



LUGERT
AKADEMIE

Einfach Machen
Musikpraxis mit Loops & Samples

Jan Duve

Warum Komponieren mit Loops und Samples?

Es bestehen zahlreiche Befunde aus der empirischen Forschung, die im wesentlichen folgende Argumente für das Komponieren mit digitalen Hilfsmitteln beleuchten:

- Große Nähe zur Lebenswelt (Gall & Breeze, 2008)
- Aufbau von Medienkompetenz (Ahlers & Godau, 2019)
- Niedrigschwellige Zugänglichkeit/Teilhabe (Philpott & Kubilius, 2015)
- Künstlerische Qualität (Lyda, 2009)
- Vernetzung & Kollaboration (Duve, 2021)

Genauere Angaben zu den Quellen finden sich am Ende des Handouts. In der Aufzeichnung des Webinars finden Sie Beispiele, die verschiedene der genannten Qualitäten veranschaulichen.

Voraussetzungen – Was brauche ich?

Es bestehen zahllose Möglichkeiten an Kombinationen von Programmen und Quellen für Materialien. Unabhängig von den genutzten Endgeräten kann eine grundlegende Übersicht dazu wie folgt aussehen:

Samples (Audiomaterial)	Programme	Audioausgabe
Online-Sample-Shops (z. B. tracklib, loopcloud, splice)	GarageBand (iPad, iPhone, Mac)	Im Klassenverband über (private) Kopfhörer der Schüler*innen - „Bring Your Own Device“ (BYOD) ggf.: in Partner- bzw. Gruppenarbeit über Kopfhörerverteiler
In Programmen integrierte Libraries (z. B. in den Programmen Soundtrap, MusicMaker, Bandlab, Garageband)	MusicMaker (Mac/PC- Download)	
Dezidierte (oft auch frei verfügbare) Materialsammlungen	SoundTrap (Online - im Webbrowser, oder als App für iOS und Android)	
Selbst erstellen	z. B. mit Audacity (PC, Mac) oder den bereits genannten Programmen	

Überblick zu einigen Sample-Anbietern

- Tracklib, Loopcloud, Splice – Abo-modell Sample & Multitrack Katalog
- Loopmasters, Producerloops – Online Shops mit einzelnen Paketen
- Programmlibraries – MusicMaker, Soundtrap mit integrierten
- Samplebibliotheken (teilweise kostenpflichtig, aber mit freien Demos)
- Selbst erstellen – eigene Aufnahmen oder Loops konstruieren (hohe Anforderungen an Equipment und Know-How)

Tip: In jedem Fall sollte durch die Lehrkraft eine Vorauswahl getroffen werden und ggf. Dateinamen angepasst werden.

Dateinamen / Benennung

Bei der Benennung von Dateien, die den Schüler*innen zur Verfügung gestellt werden, ist es hilfreich folgende Punkte zu beachten:

- Eine zu große Auswahl an Dateien kann zu „Entscheidungs lähmung“ führen (Analyse-Paralyse).
- Eine kohärente Benennungen der Dateien (nach Instrumenten, Klang, Songteil etc.) ist hilfreich.
- Durchnummerierungen sollten möglichst vermieden werden. Wenn möglich, ist es besser Benennung wie z. B. „Gitarre clean“ und „Gitarre tapping“ statt 01 & 02 zu treffen
- In jedem Fall sollten auch mögliche Präferenzen und Abneigungen der Schüler*innen gegenüber bestimmten Elementen von Titeln mitbedacht werden.

Überblick zu ausgewählten Programmen

GarageBand

- frei (gratis) verfügbar auf allen Apple-Geräten
- „Mini-DAW“ (DAW = Digital Audio Workstation also eine multifunktionale Musikproduktions-Software)

Magix MusicMaker

- Niederschwellige Freeware mit eigener Library & (kostenpflichtigen) Optionen
- Garageband sehr ähnlich, aber ohne Mobile Device Support (dafür am PC und Mac intuitiver)

Soundtrap

- Webbasierte Browser-DAW, viele Möglichkeiten zur digitalen Kollaboration
- Kostenfrei mit optionalen Abomodellen
- Integrierte Samplelibrary & gute Studioeffekte

Audacity

- Freeware zur Audiotbearbeitung an PC und Mac
- Für loopbasierte Arbeiten weniger geeignet
- Empfehlenswerter für Soundscapes, Podcasts etc. (ohne Taktraster)

Audioausgabe im Unterricht

Abhängig von Sozialform, Aufgabe und Ausstattung z. B.:

- über Stereoanlage bzw. Lautsprecher im Rahmen von Präsentationen oder der durch die Lehrkraft angeleiteten Arbeit an einem Endgerät
- über Kopfhörer in Einzelarbeit
- über Kopfhörerverteiler in Partner- oder Gruppenarbeit

Empfehlung: Arbeit mit In-Ear-Kopfhörern bzw. halbabsetzbaren Kopfhörern



Produktabbildung

Was muss ich können?

- Programmauswahl treffen (Kurze Auseinandersetzung mit Programmen)
- Sample-Auswahl vorstrukturieren
- Aufgabenstellung formulieren

Wissen, wo man Antworten auf Fragen bekommt (Hilfeforen, ReadMe, YouTube Tutorials, auf die auch Schüler*innen ggf. verwiesen werden können)

Endlose Möglichkeiten – was geht, was klappt, was stört?

In der Aufzeichnung des Webinars werden konkrete Beispiele gezeigt, wie Sample-Sammlungen in Bezug auf Komposition, Formenlehre (Sonatenhauptsatz), sowie Trailer und Filmmusik im Unterricht eingesetzt werden können und worauf dabei zu achten ist.

Literaturverweise

Duve, J. (2021). Prozesse des Verbindens und Distanzierens in digitalen Gruppenkompositionen. Eine Videostudie zur Rolle der Dinge beim Musik-Erfinden mit Loops und Samples. In Arbeitskreis Musikpädagogische Forschung (Germany), V. Krupp, A. Niessen, & V. Weidner (Hrsg.), *Wege und Perspektiven in der musikpädagogischen Forschung =: Ways and perspectives in music education research*. Waxmann.

Duve, J. (2020). Komponieren am Raster. Fallanalytische Perspektiven auf Prozesse des Musik-Erfindens mit digitalen Medien. In U. Kranefeld & J. Voit (Hrsg.), *Musikunterricht im Modus des Musik-Erfindens: Fallanalytische Perspektiven*. Waxmann.

Duve, J. (2022a). Mach nochmal was Neues. Soziomaterielle Typen der Entscheidungsfindung beim Musik-Erfinden mit digitalen Medien. In J.-P. Koch, C. Rora, & A. Niegot (Hrsg.), *Interaktion*. (Bd. 5, S. 181-204). Shaker.

Duve, J. (2022b). *Praktiken des Komponierens mit Loops und Samples*.

<https://doi.org/10.17877/DE290R-22767>

Gall, M., & Breeze, N. (2005). Music composition lessons: The multimodal affordances of technology. *Educational Review*, 57(4), 415-433. <https://doi.org/10.1080/00131910500278314>

Godau, M. (2018). Besonderheiten musikpädagogischer Praxis mit Apps—Ergebnisse einer explorativen Studie zum Lernen mit Smarttechnologien in Musik-AGs. In J.-P. Koch, C. Rora, & K. Schilling-Sandvoß (Hrsg.), *Musikkulturen und Lebenswelt* (S. 328-347). Shaker.

Godau, M., & Ahlers, M. (2019). *Digitalisierung – Musik – Unterricht: Rahmen, Theorien und Projekte*. 4-9.

Scheid, M. (2014). Music education – privately, personally and professionally The school subject of Music, digital media and tools. *Education Inquiry*, 5(2), 23255.

<https://doi.org/10.3402/edui.v5.23255>