

Get in Touch with Appmusic! Studierende der Musikpädagogik *plugged in* in Berlin¹

Christine Preyer

Das erste Maiwochenende diesen Jahres nutzte eine Gruppe Studierender der Abteilung für Musikpädagogik aus Innsbruck, um sich in Berlin einerseits mit musikgeschichtlicher Vergangenheit, andererseits mit musikpädagogischen Konzepten der Zukunft auseinanderzusetzen. Ein Besuch an der Berliner Universität der Künste (UdK Berlin) bei Matthias Krebs erlaubte im Rahmen eines Seminars zum Thema „**Appmusik: Von Anfang an Musik machen. Musikalische Aneignungsprozesse im digitalen Wandel – Perspektiven für den modernen Musikunterricht**“ einen fachlichen Austausch über Visionen zum medienunterstützten Musikunterricht von heute.

Matthias Krebs ist Medien- und Musikpädagoge, Opernsänger und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Zentralinstitut für Weiterbildung an der UdK Berlin, Gründer des DigiEnsemble Berlins und ein über die Grenzen Deutschlands hinaus gefragter Seminarleiter sowie Vortragender zu Themen rund um Appmusik und Musikmachen mit digitalen Alltagsgeräten wie Smartphones, Tablets, tragbaren Spielkonsolen etc. Die Begegnung mit diesen Medien und das Nachdenken über weiterführende fachdidaktische Ansätze war für die Studierenden eine komplett neue, enden doch Vorstellungen in Bezug auf „Neue Medien“ im Musikunterricht oft bei Präsentationssoftware und Basisanwendungen.

In der Presse werden Unterrichtsversuche in iPad-Klassen aktuell oft als „Unterricht der Zukunft“ gehandelt. Erfahrungsberichte aus den Klassenzimmern beschränken sich jedoch häufig auf Projektbeschreibungen und Produktpräsentationen. Eine systematische wissenschaftliche Begleitung gilt es hier aufzubauen, um sich mit überdauernden Aspekten eines Trends auseinanderzusetzen und lerntheoretische Ergebnisse aufzuzeigen. Krebs stellt sich der Frage, ob diese Erscheinung als Hype oder tragfähige Weiterentwicklung betrachtet werden kann und fasst seine Problemstellung zusammen: „Grundidee ist, eine Technologie verfügbar zu machen, die in der Lage ist, Menschen zu helfen, sich musikalisch auszudrücken und das Bewusstsein für den Computer als musikalisches Ausdrucksmittel zu schärfen. Je alltäglicher und selbstverständlicher kreative Gestaltung im Netz wird, desto mehr bilden sich Freiräume und Nischen, in denen sich Kunst, Kultur und Individualität entfalten können. Aber welche Kenntnisse sind für eine aktive Teilnahme an einer wie auch immer gearteten digitalen Musikpraxis und der damit verbundenen Musikkultur notwendig?“ (Krebs 2010, 18 f.)

Appmusik entsteht durch die Verwendung spezifischer Programme [App(lication)s] auf digitalen Geräten wie Smartphones oder Tablets. Eine Auswahl an Musik-Apps bietet den Nutzern Möglichkeiten, die über das Musikkonsumieren hinausgehen und sie Musik aktiv gestalten bzw. mit zur Verfügung gestelltem musikalischen Material experimentieren lassen. Durch die Touch-Steuerung ist die Nutzung sehr intuitiv, das Spiel direkt und bedarf keiner besonderen musikpraktischen Vorkenntnisse. Dies galt es auch für uns sofort zu testen. In einer Einführung machten wir uns gemeinsam Gedanken, was Appmusik sein könnte und beobachteten unsere eigenen Zugänge zu diesem Instrumentarium in Experimentierphasen mit den Apps *rockmate* oder *orphion*. Matthias

¹ Preyer, Christine (2013): Get in Touch with Appmusic! Studierende der Musikpädagogik *plugged in* in Berlin. Download überarbeiteter Version:

https://www.moz.ac.at/apps/app_ck/ckuserfiles/50957/files/Get%20in%20Touch%20with%20Appmusic!.pdf
gedruckt in der Erstfassung: Preyer, Christine (2014): MOZ goes APP- Musikpädagogische Zukunft erleben. In: Musikerziehung. Jahrgang 66/67, Doppelheft 2013/4+2014/1. S. 35-37.

Krebs empfahl uns weiterführend u.a. folgende interessante Musik- Apps genauer anzusehen: *SoundPrism, Nodebeat, TC-11, GarageBand, Pixelwave, Figure, Bebot, Tempo, Protein* und *Loopy*.

Warum sich sowohl Laien als auch Profis mit Musik-Apps beschäftigen, fasste Matthias Krebs zusammen: Die Lust am musikalischen Experimentieren würde sowie der Reiz der Beschäftigung mit aktueller digitaler Technik explizit gefördert, die Teilhabe an aktuellen technischen Entwicklungen ermöglicht und Zugänge zu unterschiedlichen Stilrichtungen geschaffen. Musik-Apps nutzen die Funktionalität einzelner Sensoren in digitalen Endgeräten wie Multi-Touch, Kamera, Erschütterungssensor, Gyroskop, Mikrofon oder Kompass. Das Mikrofon beispielsweise erfüllt bei manchen Apps sogar die Funktion eines Blas-Sensors, bei anderen Apps können mittels Gyroskop durch Kippen und Drehen des Spielgeräts Parameter wie Lautstärke, Tonhöhe oder ein Filtereffekt gesteuert werden. Die Vielfalt unter den Musik-Apps ist schon heute überwältigend.

Krebs unterteilt Musik-Apps u.a. in Apps zum Abspielen von Musik, in Apps als virtuelle Instrumente, in experimentelle instrumentale Apps, in musikalische Tools, Beatmakers bzw. Drum Machines, virtuelle Tonstudios, Apps als Looper, Sequencer, Aufnahmegeräte, Multitracks, Synthesizers, Remixer u.v.m (Krebs 2012a).

Nach diesen einführenden Überlegungen ging es an das praktische Erproben. Das Musizieren an digitalen Endgeräten mithilfe von Apps muss durchaus geübt werden, das Ensemblespiel bedarf wie bei konventionellem Instrumentarium intensiver Probenarbeit. Dies erlebten die Studierenden bei der gemeinsamen Einstudierung des Ostinatos für 8 iPods von Uwe Schamburek. Erste Erfahrungen im Zusammenspiel mit iPods und iPads zeigten beim Ensemblespiel einige Unterschiede zu klassischen Spielweisen: Neue Signale mussten statt der gewohnten körperlichen Spielbewegungen beispielsweise für den Einsatz oder die Phrasierungen gefunden werden. Spielhaltung, Blickkontakt und audiovisuelle Kontrolle wurden als Herausforderungen im musikalischen Zusammenspiel erlebt. Die Studierenden reflektierten über die haptische Komponente dieses Musizierens und die eigene Technikaffinität wurde da wie dort auf die Probe gestellt. Dagegen ließen Neugiermotivation, spielerische Zugänge und einfache technische Handhabung erste Vorteile für den schulischen Musikunterricht erahnen.

Die weiterführenden Diskussionen mit dem Fokus auf schulischen Musikunterricht machten divergierende Standpunkte unter den angehenden MusikpädagogInnen klar: Zum einen lagen positive Aspekte für das Klassenmusizieren auf der Hand, zum anderen fühlten sich die überwiegend klassisch sozialisierten Studierenden durch niederschwellige Zugänge für Alle mit einem Rütteln am Bild des Profimusikers konfrontiert. Ein Ersatz des originären Musikinstrumentariums könnten iPad und iPhone nicht darstellen, so der gemeinschaftliche Tenor unter den Studierenden. Fragen der Ästhetik, des Klangbildes und der Wahrnehmung professionellen Musizierens als Kulturtechnik drängten sich auf.

Gerade für zukünftige Musiklehrende stellt sich jedoch die Frage nach den Chancen, die diese Medien bereithalten: Durch das Entfallen spieltechnischer Vorkenntnissen und dem intuitiven Zugang zu den Geräten wird eine direkte Anbindung an die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen, mit aktuellen Bezügen zur Medienwelt geschaffen. Fehlende Berührungängste und die geringe Hemmschwelle erlauben exploratives, direktes Musizieren. Aspekte wie soziale Funktion von Musik und Gleichberechtigung erscheinen im Blick. Musizieren verlangt nun nicht mehr spieltechnische Voraussetzungen, sondern eröffnet Amateuren gleiche Zugänge. Herausforderungen sind ein

schnellerer Motivationsverlust bei der Beschäftigung mit den Medien der jugendlichen Alltagswelt (durch Langeweile), ein steigender Anspruch an den Unterhaltungswert und eine durchgängige Technisierung des Unterrichts. Hier bedarf es innovativer musikdidaktischer Ansätze.

Konsens in der Diskussion um Chancen, Herausforderungen und Grenzen der App-Musik im schulischen Musikunterricht bestand über eine Beobachtung, die viele Anwender bereits teilen: Besonders faszinierend erscheint die Gelegenheit zur kreativen Beschäftigung bei beherrschbarer Herausforderung. Dies schafft eine unmittelbare Erfolgskontrolle, der Anwender erlebt sich im musikpraktischen Handeln als selbstwirksam. Für jegliche Lernprozesse, schulische wie außerschulische, ist dieser Zuwachs an Sicherheit im Umgang mit den Lerngegenständen wesentlich.

Offen bleiben für die schulische Auseinandersetzung mit App-Musik folgende Fragen, die gemeinsam mit Matthias Krebs zum Abschluss formuliert wurden: Was kann mit Hilfe von Musik-Apps allgemein gelernt werden? Welche musikalischen Fertigkeiten können mit Hilfe von welchen Musik-Apps entwickelt werden? Für welche musikpädagogischen Kontexte könnte sich die Nutzung von Musik-Apps besonders eignen? Welche Voraussetzungen sind für die Nutzung von Musik-Apps im Musikunterricht zu erfüllen (Geräte, Räume, methodische Erfahrungen/Fertigkeiten/Kenntnisse der Lehrenden etc.)? Von Interesse darüber hinaus ist: Wie kann originäre App-Musik komponiert werden? Wie sollte eine adäquate Aufführung hierfür aussehen?

Diesen und weiteren Fragen werden sich die KollegInnen in Berlin zukünftig noch intensiver widmen. Anfang 2014 wird unter der Leitung von Matthias Krebs die **Forschungsstelle „Appmusik - Formen musikalischer Praxis mit Apps“** als fixe Einrichtung der Universität der Künste Berlin, angesiedelt am ZIW / UdK Berlin Career College in Assoziation mit dem Masterstudiengang Sound Studies eingerichtet werden. In der Verknüpfung von Lehre und Forschung soll mit dieser Forschungsstelle an der Universität der Künste Berlin eine Institution geschaffen werden, die eine systematische Beschäftigung mit der Thematik „Musikmachen mit Apps“ ermöglicht. Die Forschungsstelle will neben der Aufarbeitung des Feldes vorwiegend als Schnittstelle zwischen Forschung und Praxis durch Open Science fungieren sowie Ergebnisse in formale und non-formale Bildungsangebote überführen. Mehr zur Forschungsstelle unter www.forschungsstelle.appmusik.de

Weiterführende Literatur:

<http://www.appmusik.de/>

<http://www.matthiaskrebs.de/>

<http://meimulab.wordpress.com/>

Krebs, Matthias (2012a): Appmusik: Das Instrument aus der Hosentasche, in: Schweizer Musikzeitung 12/2012, Seite 5-7.

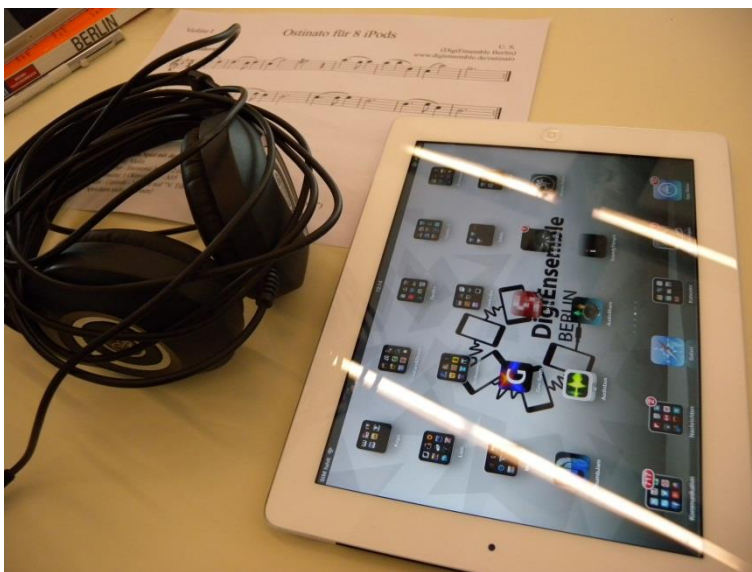
Krebs, Matthias (2012b): App-Musik – Musizieren mit Smartphones, Perspektiven und Potenziale einer neuen musikalischen Form, in: MusikForum 1/2012, Seite 14-19

Krebs, Matthias (2011): App-Musik – neues Musizieren?, in: *üben & musizieren* 5/2011, Schott, Seite 52-54

Krebs, Matthias (2010): Musikmachen im Web 2.0, Neue Möglichkeiten, gemeinsam im Internet zu musizieren, in: *üben & musizieren* 5/2010, Schott, Seite 18-22

Oberhaus, Lars (2004): Wann klingelt's endlich?! Das Handy als Musikinstrument?! Klangexperimente mit Klingel- und Tastentönen, in: *Musik & Bildung* 1/2004, Seite 8-15

Wer seine Beschäftigung mit professionellen App-Musikern und Ensembles fortsetzen will, findet zahlreiche Videoclips im Internet z.B.: bei der Suche nach dem MoPhO (The Stanford Mobile Phone Orchestra, 2007-2010) oder bei Jordan Rudess, Atomic Tom, iBand und natürlich dem DigiEnsemble Berlin. <http://www.digiensemble.de/>



Arbeitsgeräte für die stille Übephase: iPad, Kopfhörer und Notenmaterialien

Foto: Christine Preyer



Abbau erster Berührungängste mittels explorativer Zugänge

Foto: Christine Preyer



Eine Herausforderung in der Vorbereitung: Der Überblick im Kabelsalat will bewahrt bleiben!

Foto: Christine Preyer



Die Studierendengruppe des Mozarteums an der UdK Berlin

Foto: Christine Preyer



Tausche Tuba gegen iPhone: Eifriges Üben an den neuen Instrumenten

Foto: Christine Preyer



Bandpraktikum an einem Instrument mit wohlüberlegtem Fingersatz! (App: Rockmate)

Foto: Christine Preyer



Matthias Krebs am iPhone bei einer Aufführung in Berlin

Foto: Sven Ratzel