.pdf> (Aufruf: 02.04.2008). [7]
- WIKIPEDIA. Die freie Enzyklopädie. Online: <http://de.wikipedia.org> (Zeitpunkt des Aufrufs der einzelnen Artikel jeweils im Text angegeben). [8]
- WIKI STUDIENSEMINARE. *2.4 Standards, Lehrerfunktionen und Neue Medien*. Online: http://wiki.studienseminare.nrw.de/index.php/2.4_Standards,_Lehrerfunktionen_und_Neue_Medien (Aufruf: 15.04.2008). [9]
- WISKIRCHEN, Hubert: *Musik in der Werbung*. In: European Music Journal. Online: <http://www.music-journal.com/htm/musunt/ice/ice0.htm> (Aufruf: 05.05.2008). [10]

Alle digitalen Quellen sind auf der beiliegenden ☉ CD abrufbar. Zur Orientierung dienen die Zahlen in eckigen Klammern.

Anhang

1. Lexikon wichtiger Begriffe zum Themenkomplex Sounddesign

Auswahl aus N. LINKE (1997).

Abbinder. 1) Syn. für →Stinger; 2) →Vorproduziertes Element, das im Anschluß an einen redaktionellen Beitrag eingespielt wird und seiner nachträglichen Bewerbung dient (Backsell); 3) Gestalterisches Element am Ende eines →Werbepots, z.B. Nennung des →Claim oder (bei nationaler Markenartikelwerbung) eines lokalen Händlers.

Abdikativ. →Verpackungselement aus Musik und Sprache, das am Ende einer →Sendung steht. Zusammen mit dem →Indikativ bildet der A. eine formale Klammer. Der A. wird häufig stumm, d.h. auf Zeit, eingestartet und erst dann →hochgezogen, wenn der letzte Musiktitel zu Ende ist (→Backtimer). Über den A. sagt der Moderator häufig, wer an der Sendung teilgenommen hat.

Atmo. Ugs. für die Hintergrundgeräusche eines Ortes und seine klanglichen Eigenschaften (Raumakustik). Die Verwendung charakteristischer A. ermöglicht dem Hörer, eindeutig zu identifizieren, ob ein Geschehen z.B. in einem vollbesetzten irischen Pub spielt (fremdsprachiges Stimmengewirr, Gläserklirren, landestypische Musik), einem Plenarsaal (Reden, Zwischenrufe, Glocke des Parlamentspräsidenten, hallige Saalakustik) oder einem Sportstadion (Torjubel, Ansagen des Stadionsprechers, Schuß der Starterpistole). A. sorgt z.B. im gebauten Beitrag, im Magazingespräch mit dem Reporter am Ort des Geschehens, aber auch im →Werbespot für vermehrte Authentizität und erhöhte Glaubwürdigkeit. Besonders hohen Stellenwert hat A. in Feature und Hörbild. Hier ist sie nicht mehr nur gefällige Beigabe, sondern gezielt eingesetztes dramaturgisches Mittel und, neben dem Text des Berichterstatters und den O-Tönen, gleichgewichtiger Träger von Information (Kino im Kopf).

Backtimer. Instrumentaler Musiktitel, der im Sendebetrieb eingesetzt wird, um etwaige Restzeiten zu überbrücken zwischen dem letzten regulären Titel und Programmelementen, die zu genau bestimmten Zeiten beginnen (z.B. Nachrichtensendungen). B. werden zumeist stumm und auf Zeit eingestartet. Hochgezogen wird der B. erst bei Bedarf (→hochziehen). Typisch ist das komponierte Ende (→cold).

Brücke. 1) Spezielles →Verpackungselement (→Donut); 2) An den Fadern von Mischpulten Klammer aus Kunststoff, die den Schieberegler des linken mit dem des rechten Kanals zusammenhält; 3) In Musiktiteln die musikalische Verbindung der Strophen.

Brückenjingle. Ein →Jingle/1, das den Übergang zwischen zwei Musiktiteln unterschiedlichen Tempos vermitteln soll. B.s gibt es sortiert nach verschiedenen Kombinationen des Übergangs (slow/medium, slow/fast; medium/slow, medium/fast; fast/medium, fast/slow).

Bumper. →Verpackungselement, das als Kennung für bestimmte wiederkehrende Programminhalte (z.B. Nachrichtensendungen, →Rubriken) dient, Syn. →Sonder.

Bumper-und-Bett. →Verpackungselement, bei dem ein →Bumper in ein →Musikbett übergeht. Da das Musikbett i.d.R. ein offenes Ende hat (um wechselnden Längen verschiedener redaktioneller Inhalte angepaßt zu sein), werden B. häufig mit einem →Stinger abgebunden (→Abbinder). Mit einem B. werden z.B. →Rubriken →verpackt, sodaß sie nicht →trocken laufen müssen.

Claim. In der Werbung ein Slogan, der ein Produkt →positioniert, z.B. HIT RADIO FFH - einfach näher dran.

Cold End. Engl. für kaltes Ende; ein komponiertes, d.h. musikalisch schließendes, nicht ausgeblendetes Ende eines Musikstücks.

Cold Voice. Syn. für →trocken.

cold. →Cold End

Donut. →Vorproduziertes →Verpackungselement, das in seinem Mittelteil Raum für eine Live-Moderation (z.B. Nennung der Uhrzeit) enthält (→Brücke). Eingesetzt werden D.s auch in der Hörfunk-Werbung: In einen festen, imageorientierten Rahmen werden wechselnde tagesaktuelle, i.d.R. produktionsorientierte Werbebotschaften live gesprochen.

Dropper. →Vorproduziertes →Verpackungselement, dessen Funktion der eines →Jingles/1 ähnlich ist. Im Unterschied zum klanglich meist effektiv arrangierten J. ist der D. →trocken gestaltet. Er wird häufig auf dem →Ramp eines Musiktitels eingesetzt. D. transportieren Programm- und Sendungsnamen oder Sender-Slogans, aber z.B. auch Testimonials von Hörern oder VIPs. D. werden oft als „Shouter“ oder „Whisper“ produziert.

Geräusch-Effekt. Bei der Produktion z.B. von Hörspielen und Comedys eingesetztes Geräusch (→Sound-Effect, Abk. SFX). Als G.e können individuell für die jeweilige Produktion eingefangene Geräusche ebenso verwendet werden wie solche, die auf Geräusch-CDs im Handel zu beziehen sind.

Headliner. →Verpackungselement am Beginn einer Sendestunde oder eines Tagesteils. Der H. ähnelt dem →Show-Opener, →positioniert das Folgende aber ausführlicher. Beispiel für einen H. der Morgensendung von Antenne Bayern: Auf →Bumper-und-Bett ist der Text produziert In aller Herrgottsfrühe - Stephan Lehmann mit viel mehr Musik, Sport, Spaß, Spannung, Verkehr, Wetter - alles, was Sie auf dem Weg zur Arbeit brauchen - in Guten Morgen Bayern.

hochziehen. Ugs. für das Öffnen eines Kanals am Mischpult.

ID-Jingle. →Jingle/1, das der Identifizierung des eingeschalteten →Programms dient („Identification-Jingle“). Syn.e für I. sind →Senderkennung, →Station-ID und →Stationskennung.

Image-ID. Syn. für →Positioning Jingle. Ein I. ist ein →Verpackungselement, das die →Positionierung eines Programms in Richtung auf ein bestimmtes Image unterstützen soll (z.B. SDR 3 - Radio für den Wilden Süden).

Indikativ. →Verpackungselement, das am Beginn einer →Sendung steht. In Einschaltprogrammen besteht der I. häufig aus einer feststehenden, längeren Erkennungsmelodie, auf die der Titel der →Sendung aufproduziert ist. Über den I. kann der Moderator seine Begrüßung sprechen. Vielfach bietet er hier einen thematischen Überblick über die Sendung. In Begleitprogrammen steht anstelle eines I.s meist ein kurzer →Show-Opener.

Intro. Meist instrumentale Einleitung eines Musiktitels, Syn. für →Vorlauf und →Ramp.

Jingle. Engl. für Klingeln, Klimpern: 1) Ein aus Musik, Sprache und ggfs. Effekten produziertes kurzes →Verpackungselement, das sowohl der Identifizierung eines →Programms dient (→ID-Jingle, →Station-ID) wie seiner →Positionierung (→Image-ID). Nicht zuletzt haben J.s dramaturgische Funktion, indem sie im Programm dramaturgische Akzente setzen. 2) Syn. für →Werbespot.

Jingle-Paket. „Satz“ verschiedener →Jingles/1, der die Anforderungen eines →Programms an unterschiedliche Jingles abdecken soll. Um einen einheitlichen, stilistisch homogenen Auftritt zu erreichen, sind alle Jingles eines J. häufig aus einer musikalischen Urzelle abgeleitet.

Jingle-Song. Kurzer →Station-Song

Musik-Bett. Meist neutral gehaltener, instrumentaler Musiktitel ohne ausgeprägtes musikalisches Geschehen. M.en werden eingesetzt, um Wortstrecken (z.B. Wetter, Verkehr) musikalisch zu unterlegen.

Positionierung. Die Festlegung der spezifischen Eigenschaften (v.a. des Formats) eines meist neuen →Programms am Hörfunkmarkt in Abgrenzung zu den Mitbewerbern.

Positioning Jingle. →Jingle/1, das helfen soll, dem Hörer die spezielle →Positionierung eines →Programms zu vermitteln. In P.s werden die (dem Selbstbild nach) charakteristischen Eigenschaften eines Programms thematisiert (z.B. Die Hits der 70er, 80er und 90er. Oder Näher dran - besser drauf).

Programm. Gesamtheit aller unter einem →Programmnamen ausgestrahlten →Programmelemente.

Programmelement. Selbständiger, in sich geschlossener Teil eines →Programms (z.B. Beitrag, Nachrichtensendung, Musiktitel).

Programmname. Der Name, unter dem ein →Programm ausgestrahlt wird, z.B. EINS live des Westdeutschen Rundfunks, Fritz von Ostdeutscher Rundfunk Brandenburg und Sender Freies Berlin, Hit Radio FFH der Radio/Tele FFH GmbH & Co. Betriebs-KG.

Ramp. →Intro

Rubrik. In Magazinsendungen ein Programmelement mit bestimmtem Inhalt (z.B. Horoskop, Historisches Kalenderblatt, Neu im Kino). R.en stehen meist auf festen →Sendeplätzen. Sie haben die Funktion, dem Hörer in den inhaltlich sehr offenen Magazinsendungen Bezugspunkte und Einschaltanreize zu bieten. R.en werden häufig mit →Bumpen und →Musikbetten →verpackt.

Senderkennung. →Jingle/1, das der Identifizierung des eingeschalteten Programms dient (Station-ID).

Sendung. Ein bis zu mehrstündiger Abschnitt eines →Programms, der definiert ist durch einen einheitlichen Namen (z.B. Radiowecker), ein festgelegtes inhaltliches Konzept (z.B. Magazinsendung mit hohem Service-Anteil) und bestimmte formale Attribute (z.B. →Indikativ bzw. →Show-Opener am Anfang der S., ggfs. →Abdikativ an ihrem Ende).

Show-Opener. Kurzes →Verpackungselement am Anfang der Sendestunde von Begleitprogrammen. Der S. besteht meist aus einem musikalischen Motiv, auf das der Titel der →Sendung aufproduziert ist.

Sound Effect (SFX). Syn. für →Geräusch-Effekt.

Sound-alike. →Jingle/1, das in Komposition und Arrangement einem populären, meist aktuellen Musiktitel nachempfunden ist.

Sounder. Syn. für →Bumper.

Stager. Spezielles →Verpackungselement: ein fanfarenartiges musikalisches Motiv mit dem Zweck, z.B. die Gewinner in einem Gewinnspiel anzukündigen.

Station Song. Gesungener Musiktitel, der speziell für ein →Programm geschrieben ist. S.s werden eingesetzt, um das Image eines Programms zu akzentuieren. Kurze S.s nennt man →Jingle Song. Beispielsweise heißt es in einem S. von RSH (Kiel): Hier im Norden ist Dein Land. Du lebst sehr gerne hier. Seen, Inseln, Meer und Strand, der Wind oft über Stärke 4. Hier kann Alltag Urlaub sein. Mit dem richtigen Dreh: Neue Töne für den Norden, Radio Schleswig-Holstein.

Station-ID. →Senderkennung

Stationskennung. →Senderkennung

Stinger. →Verpackungselement, mit dessen Hilfe beim Einsatz eines →Bumper-und-Bett ein definiertes Ende erreicht wird.

Syn. für →Brückenjingle

Transition Jingle

Trenner. Kurzes →Verpackungselement, das dazu dient, Programmelemente akustisch voneinander abzusetzen, z.B. →Werbespots vom redaktionellen Programm (→Werbetrenner).

trocken. Ugs. für eine Moderation/2, die nicht auf einem →Musikbett oder →Ramp stattfindet (Cold Voice). Als t. werden auch Nachrichtensendungen ohne O-Ton bezeichnet.

Verpackung. Ugs. für die Gesamtheit aller →Verpackungselemente eines →Programms. Die V. ist wesentlich daran beteiligt, einem Programm Identität zu geben. Produziert wird die V. entweder von der hauseigenen Produktion oder extern bei spezialisierten Unternehmen. Wirtschaftlich günstig ist der Bezug von →Jingle-Paketen, die nur noch individuell betextet werden müssen.

Verpackungselement. Meist kurzes, individuell für das jeweilige →Programm arrangiertes musikalisch-akustisches Element. V.e haben u.a. die Aufgabe, ein Programm für den Hörer identifizierbar zu machen (→Image-ID), →Sendungsnamen zu transportieren (→Show-Opener), →Rubriken anzukündigen (→Bumper) sowie Übergänge zwischen Musiktiteln zu vermitteln (→Transition).

Vorlauf. Syn. für →Intro

vorproduzieren. Das Produzieren von →Verpackungselementen, Beiträgen, →Sendungen u.v.m. vor der Ausstrahlung (im Unterschied zur Live-Sendung).

Werbespot. Vorherrschende Form der Werbung im Radio. W.s sind i.d.R. 30 Sekunden lang, in Einzelfällen bis zu 60 Sekunden. Der von mindestens einem Sprecher präsentierte Text eines W.s kann um Musik, →Atmo und →Sound Effects ergänzt sein. Vielfach wird die Werbebotschaft in Form einer kleinen Geschichte präsentiert, die mit einer Pointe abgeschlossen wird.

Werbetrenner. Akustisches Signal, das am Beginn von Werbeblöcken ausgestrahlt wird. Der W. dient dazu, Werbung eindeutig als solche zu kennzeichnen und vom →Programm zu trennen (wie vom Rundfunkstaatsvertrag und den Landesrundfunk- und Mediengesetzen verlangt).

Zeitzeichen. Akustisches Signal, das in den meisten →Programmen exakt zur vollen Stunde gesendet wird. Das Z. wird von einer Funkuhr gesteuert.

2. Materialien

Verzeichnis der Materialien:

- „Wie WDR 5 klingt“ – Arbeitsblatt zur Einführung in die Begrifflichkeiten
(Quelle: nach http://www.wdr5.de/service/service_musik/interpretieren/sounddesign.phtml. Wegen der Neugestaltung der WDR 5 - Homepage ist die Seite inzwischen nicht mehr online; die Tonbeispiele waren zum Zeitpunkt der Abgabe der Hausarbeit aber noch im Netz.)
- Trackliste mit Erläuterungen zur CD mit den WDR 3 - Jingles
- Arbeitsblatt als Orientierungshilfe zur parametergestützten Jingleanalyse
- „MIDI und digitale Audiotechnik“ – Informationen zu grundlegenden Begriffen der digitalen Soundbearbeitung
(Quelle: Kopie aus M. SAUTER / K. WEBER (2008), S. 342-343.)
- Klausurvorschlag

Wie WDR 5 klingt...

Sounddesign – das ist mehr als eine Sammlung von Jingles als Erkennungsmelodien. Mit der neuen akustischen Identität von WDR5 greift der Klang auch den Inhalt der Sendungen auf.



Zuerst kommt das neue akustische Logo, ein warmer Gitarrenklang, und anschließend geht jeder einzelne Jingle auf die Sendung ein, die er einleitet.



Beispiel „Krimi am Samstag“: Da sind spannungserzeugende Klänge zu hören, so genannte Suspense-Elemente.

Ein schönes Sounddesign ist wichtig, damit WDR 5 insgesamt gut klingt und in der Radiolandschaft wiedererkannt wird.

Ein komplett neues Sounddesign für ein Radioprogramm zu entwerfen, ist Teamwork.

Monatelang wurde gebastelt, damit das neue Gesicht von WDR 5 rechtzeitig fertig wird. „Man soll es eigentlich mehr spüren als hören, wieviel Arbeit da drin steckt,“ meint Matthias Hornschuh. Er und sein Bruder Andreas steuerten die musikalischen Ideen bei.



Die beiden Filmkomponisten sind vor allem von der Bandbreite der Jingles begeistert. Sie reicht von der nüchternen Klarheit des Jingles der neuen Sendung „Platz der Republik“ bis zur natürlichen und einfach netten Musik der „Bärenbude“ für Kinder.



Das inhaltliche Konzept ist geplant und die musikalischen Ideen stehen. Jetzt kann die Feinarbeit am neuen Sounddesign beginnen. Die sogenannte „Station Voice“ Heike Hagen spricht alle Jingle-Texte: „Eine frische, sympathische Grundstimmung zu erzeugen und durch feine Unterschiede in der Stimmgebung gleichzeitig der programmlichen Vielfalt von WDR 5 Rechnung zu tragen, war für mich als Sprecherin eine willkommene Herausforderung. Ich hoffe, die Hörer fühlen sich von den neuen Tönen behaglich durchs Programm geführt.“

Unter der Regie von Angela Traud werden im Studio immer neue Sprechvarianten verglichen.

Am Ende werden nur die Versionen genommen, die am besten zu WDR 5 passen.

Und so entstehen nach und nach alle Jingles, Vorspanne und Musikbetten für das neue Sounddesign von WDR 5.



WDR 3 Jingles

Tr	Name	Sendungszeitpunkt	Erläuterungen
01	Nachrichten	täglich 0:00 + 6:00 + 9:00 + 12:00 + 15:00 + 19:00 + 20:00 + 23.00 Mo-Fr 17:00 Mo-Sa 8:00 So 7:00	Aktuelle Nachrichten und Wetter.
02	Mosaik	Mo-Sa 6:05	Das Kulturmagazin. Informationen und Meinungen über aktuelle Kulturereignisse. Orientierung und Anregung – kompetent und verständlich. Insider geben Hinweise auf die wichtigsten Veranstaltungen und berichten über die Kulturszene – Schauspiel, Oper, Buch, Ausstellung, Musik und Kino.
03	Themen des Tages	Mo-Sa 7:00 + 13:00 täglich 18:00	Informationen über alle wichtigen Ereignisse aus Wirtschaft, Politik und Kultur. Frühausgabe: Aufarbeitung der aktuellen Themen der Nacht und Blick auf wichtige Termine des Tages. Mittagsausgabe: Reflexion des politischen und wirtschaftlichen Geschehens des Vormittages Abendsendung: Abschluss und Bewertung des politischen Tages.
04	Themen der Zeit	So 13:00	Themen der Zeit vertieft Inhalte, die über die aktuelle Berichterstattung hinaus genauere Analyse und breitere Darstellung erfordern. Jede Sendung widmet sich einem Thema aus dem Feld der Politik und Gesellschaft. Das weltweite Korrespondentennetz wird vorrangig genutzt, um das weite Spektrum der internationalen Politik abzudecken. In 15 Minuten stellen die Korrespondenten und Reporter Sachverhalte aus Ihrem Berichtsgebiet im größeren Zusammenhang dar. Herausragende Themen der Innenpolitik werden kontinuierlich aufgegriffen. Darüber hinaus erschließt die Sendung Zugänge zu den Debatten der Informations- und Wissensgesellschaft.
05	KlassikForum	Mo-Sa 9:05	Das Forum für klassische Musik in ihrer ganzen Bandbreite: Mit Amüsantem und Interessantem über Musik und Komponisten runden Moderator/innen das reichhaltige Programm ab. Freitags gibt es, immer gegen 10 Uhr, das Musikrätsel. Samstags ist gegen 11 Uhr „Die historische Aufnahme“ zu hören. Hörerwünsche haben unter dem Motto „Die Wünsche unserer Hörer“ hier ihren festen Platz. Jeden 4. Samstag wird ein ganzes Klassik Forum mit Wünschen unserer Hörer bestückt.
06	ZeitZeichen	täglich 11:45	Eine Autorin oder ein Autor erinnert mit erzählerischer Kraft, analytischer Brillanz und publizistischer Erfahrung an runde Daten der Geschichte: Ob Staatsgründung oder Machtverfall, Lebensdaten großer Frauen und Männer, Wendepunkte der Menschheitsgeschichte, Friedensverträge und Katastrophen, Erfindungen und Entdeckungen – ZeitZeichen die Sendereihe gegen das Vergessen.
07	- " - Ende		
08	WDR 3 am Mittag	Mo-Sa 12:05 So 13:15	Promenade durch die Welt der unterhaltsamen klassischen Musik: Sinfonien, Kammermusik und Arien, Musical, Filmmusik und klassische Moderne – entspannen Sie bei bekannten Melodien. Jeden Sonntag reisen Sie durch die Welt der Musik und erleben Klassiker der anderen Art. Bei anregenden Ausflügen in die Klangwelten fremder Kulturen hören Sie in Aufnahmen des WDR z. B. Athahualpi Yupanqui/Argentinien oder Rigo-Winterstein-Swingtett Deutschland, Clan/Irland oder The Wa-gogo Queens/Tanzania, Tish Hinojosa/Texas oder Loituma/Finnland.
09	HörZeichen	Mo-Sa 14:45	Neuerscheinungen – auf CD, SACD, DVD, CD-Rom, Musikaufnahmen oder Hörbücher – das HörZeichen will Ihnen Orientierungshilfe geben. Aus der Vielzahl an Neuerscheinungen versuchen wir die interessantesten herauszufiltern. Im HörZeichen finden Sie Operneinspielungen, Symphonien oder Kammermusik, Aufnahmen mit Alter und Neuer Musik, Jazz oder Weltmusik, gelegentlich aber auch Abgelegenes und Ausgefallenes. Experten präsentieren Ihnen ihre ganz persönlichen Empfehlungen; auch im Bereich der Hörbücher.

10	Musikpassagen	Mo-Fr 15:05	Flanieren in musikalischer Vielfalt. Exquisite Hörangebote. Eine WDR 3-Einladung zu Ohr-Reisen. Unterwegs sein in der Innenwelt musikalischer Zusammenhänge – dem Hören und dem Hörenmachen auf der Spur. Mit dem Ohr unterwegs sein in nahen und fernen Musiklebenswelten – Landschaften und Länder, Menschen und Milieus unserer und vergangener Zeit musikalisch erkunden. Offen sein für Übergänge, Lust haben an „Links“: Bach und Bachofen, Musik von Telemann und Musik aus Telemark, blue notes und blauer Klang, Kreuzfahrer und Kreuzfahrten – Passagen, Grenzüberschreitungen. Altvertrautes neu hören, sich mit Neuem vertraut machen lassen. Anstöße bekommen aus den vielerlei Arten und Weisen, mit Musik umzugehen zwischen Philharmoniker- und Mundharmonika-Gemeinde – hie und da auch einmal Anstoß nehmen... Die „Musikpassagen“ sind eine gemeinsame Sendung von mittlerweile zehn WDR-3-Kolleginnen und -Kollegen, die hier auch ihre Erfahrungen als Musikproduzenten und natürlich, nebst Schätzen aus dem WDR-Archiv, ihre aktuellen Aufnahmen mit einbringen – aus den Genres sinfonische Musik, Oper, Kammermusik, Alte Musik, Neue Musik, Jazz und Musikkulturen/„Weltmusik“.
11	Resonanzen	Mo-Fr 17:05	Reinhorchen in die Welt der Kultur Hören, was sich tut in Kunst, Kultur und Gesellschaft: Vor Ihrer Haustüre, wie in den Metropolen der Welt, auf der Straße, wie in den Tempeln der Kunst. Hören Sie von jungen Talenten und gefeierten Stars, informieren Sie sich über wichtige Ereignisse des Tages aus der Perspektive der Kultur. Meinungen, Reportagen, Hintergründe, Analysen, Kommentare, Streitgespräche – die live produzierten Resonanzen spiegeln in Wort und Musik die lebendige Vielfalt unserer Zeit.
12	TagesZeichen	Mo-Fr 19:45	Einladung zum Nach-Denken Engagiert und schonungslos nehmen kritische Zeitgenossen und Vor-Denker pointiert Stellung zu allem, was die Gesellschaft bewegt. Latent aktuelle politische Ereignisse, kulturelle Trends, Bildungsfragen – TagesZeichen ist offen für jedes Thema und setzt auch neue Themen.
13	WDR 3 Das Konzert	Mo-Sa 20:05	Große internationale Musikereignisse, z. B. aus der Carnegie Hall und dem Wiener Musikverein, Konzert-Events in NRW oder »Heimspiele« der WDR-Klangkörper. Hier spricht die Musik für sich. Freuen Sie sich neben Klassik in jeder Form auch auf Jazz, Weltmusik und Neue Musik, wann immer möglich live.
14			
15			
16	WDR 3 PHON	So 15:05 (Wiederholung: Mo 22:00)	Das Zentrum für den ultimativen Hörgenuss. Eigenwillige Sichtweisen auf Themen, die die Welt bewegen und spannende Geschichten aus Kultur, Alltag und Gesellschaft, die bislang unentdeckt oder vergessen sind.
17	WDR 3 DISKURS	Di 22:00	Das Forum für intellektuelle Kontroversen. Aktuelle und zeitbezogene Debatten aus Philosophie und Wissenschaft, aus Politik, Gesellschaft und Kultur – kritisch analysiert, diskutiert und kommentiert. Einfach klug.
18	WDR 3 open: pop drei	Mo 23:05	Das Joint Venture von WDR 3 und EinsLive. Zeit für innovatives Crossover. Erleben Sie die Grenzbereiche der Pop-(Musik)-Kultur in unerhörten Soundkonzepten: Text ist Sound. Text ist tanzbar. Sound ist Message. Musikalische Mixturen aus Wort und Klang mutieren zu Hörstücken im Rhythmus unserer Zeit. Neugierig? Einschalten.
19	WDR 3 open: Sound-World	Di 23:05	Dienstags wird „WDR 3 open“ zur „SoundWorld“ mit Klangabenteuern jenseits der Formatgrenzen: von samischen Joiks über mechanische Nachtigallen bis zu imaginären Tönen der Antike, vom Soundtrack der sozialen Bewegungen nach dem Black Friday über palästinensischen HipHop bis zum serbischen Blasmusikfest – „SoundWorld“ will mit unterschiedlichsten Klängen aus aller Welt nicht die „Welt als Klang“ propagieren, sondern Hörerinnen und Hörer die Vielfalt musikalischer Lebenswelten mit offenen Ohren entdecken, verstehen und genießen lassen.
20	WDR 3 open: Studio elektronische Musik	Mi 23:05	Studio Elektronische Musik stellt die Vielfalt der Formen vor: Elektronik pur und das ganze Spektrum der Mischformen bis hin zur Klanginstallation – und immer wieder Produktionen des Studio für elektronische Musik Köln des WDR. Das Repertoire umfasst historische Stücke – darunter kann man ohne weiteres die Musik bis in die 90er Jahre verstehen –, elektronische Musik und Tonbandmusik aus den Gründer- und Pionierjahren. Dazu kommt eine ganze Palette an Spielformen von Live-Elektronik, mit oder ohne Instrumente, alle Spielarten der Computer-Technologie, sowie Klanginstallationen und Performances, die mit Elektronik umgehen und in den letzten zehn Jahren eine große Popularität erfahren haben. Auch die Überschneidung zwischen elektronischer und Popmusik wird vorkommen. Insgesamt wird die Musikauswahl aber im WDR 3-Spektrum liegen, d. h. Stücke, die auf unveränderten Schlagzeugrhythmen basieren, gehören nicht zum Trägermoment der Sendung. Techno und House Musik werden, wenn, dann nur in Auszügen zu hören sein. Das bedeutet allerdings nicht, dass sie von der Reflexion ausgeschlossen werden.

21	WDR 3 open: WortLaut	Do 23:05	Im Grenzbezirk der Literatur. Dem Ungewöhnlichen und Experimentellen in der Literatur gehört der Donnerstag. Die Grenzüberschreitung zwischen Literatur und Musik, Wort und Klang ist dabei Programm: Lautgedichte, Text- und Toncollagen, Performances, Poetry Slams, Internetromane, Dichter als DJs – hinhören lohnt sich!
22	WDR 3 open: FreiRaum	Fr 23:05	Freiklettern in musikalischen Extremsituationen: Ambitionierter Musikjournalismus, rare Liveaufnahmen und gewagte Soundcollagen zwischen Improv & Exotik, Les Adieux & Les Paul, Asien & Afrika, Elvis & Electronica.
23	WDR 3 open: Studio Akustische Kunst	Sa 23:05	Innerhalb der internationalen Radio-Szene gilt das Studio Akustische Kunst des WDR Köln seit 1968 als eines der produktionsintensivsten Zentren der Ars Acustica und als ein Forum vielfältiger medienspezifischer Aktivitäten. Alles Hörbare ist gleichwertiges Element vielschichtiger Kompositionen. Diese intermediale Hörkunst hat ebenso wie der Film eine eigene Sprache entwickelt, nutzt avancierte Technologien als Instrumente und entdeckt mit Ihnen neue Ausdrucksmöglichkeiten der Kunst im Radio. Das internationale Spektrum des Programms reicht von literarischen Montagen, mehrsprachigen Collagen, polyphonen Klangkompositionen, Klanglandschaften und Metropolis-Porträts, bis zu urbanen KlangSkulpturen. Die Sendungen informieren über neueste Entwicklungen der Akustischen Kunst und ihrer Geschichte.
24	WDR 3 open: Studio Neue Musik	So 23:05	Neben ihren Auftritten in den „Musikpassagen“ und im „Das Konzert am Abend“ hat die Neue Musik ihren sonntäglichen Stammplatz im Programm des WDR 3: Die weltweit gerühmten Eigenproduktionen, die Arbeit der Redaktion mit Musikern wie Karl-Heinz Stockhausen, Dieter Schnebel, John Cage, Mauricio Kagel, Luciano Berio und vielen anderen macht immer wieder Lust auf das musikalische Abenteuer.
25	WDR 3.pm	Sa 15:05	Auf klassischer Musik und Satire surfen, mit Jazz in ein Gedicht swingen, spüren, wie ein Essay groovt: In WDR 3.pm wagen die Redakteure des Wort- und Musikbereichs das Genregrenzen sprengende Cross-Over. WDR 3.pm ist eine Sendung mit Text und Musik zu einem Thema, assoziativ und bilderreich. Drei Stunden, ein Thema – ein Geflecht aus Musik und Worten, Klanginseln, Geräuschen und Tönen – sei es zu Novalis, zu Hasen oder zur „International Noise Awareness“. „In WDR 3.pm wollen wir assoziativ vorgehen. Wir lassen uns zu unserem Thema beispielsweise eine Musik einfallen. Die inhaltliche Aussage der Musik wird dann weiterführend im Wort behandelt, und das Wort wiederum assoziiert die nächste Musik, so dass auf diese Art und Weise ein völlig neues Konstrukt entsteht, das nicht mit der geschlossenen Form des Features oder des Hörspiels oder auch eines einzelnen Musikwerkes zu vergleichen ist. Sowohl die Musik wie das Wort geben sozusagen den inhaltlichen Staffelstab an das jeweils Andere weiter. Wir führen Klanginseln ein, die wir an einigen Stellen innerhalb der Sendung zwischen Musik und Wort oder zwischen Musik und Musik plazieren – so dass die Sendung in sich sehr geschlossen und stringent werden kann: sozusagen Inhalt pur. Grundlage für die Klanginseln sind Naturgeräusche, Technikgeräusche, Umweltgeräusche und Geräusche aus der Kultur und der Kunst.“
26	VESPER	Sa 18:15	Feierliches für Freunde sakraler Klänge. Eine Einladung zum musikalischen Verweilen. Diese Einstimmung auf den Sonntag beginnt in der ersten Hälfte mit einer geistlichen Abendmusik. Teil zwei lässt weltliche Musik mit dem Akzent auf Renaissance und Barock erklingen.
27	WDR 3 Nachtmusik	Sa 22:00	Live Musik für Nachtschwärmer. Jede Woche präsentiert dieser WDR 3-Konzert-Klassiker die ganze Vielfalt der Genres, in der Regel live aus dem Klaus-von-Bismarck-Saal. Erlesenes, Ungewöhnliches, Originelles oder auch Amüsantes sind hier Programm für ein neugieriges Publikum, das außergewöhnliche Musik selbst erleben will.
28	WDR 3 am Sonntagmorgen	So 6:05	Frühaufsteher starten ab 6.05 Uhr mit Alter Musik in den Tag. Im Anschluss an das Lebenszeichen und die geistliche Musik begleitet Sie WDR 3 mit heiterer Klassik bis 11.45 Uhr durch den Vormittag. Vom Mittelalter über Barock und Romantik reicht das Spektrum bis in die Mitte des vorigen Jahrhunderts.
29	Lebenszeichen	So 8:30	Im Mittelpunkt dieser Sendereihe steht das Subjekt „Mensch“: Sein Zusammenleben mit anderen in Familie, Partnerschaft oder im Berufsleben; sein Widerstand gegen Ideologien und Verhältnisse, die ihn zum Objekt degradieren wollen; sein Umgang mit Glück und Wohlstand, aber auch mit Krankheit und Trauer; seine Suche nach dem „aufrechten Gang“. Ausgehend von den gelebten Erfahrungen unterschiedlicher Zeitgenossen will das „Lebenszeichen“ Orientierung vermitteln – vor christlichem, aber auch vor nicht-christlichem Hintergrund. Die Sendungen fragen nach den ethischen Grenzen bei gesellschaftlichen, politischen oder wirtschaftlichen Problemen; sie versuchen damit, Maßstäbe aufzuzeigen. Über die bloße Information hinaus wollen sie Analyse, Nachdenklichkeit und Ermutigung vermitteln.

30	Geistliche Musik	So 9:05	Besinnliches am Tag des Herrn. Ausgesuchte Interpretationen aus der breiten Palette der Stile, Gattungen und Historien geistlicher Musik, präsentiert nach den Anlässen des Kirchenjahres. Bach-Kantaten, Repertoire von Vivaldi bis Brahms, Unbekanntes von Byrd bis Kodály, Chor- und Orgelmusik.
31	Gutenbergs Welt	So 12:05	Das Büchermagazin. Das akustische Hors d'oeuvre für Bücherwürmer am Sonntagmittag: Fast eine Stunde lang literarische oder wissenschaftliche Themen, Aktuelles vom Buchmarkt, Neuerscheinungen, Trends oder alte Bücher neu entdeckt: In Lesungen, Gesprächen mit Autoren, Kritikern und Buch-Machern weckt WDR 3 die Lust auf gute Belletristik oder Sachbücher.
32	MusikHaus WDR	So 16:00	In der Sendung „MusikHaus WDR“ erklingen Aufnahmen des WDR Sinfonieorchesters Köln, des WDR Rundfunkchors Köln, der WDR Big Band Köln und des WDR Rundfunkorchesters Köln. Aktuelle Informationen über die Arbeit der Ensembles und der Blick hinter die Kulissen runden die Sendung ab. „MusikHaus WDR“ präsentiert jeden Sonntag zwischen 16.05 Uhr und 18.00 Uhr Aufnahmen der vier Klangkörper, wobei Freunde des Jazz alle vier Wochen mit einer eigenen Sendung der WDR Big Band Köln auf ihre Kosten kommen. Die übrigen Sendungen sind eher klassisch orientiert, sie zeigen die Repertoirevielfalt der anderen drei Klangkörper, aber auch das große Spektrum an Eigen- und Koproduktionen des WDR, vor allem im Bereich Kammermusik und Alter Musik.
33	Ariadne	So 18:15	Akustische Orientierungshilfe im Labyrinth der Musik Nutzen Sie die Muße des frühen Sonntagabends und verlieren Sie sich ganz entspannt in der Welt der Musik: hintergründige Einführungen in Opern und Konzerte, Kammermusik und Lied, aber auch Alte Musik und Weltmusik.
34	Lounge	An Sommersonntag und Feiertagen 19:05	Exklusiver Raum der Begegnung mit Musik der Welt: Von den uralten zu den neuesten Musikströmungen, von ehrwürdigen Traditionen bis hin zu zeitgenössischen Fusionen. Stereotype Szenarien wie die alpine Dreiklangsmusik oder die griechischen Sorbas-Rhythmen verwandeln sich, Grenzen tun sich auf in entlegenen europäischen Regionen wie Süd-Albanien oder Nord-Norwegen; Wahlverwandtschaften, Partnerschaften in der arabischen Musik von Casablanca bis Bagdad. Der Atlas der Weltmusik ist nicht nur ein räumlich-geographischer: er öffnet sich auch in Richtung einer dynamischen Moderne, wo samische Joiks, italienische Tarantellen und afrikanische Blues-Melismen einander auf globalen Kreuzwegen begegnen.
35	Bühne: Radio	So 20:05	Oper, Oratorium, Sprechtheater – hier lassen die großen Gesangsstimmen genauso aufhorchen wie die Klassiker des dramatischen Wortes auf der Theaterbühne: Von Aischylos über Shakespeare bis hin zu zeitgenössischen Stücken, interessante Neuproduktionen, Schätze aus den Radioarchiven und Opern-Highlights live aus der Met in New York in „Bühne: Radio“. Alle zwei Monate lernen Sie hier im lockeren Talk mit einem kompetenten Moderator einen hochkarätigen Insider aus der Opernwelt aus ungewöhnlicher Perspektive kennen.
36	Hörteppich	kurz vor anderen Sendungen	Vorschau und Programmhinweise.
37	Kulturpartner	kurz vor anderen Sendungen	Unter dem Motto „Partnerschaft für mehr Kultur“ arbeitet das Kultur-Radio WDR 3 mit derzeit 80 Theatern, Konzerthäusern, Museen, Kulturorganisationen, Festivals, Theater- und Museumsnächten in Nordrhein-Westfalen eng zusammen. In kurzen Spots wird auf Veranstaltungen der Kulturpartner hingewiesen.
38	Wertvolles aus Ton	hin und wieder	Programmhinweis auf besondere Tondokumente, die im Radio gesendet werden.

WDR 3 Jingles

[illegible]

Kreative Mediengestaltung

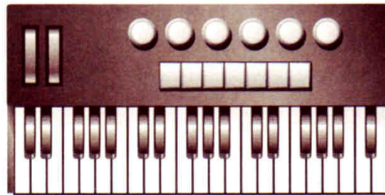
MIDI und digitale Audiotechnik

Der Computer ist das Hauptwerkzeug der elektronischen Musik und der visuellen Medien. Um seine Möglichkeiten nutzen, aber auch seine Grenzen abschätzen zu können, ist es gut zu wissen, wie Musik im Computer repräsentiert ist und wie sie dorthin gelangt.

Es gibt zwei Arten von Musikdaten: MIDI und digitale Audiotechnik.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ist eine Festlegung, die 1983 von Herstellern elektronischer Musikinstrumente getroffen wurde. Den Bedienelementen der Instrumente und den damit ausgelösten Aktionen wurde ein Zahlencode zugeordnet, der einen Datenaustausch zwischen den Instrumenten untereinander und mit dem Computer ermöglicht:

Regler:	Pitch Wheel Change	[224–239]
Schalter:	Control Change	[176–191]
	Program Change	[192–207]
Tasten:	Note On	[144–159]
	Note Off	[128–143]
	Channel Pressure	[208–223]
	Polyphon. Key Press.	[160–175]



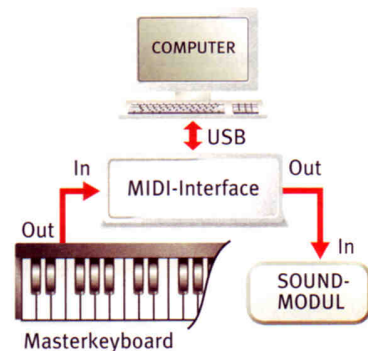
Jedem Bedienelement (Tasten, Regler, Schalter) entsprechen 16 Code-Zahlen (»Status-Bytes«), die neben ihren Funktionen auch »Kanäle« bezeichnen, auf denen die Daten gesendet werden können. Dadurch können bis zu 16 verschiedene Instrumente eines einzelnen Klangerzeugers gleichzeitig angesprochen werden (»Multi-Mode«).

Auf ein Statusbyte folgen jeweils ein bis zwei »Daten-Bytes«, welche die Aktion genau definieren. Beispiel:

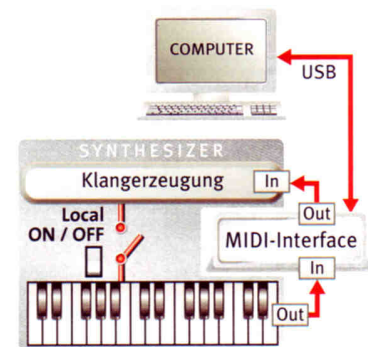


MIDI bestimmt die Spielaktionen auf einem Instrument, nicht aber den Klang selbst. Für den Sound ist einzig das empfangende Gerät zuständig. Ein Musikstück kann also – je nach Qualität des Klangerzeugers – recht unterschiedlich klingen. Um wenigstens einen Grundvorrat von Standardinstrumenten zur Verfügung zu haben, wurde »General MIDI« (GM) definiert: In der GM-»Bank« findet man die festgelegten Instrumenten- und Schlagzeugklänge (letztere auf Kanal 10).

MIDI definiert keine Zeitinformationen. Das Drücken einer Taste wird übertragen – und das Loslassen, nicht aber der Zeitpunkt dieser Aktionen und damit auch nicht die Länge der Noten. Hier kommt der Computer ins Spiel: er kann – zusammen mit den Aktionen – exakt die Zeitpunkte registrieren, an denen diese durchgeführt werden. Er ist also ein Recorder für MIDI-Daten, der jederzeit das Eingespelte wieder abspielen kann.



Ein **MIDI-Interface** wird benötigt, um die Daten in den Computer zu übertragen. Es ist entweder bereits in die Soundkarte integriert oder wird über USB angeschlossen. MIDI-Kabel stellen die Verbindung zu den Instrumenten her.

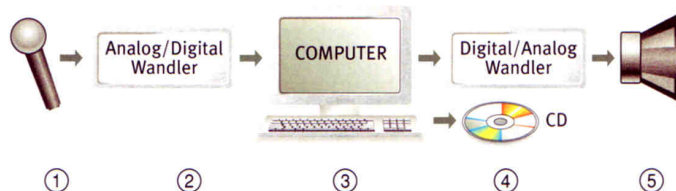


Häufig findet man Klaviatur und Klangerzeuger in einem Gehäuse. Die interne Verbindung dazwischen muss geöffnet werden (»Local Off«), wenn ein Computer verwendet werden soll.

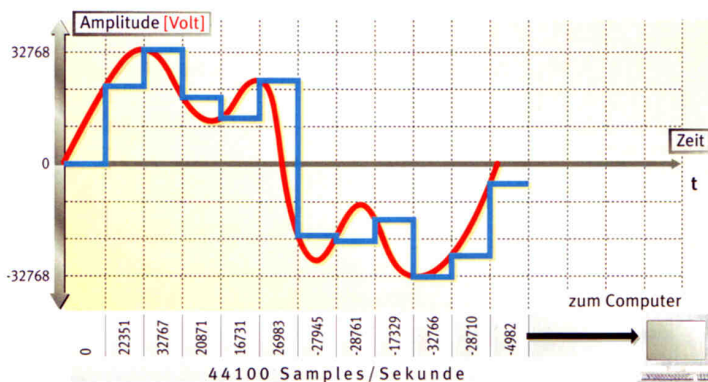
Impuls ■ ■ ■

- Auf der Website finden Sie die offiziellen MIDI-Informationen: <http://www.midi.org>

Digitale Audiotechnik basiert auf einem anderen technischen Verfahren. Ein Schallsignal, das im Computer bearbeitet werden soll, durchläuft mehrere Stationen (»Signalkette«):

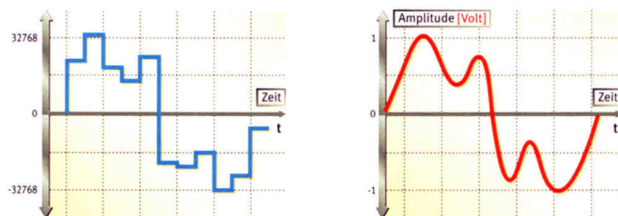


- ① Das Mikrofon wandelt Schalldruck in elektrische Spannung um.
- ② Der Analog/Digital-Wandler tastet die Spannung ab (entnimmt Stichproben, »Samples«) und liefert einen fortlaufenden Strom von Zahlenwerten:



Dies geschieht genau 44100-mal in der Sekunde (»Samplingrate« der CD). Der gesamte Spannungsbereich wird sehr fein in 65536 Stufen unterteilt (entspricht einer Binärzahl von 16 bit).

- ③ Diese Zahlenkette wird in den Computer übertragen. Hier erfolgt vielfältige Klanggestaltung.
- ④ Schließlich werden die Daten auf ein digitales Medium (CD) gespeichert oder an den Digital/Analog-Wandler gegeben, der sie wieder in einen Spannungsverlauf umwandelt. Ein Filter beseitigt die »Treppenstufen« des digitalen Signals:

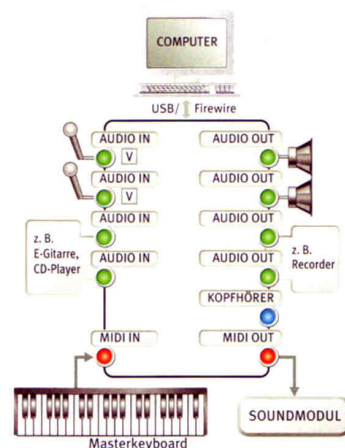


- ⑤ Der Lautsprecher wandelt den Spannungsverlauf wieder zurück in die entsprechenden Änderungen des Luftdrucks.

Als »Vermittler« (**Audio-Interface**) zwischen den physikalischen Größen und der Zahlenwelt des Computers dienen die **A/D-** bzw. **D/A-Wandler**.

Auf der Soundkarte des Computers sind diese Bausteine meist vorhanden.

Universell sind Geräte, die mehrere Ein- und Ausgänge für Audiosignale, die Wandlerbausteine und meist auch Vorverstärker für Mikrofone enthalten. Oft sind auch Anschlüsse für das digitale Signal (SP/DIF), ein Kopfhöreranschluss und ein MIDI-Interface vorhanden. Das Gerät wird über eine der seriellen Schnittstellen USB oder IEEE 1394 (»Firewire«) an den Computer angeschlossen.



Zusammen mit einer Wiedergabeanlage und Software ist damit die Ausrüstung für ein kleines Projektstudio (Digital Audio Workstation – **DAW**) komplett.

Hörbeispiele auf CD:

Eine Auswahl von Jingles des Senders WDR 5

Aufgabe 1: (Analyse von Sounddesign – WDR 5)

Hören Sie sich die Jingles von der CD an.

- Arbeiten Sie aus den gehörten Jingles die Merkmale des Sounddesigns von WDR 5 heraus.
- Beschreiben Sie die drei ersten Jingles („Krimi am Samstag“, „Als das Wünschen noch geholfen hat“, „Bärenbude“) im einzelnen möglichst detailreich. Gehen Sie dabei auch auf Instrumentation und ggf. Melodieverläufe ein. (Sie brauchen die Melodien nicht in Notenschrift aufzuschreiben, die Beschreibung mit Worten genügt). Legen Sie dar, wie die Musik jeweils mit dem Sendungsinhalt in Verbindung steht.
(Anmerkung: In der Sendung „Bärenbude“ werden Kindergeschichten gespielt.)

Aufgabe 2: (Kreativ-Aufgabe – WDR 3)

Sie kennen aus dem Unterricht das Sounddesign von WDR 3.

- Nennen Sie kurz wesentliche Merkmale des Sounddesigns von WDR 3.
- In das Programmschema von WDR 3 sollen zwei neue Sendungen aufgenommen werden:

- „Der Sandmann kommt“ (Kurze Geschichten für Kinder)
- „New Ways – Einführungen in die Populäre Musik“ (Popmusik für Unerfahrene)

Entwerfen Sie für beide Sendungen eigene Jingles, die in das Sounddesign des Senders WDR 3 passen:

Beschreiben Sie Ihre Jingle-Entwürfe mit Worten möglichst detailreich. Berücksichtigen Sie dabei sowohl die Beschreibung der Klänge als auch deren zeitliche Abfolge.

Begründen Sie Ihre Entwürfe bezüglich der Verknüpfung zwischen den musikalischen Parametern und ihrem Aussagegehalt.

Aufgabe 3: (Stellungnahme)

Nachdem Sie nun eine (mehr oder weniger große) Auswahl der Jingles von WDR 3 und WDR 5 gehört haben:

Von welchem Sounddesign fühlen Sie sich (stärker) angesprochen? Erläutern und begründen Sie Ihre Position!

Als Hilfe zu Aufgabe 2:

Die Basismelodie des Sounddesigns von WDR 3 in Noten:



Viel Erfolg!

3. Versicherung

Ich versichere, dass ich die Arbeit eigenständig verfasst, keine anderen Quellen und Hilfsmittel als die angegebenen benutzt und die Stellen der Arbeit, die anderen Werken dem Wortlaut oder Sinn nach entnommen sind, in jedem einzelnen Fall unter Angabe der Quelle als Entlehnung kenntlich gemacht habe. Das Gleiche gilt auch für beigegebene Zeichnungen, Kartenskizzen und Darstellungen.

Gabriel Isenberg

4. Erklärung

Ich bin damit einverstanden, dass diese Hausarbeit nach Abschluss meiner Zweiten Staatsprüfung wissenschaftlich und pädagogisch interessierten Personen oder Institutionen zur Einsichtnahme zur Verfügung gestellt wird und dass zu diesem Zweck Ablichtungen dieser Hausarbeit hergestellt werden, sofern diese keine Korrektur- oder Bewertungsvermerke enthalten.

Gabriel Isenberg