



KlangGestalten

Ein Klangkompositionsprojekt mit digitalen Medien
Konzept und Leitfaden

KlangGestalten

Ein Klangkompositionsprojekt mit digitalen Medien
Konzept und Leitfaden

Autor
Matthias Krebs

Erprobung des Kompositions- und Klangforschungsprojekts
Anja Fischer und Matthias Krebs

Im Auftrag der
Bertelsmann Stiftung



Inhalt

Kurzbeschreibung	5
Konzeptionelle Vorüberlegungen – Bezugspunkte des Projekts	7
Zielgruppe	10
Pädagogische Ziele	10
Rahmenbedingungen für die Durchführung	13
Personelle Voraussetzungen	13
Technisch-materielle Voraussetzungen	14
Räumlichkeiten	15
Zeitlicher Umfang	15
Die Umsetzung des Projekts	16
Erste Phase: Klangerkundung und Aufnahmen mit der App	16
Zweite Phase: Entwicklung einer Klanggeschichte und gemeinsam Musizieren	18
Dritte Phase: Verfeinerung und Aufnahme der Klanggeschichte als Video	20
Methodische Hinweise	22
Hinweise zur Vor- und Nachbereitung	23
Weiterführende Praxistipps	24
Apps	24
Links	24
Quellen/Literatur	24
Anhang	26
Einverständniserklärung	26
Zum Autor	27
Impressum	27

Kurzbeschreibung

‚KlangGestalten‘ ist ein Kompositions- und Klangforscherprojekt. Es bietet Kindern und Jugendlichen ein künstlerisches Experimentierlabor, in dem diese mit analogen und digitalen Medien audiovisuelle Klangcollagen gestalten: Sie sammeln mit der App ‚vidibox‘ an einem besonderen Ort, wie einem Theater oder Konzerthaus, der eigenen Schule oder dem Jugendzentrum, im Stadtteil oder im Wald, interessante Klänge in Form von Videoclips. Mit diesen Clips und auf Grundlage einer selbst erfundenen Geschichte entwickeln sie in Kleingruppen die audiovisuellen Collagen. Dabei arbeiten sie wie in einem ‚Künstler-Kollektiv‘ zusammen: Sie nehmen die Rollen ‚Regisseurin‘¹, ‚Klang-zeugin‘, ‚Filmerin‘ ein, wechseln die Rollen untereinander, stimmen kompositorische Entscheidungen ab, musizieren und improvisieren miteinander, hören sich zu, diskutieren Gestaltungsalternativen und präsentieren der Gesamtgruppe ihre audiovisuelle Collage wie bei einem Livekonzert. Auf einer Internetplattform können die aufgenommenen Collagen veröffentlicht und mit Familie und Freunden geteilt werden.² In der Schule bietet es sich an, die erfundenen Geschichten und die audiovisuellen Collagen im Musik- und Deutschunterricht aufzugreifen und für weiterführende Bildungsprozesse zu nutzen.

Über das Projekt ‚KlangGestalten‘ erhalten die Teilnehmenden spielerisch und explorativ einen Zugang zu improvisatorischer und experimenteller Gestaltungsarbeit und können Erfahrungen mit dem Tablet und Musikapps als Instru-

mentarium und Produktionstools machen. Im selbstbestimmten Gestaltungsprozess verbinden sich Praktiken experimenteller Klangkunst mit clipbasierter Videokunst, wobei auch musikalische Improvisation und medienspezifische Verfremdungstechniken feste Bestandteile der Entwicklung klanglicher und visueller Darstellungsweisen sind. In den Kleingruppen werden ein sozialkompetentes Handeln und ein demokratisches Zusammenwirken erfahrbar. Durch die pädagogische Begleitung der kreativen und sozialen Prozesse erweitern sich die Handlungsspielräume der Teilnehmenden, können sowohl musikalisch-ästhetische und mediengestalterische als auch kommunikative und kooperative Kompetenzen angeeignet werden. Das Hochladen der Collagen auf einer Internetplattform bietet medienpädagogisch einen Anlass, die Veröffentlichung eines Videoclips im Internet und das Kommentieren von Videos und Blogbeiträgen zu thematisieren.

Der vorliegende Leitfaden vermittelt das Konzept des Projekts, wie von Matthias Krebs und Anja Fischer mit einer 4. Klasse einer Musikalischen Grundschule im Kongress-Center Hannover realisiert.³ Er gibt Hinweise zur Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung und soll Pädagoginnen anregen, das methodisch und technisch gut handhabbare Projekt selbst umzusetzen. Die Umsetzung des Projekts kann auf verschiedene Zielgruppen und unterschiedliche Kontexte übertragen werden: Es kann als fächerübergreifendes Projekt oder in einer Arbeitsgemeinschaft einer (ganztägigen) Schule, als

1 Wird im Text die weibliche Funktionsrolle benannt, ist auch stets die männliche gemeint – und umgekehrt.
2 Voraussetzung ist das schriftliche Einverständnis der Jugendlichen bzw. der Erziehungsberechtigten der Kinder <16 Jahren.

3 Eine Dokumentation inkl. Ergebnisvideos der Aktion im Projekt ‚Musikalische Grundschule‘ der Bertelsmann Stiftung findet sich unter <http://app2music.de/klanggestalten/> (zuletzt geprüft: 17.03.2019).



© Anne-Christoph Halle

Angebot eines Jugendzentrums, bei Ferienspielen etc. angeboten werden. Für die Umsetzung in anderen Kontexten sind die zeitlichen und methodischen Angaben des Leitfadens entsprechend anzupassen.

Das Design des Projekts ‚KlangGestalten‘ schließt an eine Konzeption von Matthias Krebs und Marc Godau (2016) an, das unter dem Titel ‚Kreativ Klangsafari‘ regelmäßig im Vermittlungsprogramm der Elbphilharmonie Hamburg angeboten wird.⁴

⁴ Vgl.: <http://forschungsstelle.appmusik.de/mit-dem-ipad-auf-klangsafari-in-der-elbphilharmonie/> (zuletzt geprüft: 17.03.2019).

Konzeptionelle Vorüberlegungen – Bezugspunkte des Projekts

Kooperative Kompositionsprojekte der Musikvermittlungspraxis, die im Grenzbereich zwischen Musikunterricht in der Schule und freier musikpädagogischer Praxis angesiedelt sind, haben in Deutschland einige Verbreitung (vgl. Schlothfeldt 2018:331). Diese Projekte orientieren sich an den musikalischen Errungenschaften der ‚künstlerischen Avantgarde‘ und fußen auf einer explorativen und experimentellen Grundhaltung.⁵ Ausgangspunkte bei einigen dieser Musikvermittlungsprojekte sind vorgegebene Materialien, etwa Referenzwerke aus dem Programm des konzertveranstaltenden Kooperationspartners, z. B. eines Konzerthauses oder eines Opernhauses, mit denen die Teilnehmenden vertraut gemacht werden und die im Verlauf des Projekts zur Orientierung beim Komponieren dienen. Im Gegensatz dazu stehen didaktische Ansätze künstlerischer Klangforschung in der Musikvermittlung, welche auf Klangsensibilisierung und Klangdifferenzierung, auf das Ausloten von unkonventionellen Spieltechniken sowie auf das Klangpotenzial von Alltagsgegenständen und Geräuschumgebungen abzielen.⁶ Im Mittelpunkt bei all diesen Projekten steht das ‚Komponieren‘ als schöpferische Tätigkeit, das Erlebnisse mit Musik in eigener Aktivität ermöglicht. Das Projekt ‚KlangGestalten‘ nimmt auf diese komposi-

tionspädagogischen Formate Bezug und integriert Ansätze aus Projekten, die die Einbeziehung digitaler Musiktechnologien erproben.⁷

Vorschläge in Konzeptionen, die Angebote eines elementaren Komponierens mit geringen Voraussetzungen betreffen (vgl. Brandstätter 2011:13), heben zumeist Experimentieren und Improvisieren als wesentliche Vorerfahrungen für den Prozess der kompositorischen Arbeit hervor. In diesem Sinne wird der Gebrauch des Begriffs ‚Komposition‘ in der Konzeption des Projekts ‚KlangGestalten‘ (in Anlehnung an Reitinger 2008) an eine weitgehende ‚Festlegung‘ bzw. an eine ‚relative‘ Wiederholbarkeit von Ereignissen geknüpft, die im Rahmen von musikalischen Aushandlungsprozessen in der Gruppe entwickelt wurde.⁸ Es finden sich darüber hinaus auch Anleihen bei der ‚Prozess-Produkt-Didaktik‘ von Christopher Wallbaum, womit die Aufmerksamkeit gleichermaßen dem Ergebnis und dessen Entstehung geschenkt wird (vgl. Wallbaum 2000:9).

Die Beteiligten entwickeln im Rahmen des Projekts Erfahrungswissen, das nicht auf die Erklärungen von Lehrenden zurückgeht, sondern vor allem auf das eigene künstlerische Tun – durch ‚Ausprobieren‘, also durch Verändern, Hören und

5 Zu nennen sind hier bspw. musikdidaktische Designs von kooperativen Kompositionsprojekten wie QuerKlang (Brandstätter 2011), Klangradar 3000 (Friedrich 2011), meet the composer (Schlothfeldt 2011) und Klangnetze (Schneider et al. 2000).

6 Davon zu unterscheiden sind wiederum Songwriting-Angebote in freier musikpädagogischer Praxis, die in Form von AGs im Ganztagsbereich an Schulen sowie in Workshops in Sozialeinrichtungen angeboten werden. Im Gegensatz zu Kompositionsprojekten geht es in pop-musikalischen Bildungsangeboten weniger um ‚Neuerfindungen‘ als vielmehr um die De- und Re-Konstruktion von subjektiv relevanten Stilen und damit explizit um die Reproduktion von spezifischen Merkmalen der Vorbilder.

7 Dazu gehören Appmusik-Projekte wie ‚MOZART REIMAGINED! – Die Zauberflöte‘ (Krebs 2014), Klang-safari (Krebs/Godau 2016) und verschiedene Klangforschungsprojekte bei app2music (Godau/Krebs 2015).

8 Hier wird die Traditionslinie eines solchen elementaren Komponierens zur Improvisationspädagogik der 1970er-Jahre an Reitingers Verweis auf Gertrud Meyer-Denk-mann erkennbar und an der Feststellung einer ‚Nähe eines solchen Kompositionsbegriffs und didaktischen Ansatzes zu den Strukturprinzipien und der Aufführungspraxis sog. Neuer Musik‘ (Reitinger 2008:232 f.).

Bewerten.⁹ Im Sinne eines improvisatorischen Prinzips baut das Lernen dabei von Beginn an auf Klangexperimenten und musikpraktischen Erfahrungen auf, mit dem Ziel, erfahrungserweiternd und erfahrungsvertiefend zu wirken (vgl. Krämer 2018:324).¹⁰ Lernprozesse finden wiederum nicht nur in der Begegnung einer einzelnen Teilnehmerin mit ihrer Komposition statt. Auch die anderen Kinder und Jugendlichen, die Lehrenden, Künstlerinnen spielen bei der Ermöglichung ästhetischer Erfahrungen eine entscheidende Rolle. Der kommunikative Austausch zwischen den Beteiligten ist dabei als ‚fruchtbarer Widerstand‘ (vgl. Rora 2001:80 ff.) zu begreifen, wobei der besondere Reiz gerade darin liegt, eigene Ideen von einer ganz anderen Seite betrachten zu können, und so der Unterschied zwischen Innen- und Außenperspektive in Bezug auf individuelle Gestaltungsabsichten deutlich wird (vgl. Zill 2015). Zwischenpräsentationen, in denen einzelne Gruppen freiwillig den Stand ihres Erarbeitungsprozesses vor der Gesamtgruppe präsentieren, bieten hier Impulse für die Weiterarbeit. Die Teilnehmenden lernen darin sowohl neue Funktionen der App sowie alternative Gestaltungsansätze kennen, diskutieren die ästhetische Wirkung und beziehen die Erkenntnisse in ihre Gruppenarbeit mit ein. Hierbei erfüllt sich Teilhabe nicht nur im gemeinsamen Musikmachen, sondern darüber hinaus auch auf pädagogischer Ebene als geteilte Verantwortung für den Fortgang des Lernens (vgl. Geuen/Orgass 2007:77 ff.).

Wie erste Fallbeispiele zeigen, bietet der Einbezug digitaler Musiktechnologien in die Musikvermittlungspraxis verschiedene Möglichkeiten, Kinder und Jugendliche auch ohne musikfachliche Vorkenntnisse und Handlungskompetenzen an Kompositionsprojekten zu beteiligen und so Erlebnisse mit Musik in eigener Aktivität zu ermöglichen. Hier eröffnen sich neue kreativ-

9 Projekte, die sich eher an musikpädagogischen Konzeptionen elementaren Komponierens orientieren, stehen im Kontrast zur noch verbreiteten Vorstellung, dass Komponieren sich vor dem Hintergrund umfassender musiktheoretischer und satztechnischer Kenntnisse ereignet.

10 Um den Erfahrungszuwachs deutlich zu machen, kann es auch sinnvoll sein, kontinuierlich Improvisationen aufzunehmen, sodass anhand der verschiedenen Aufnahmen ein Fortschritt beobachtbar wird.

gestalterische Freiräume, werden alternative Artikulationsformen zugänglich und wird das Einnehmen einer kritisch-reflexiven Haltung gefördert.¹¹ Die Integration von Smartphones und Tablets in musikalische Bildungsangebote bietet sich dafür an, da sich unter den vielen Apps in der Kategorie ‚Musik‘ der App-Stores auch solche Musikapps finden, die verschiedenste Möglichkeiten zum Musikmachen bieten. Diese Apps verwandeln die digitalen Alltagsgeräte z. B. in Synthesizer, BeatMaker, virtuelle Instrumente, Looper, Effektgeräte, mobile Studios und damit in ein vielfältiges musikalisches Experimentierlabor. Projekte, in denen sie verwendet werden, lassen einen Perspektivwechsel von einer passiv-konsumierenden hin zu einer aktiv-schöpferischen Rolle zu (vgl. Krebs 2012), wenn sich die Kinder und Jugendlichen Apps als Instrumentarium und Produktionstools zu eigen machen. Ihre häufig übersichtliche Bedienbarkeit, die klangliche und stilistische Vielfalt sowie die technischen Schnittstellen und Sensoren können soziale und explorative methodische Zugänge unterstützen, die Kinder und Jugendliche zu künstlerischen Gestaltungen animieren.¹²

Im Projekt ‚KlangGestalten‘ wird die Musikapp ‚vidibox‘ genutzt. Damit ist es möglich, dass Kinder und Jugendliche einen selbsttätigen, kreativ-gestalterischen und künstlerischen Umgang mit Klängen und Musik üben, auch wenn diese bis dato wenig Erfahrung im aktiven Musikmachen und Komponieren besitzen. Mit ‚vidibox‘ können von den Teilnehmenden verschiedene Klangphänomene als kurze Videos

11 Wird Digitalisierung nicht nur als ein technologisches Phänomen, sondern als ein sozialer und kultureller Transformationsprozess begriffen, erhalten künstlerische Bildungsangebote insofern eine besondere Relevanz, als der Wandel unserer Gesellschaft neue Kulturtechniken erforderlich macht. Digitalkultur zeichnet sich durch Referentialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmität aus und ist dabei so heterogen, komplex, vielschichtig sowie dynamisch und unvorhersehbar in ihren Effekten, dass sie selbst für Fachleute schwer zu fassen ist (vgl. Unterberg 2018).

12 In einigen Projektankündigungen und musikpädagogischen Praxisberichten finden sich allgemeine Aussagen, die Apps verschiedene Wirkungsweisen außerhalb ihrer Verwendung zuschreiben und ihnen eine Handlungsträgerschaft zubilligen. Eine dekontextualisierte Betrachtung dieser Art muss jedoch angezweifelt werden.



aufgenommen werden.¹³ Diese Aufnahmen werden dann, repräsentiert als quadratische Felder, auf einer Spieloberfläche (Soundboard) angeordnet. Durch Antippen einzelner oder mehrerer Felder gleichzeitig können die Aufnahmen wieder zum Erklären gebracht werden, wodurch sich das Tablet als Musikinstrument verwenden lässt. Eine zusätzliche Gestaltungsdimension – und das ist von besonderem Interesse – ist dadurch gegeben, dass bei dieser App die auditive und die visuelle Komponente stets in Verbindung bleiben. Angeschlossen an einen Beamer, können synchron zum Musizieren mit den Klängen auch die von den Klangphänomenen aufgenommenen Videos in interessanter Weise präsentiert werden. Mit vielfältigen Formen der Verfremdung (z. B. Loops, Vertauschen von Klang- und Bildebenen, Einsatz von Farbfilterverläufen und Multiclipdarstellungen) können von den Teilnehmenden verschiedene Gestaltungsweisen erkundet werden. Die leichtverständliche Bedienung der App zur Aufnahme, zur Organisation

der individuellen Spieloberfläche und zur audiovisuellen Verfremdung der Aufnahmen sowie die Möglichkeit, eigene improvisatorisch entwickelte Musikstücke aufzunehmen, unterstützen experimentelle Zugänge zum Komponieren und betonen musikalische und künstlerische Entscheidungsprozesse.

Diese Entscheidungen wiederum bedingen Phasen reflexiven, also explizit kommunikativen Umgangs in der Auseinandersetzung sowohl über die Gewinnung und Verarbeitung des künstlerischen Materials als auch über die Gestaltungsabsichten in verschiedenen Interpretationen der entstehenden audiovisuellen Klanggeschichten der Teilnehmenden. Diese Phasen können von den Pädagoginnen durch Reflexionsfragen unterstützt werden.¹⁴ Die relevanten Anderen sind zugleich Orte der Sicherheit als auch Reibungspunkte. Besonders intensiv finden Abstimmungsprozesse in den Kleingruppen statt, von der Entwicklung der Geschichten über die Aus-

13 Das Tablet mit der Musikapp fungiert als ‚Lupe‘ und ermöglicht eine fokussierte Auseinandersetzung mit den einzelnen Klangphänomenen des Klangortes in kreativer Aneignung.

14 Es geht darum, Situationen für ästhetische Praxis und Erfahrung (vgl. Rolle 1999) sowie für ästhetischen Streit (vgl. Rolle/Wallbaum 2011) zu ermöglichen bzw. zu inszenieren.

wahl und das Zusammenschneiden der Aufnahmen für das Soundboard bis zur Entwicklung eines stimmigen Ablaufs während des gemeinsamen Improvisierens. So wird in der kommunikativen Aushandlung ein Gruppenprozess im Sinne eines demokratischen Lernens in Gang gesetzt und damit die pädagogische Orientierung auf ein soziales Verständnis von Lernen erweitert. Es ist nicht das Individuum allein, sondern der soziale Rahmen, der künstlerisch-ästhetisches Lernen als kollaborativen Prozess ermöglicht. Somit besteht der Fokus in solchen kollaborativen Gestaltungsprojekten darin, dass alle Mitglieder der Gruppe prinzipiell das gleiche Recht auf Realisierung ihrer Vorstellungen haben müssen (vgl. Zill 2015). Die Teilnehmenden sollen aufeinander Rücksicht nehmen, einander achten und sich in den Gruppen wohlfühlen. Die Voraussetzung hierfür sind sozialkompetentes Handeln, ein gelingendes Miteinander, die Entwicklung einer Gruppenidentität und ein demokratisches Vorgehen (vgl. Siedenburg/Nolte 2015:232). In Anlehnung an Krönig (2013) bedeutet das: (1) Jedes Gruppenmitglied soll einen geeigneten Platz im Künstlerkollektiv finden können; (2) alle können ihre eigenen künstlerischen Ideen einbringen; (3) das informelle Wissen und die Experimentierfreude der Teilnehmenden sollen aufgegriffen werden; (4) alle Entscheidungen sollen gemeinsam und demokratisch als Gruppe getroffen werden (vgl. Krönig 2014:62 f.).

Zielgruppe

Das hier beschriebene Kompositions- und Klangforschungsprojekt ist für Kinder ab 7 Jahren konzipiert, kann aber auch auf Jugendliche und junge Erwachsene übertragen werden.¹⁵ Es kann bei ausreichender Begleitung auch mit Gruppen mit bis zu 30 Teilnehmenden umgesetzt werden. Die Zielgruppe benötigt weder musikpraktische Fertigkeiten noch Erfahrungen im Umgang mit Musikapps. Einzige Voraussetzung ist, dass die Beteiligten bereits Erfahrungen mit kooperativen

15 Grundsätzlich: Musikprojekte mit digitalen Musiktechnologien und dem Anspruch einer aktiven, gruppenbezogenen Tätigkeit setzen an einer Altersgrenze an, ab der zielgerichtetes musikalisches Handeln und soziales Agieren in einer Gruppe möglich ist.

Lernformen besitzen und miteinander projektorientiert in Kleingruppen arbeiten können.

Pädagogische Ziele

Orte als Klangorte erfahren

Der von den Anleitenden geführte Rundgang an dem Klangort soll, unterstützt durch die Musikapp, auf einer ästhetischen Ebene reflektiert werden können; dabei ist das Festhalten von Klangeindrücken ein wichtiges Element. Es werden Orte bzw. Räumlichkeiten nicht allein in ihrer physikalischen und architektonischen Gestalt kennengelernt, sondern vielmehr als Klangphänomen auditiv erfahrbar.¹⁶ Die Teilnehmenden hören den Klang des Ortes (bspw. Klänge der Schulküche oder von Orchesterproben) oder bringen selbst Objekte zum Klingen (bspw. Instrumente oder klangvolle Alltagsgegenstände), um Raumakustiken wahrnehmbar zu machen. Sie wirken dabei zugleich ästhetisch auf Orte ein (bringen z. B. vorhandene Heizungskörper zum Klingen), wodurch sie den Raum auch als musikalisch-künstlerische Materialressource nutzen und ihm Klänge entnehmen – indem das architektonische Objekt in eine ästhetische Klangumgebung transformiert wird.

Wissen über Klänge nutzen

Die Teilnehmenden nutzen die Unterscheidung von Klangphänomenen (Ton, Geräusch und Knall)¹⁷ für kompositorische Entscheidungen bei der Auswahl des Klangmaterials. Das theoretische Wissen wird in einen künstlerischen Kontext transferiert, indem die Teilnehmenden diese Unterscheidung aktiv in das Sammeln (Rundgang) sowie das Musizieren (Erarbeitungsphasen) und die Entwicklung der Klangkomposi-

16 In Bezug auf die Bedeutung von Architektur und Räumlichkeit auf ästhetische Erfahrungsprozesse lassen sich Parallelen zur Bildungswirksamkeit des Raumes nach Nugel (2014) ziehen (siehe auch Schuster 2014).

17 Die Unterscheidung von Schallereignissen, bezieht sich auf vergleichbaren Charakteristiken, wie sie auch in der Klangkunst verwendet werden (vgl. Mutz 2012). Bei ‚KlangGestalten‘ wurde differenziert zwischen Ton (ein harmonischer Klang, den man nachsingen kann, z. B. Brummen einer Kaffeemaschine), Geräusch (ein flächiger Sound, auch Rauschen, z. B. langsames Zerreißen eines Blatt Papiers) und Knall (ein kurzes perkussives Geräusch, z. B. Zufallen einer Tür).

tion und der Videoproduktion (Reflexion) einbeziehen. Die kompositorische Auseinandersetzung mit Klängaufnahmen (Samples und Clips) rekurriert hier u. a. auf die Ansätze von John Cage, der von einem offenen Zugang zu Klängen ausging, der über etablierte Spieltechniken und die Beschränkung auf traditionelle Musikinstrumente hinausgeht. Zu nennen ist des Weiteren Edgar Varèse, der mit seiner Idee des ‚organized sound‘ die Trennung zwischen Ton und Geräusch aufzulösen suchte. Darüber hinaus finden sich auch Parallelen zu Soundscapes, wie sie u. a. von R. Murray Schafer bekanntgemacht wurden. Dabei wird im Konzept von ‚KlangGestalten‘ die experimentelle Herangehensweise im Umgang mit unterschiedlichsten Klängen durch die visuelle Ebene im collageartigen Stil noch erweitert.¹⁸

18 Auch in der Werbung wurde dieses Prinzip aufgegriffen, siehe z. B. <https://www.youtube.com/watch?v=65AYpw9SS74> (Nike, 2001), oder in abgewandelter Form in YouTube-Videos des Berliner Konzerthauses (2017), siehe z. B. https://www.youtube.com/watch?v=O_39g1q2sBA (zuletzt geprüft: 17.03.2019).

Ästhetische Erfahrungen machen

Ästhetische Erfahrung wird grundlegend als phänomenologisch (=einen Klang an einem bestimmten Ort erleben), epistemisch (= zu einer Erkenntnis gelangen) und als existentiell (= eine subjektive Bedeutung zuweisen) gesehen (vgl. Ruf 2014: 107 f.). Ästhetische Erfahrung stellt sich ein – oder nicht. Nicht (Vor-)Wissen bildet dabei den Kern gelingender ästhetischer Erfahrung, sondern Wahrnehmung. Die Anleitenden unterstützen die Teilnehmenden dabei, ihre Erfahrungen mit Klang, Raum und Technologie zu explizieren. So kann die gemeinsame künstlerische Arbeit eine Methode der Bewusstmachung eigener Erfahrung bieten und schafft einen Rahmen der Wertschätzung jeglicher individuellen Erfahrung (vgl. Fuchs 2015).

Kompetent mit der Technik umgehen

Mit dem Einsatz von digitalen Musiktechnologien verbindet sich das Wissen über den spezifischen Umgang mit der Technik. Darunter fallen das Wissen über Bedienungs- (Handlungsmöglichkeiten) und Funktionsweisen (Wirkungsmöglichkeiten), über Darstellungsformen von



© Arne-Christoph Halle

Programmfunktionen und grafischen Repräsentationen von audiovisuellen Daten (Interpretationsmöglichkeiten) sowie Wissen zu verschiedenen technischen Setups (Konfigurationsmöglichkeiten). Letztlich gehört dazu eine Betrachtung des gesamten Technikverbundes; bei ‚KlangGestalten‘ bestehend aus Tablet und App sowie Zusatzgeräten wie Kopfhörern, Kopfhörerverteilern, Lautsprechern, Beamer, Mikrofonen etc.

Musik mit digitalen Musiktechnologien machen

Mit dem künstlerischen Fokus wird die Aufmerksamkeit auf die musikalischen Handlungsweisen mit digitalen Technologien gelenkt. Dabei lernen die Teilnehmenden Kulturtechniken digitaler musikalischer Praxis kennen, wie etwa das Loopen als technologieunterstützte Form des repetitiven Umgangs mit Klangmaterial, die Dekontextualisierung von Klangmaterial (z. B. die neue Verwendung eines Türgeräusches als musikalisches Klangmaterial), die Nutzung von Musikapps als Musikinstrumente zum Musizieren (vgl. Krebs 2012/2018) sowie digitale Produktionstechniken (z. B. Editieren von Aufnahmen).

Ästhetische Bildungserfahrungen machen

In der künstlerischen Auseinandersetzung (produktiv mit dem Material) sowie in Diskussionen machen Teilnehmende durch eigene Interpretationen ihre Deutungen von Welt sowohl sich selbst als auch Anderen zugänglich, d. h. sprachlich kritisierbar. Die drei Dimensionen des Ästhetischen nach Martin Seel (vgl. Seel 2003; Brandstätter 2012) können derzeit als Rahmen für die musikpädagogische Theoriebildung um musisch-ästhetische Bildung gelten (vgl. z. B. Rolle 1999; Stöckler 2014).¹⁹ Demzufolge ist ästhetische Bildung einerseits die Suche nach erfüllten Wahrnehmungsvollzügen (Passung) und andererseits die Konfrontation mit anderen Sinnhorizonten als Anregung von Selbstbildungsprozessen,

welche die Beantwortung der Frage nach der Passung zu einem kollektiven Aushandlungsprozess macht (vgl. Wallbaum 2013:22).

Kooperation als Mehrwert erkennen und erleben

Der Gestaltungsprozess in den Kleingruppen ist von Kommunikation geprägt. In musikalischen, non-verbalen als auch sprachlichen Abstimmungsprozessen werden Problemstellungen, Fragen und verschiedene Lösungsangebote ausgehandelt, beispielsweise: „Wie soll unsere Geschichte ablaufen?“ oder „Passt dieses Geräusch vielleicht besser zum Bild?“. Dabei können die unterschiedlichen musikalischen Expertisen, Sichtweisen und Geschmäcker der Gruppenmitglieder als Bereicherung erfahren werden. Neben kooperativen Kompetenzen, um gemeinsam Lösungen zu finden, können hier Akzeptanz und Toleranz gegenüber der Entscheidung von Mehrheiten (demokratisches Element) auf spielerische Art und Weise erprobt und eingeübt werden.

Schnittstellen zu weiteren Kompetenzbereichen

Die Aushandlungsprozesse in der Gestaltungsarbeit sowie die Entwicklung der Geschichte und deren sprachliche Wiedergabe in der Präsentation eignen sich auch zur Sprachförderung – gegebenenfalls auch mit interkulturellen Aspekten; auch liegt bei dem hier dargestellten Projekt eine grundlegende Beschäftigung mit visuellen Gestaltungsmitteln nahe (z. B. Kameraperspektiven, Bildton-Verhältnisse, Videoeffekte). Diese beiden Zielstellungen sollen in dieser Konzeption jedoch nicht weiter vertieft werden. Wenn allerdings auch Sprachförderung oder Bildgestaltung Ziele des Vorhabens sein sollen, dann sollten die Pädagoginnen über entsprechende methodische und pädagogische Fachkompetenzen verfügen.

¹⁹ Zentral ist hierbei die Auffassung, dass sich ästhetische Bildungsprozesse nicht am Kunstwerk vollziehen, sondern in musikalischen Praxen inklusive ihrer spezifischen Qualitäten und Kulturtechniken. Damit meint Praxis ein aktives, handlungsbezogenes Involviertsein in eine musikalische Kultur etwa durch instrumentales Musizieren, symbolisierte Körperbewegungen, Inszenierungstechniken und die Einbeziehung typischer Artefakte.

Rahmenbedingungen für die Durchführung

Personelle Voraussetzungen

Auf Basis der konzeptionellen Vorüberlegungen ist die Rolle der anleitenden Lehrkraft, der Künstlerin oder Musik- und Medienpädagogin, als die eines ‚Coachs‘ oder einer ‚Moderatorin‘ zu verstehen. Sie begleitet die Lernenden, bietet Impulse an und steht bei Problemen als Ansprechpartnerin zur Verfügung.²⁰ Der Lehrkraft kommt primär die Aufgabe zu, für Orientierung bei der Bearbeitung der Gestaltungsaufgabe und für die Strukturierung der zeitlichen Phasen zu sorgen und Reflexionsprozesse anzustoßen. Dazu gehört die Fähigkeit, sich im Sinne einer forschenden Haltung gegenüber dem Lerngeschehen als Lehrkraft in die Teilnehmenden hineinzusetzen, um den jeweiligen Sinn ihrer Handlungen, ihre Motive und Absichten nachvollziehen zu können. Sie überlässt die Entscheidungen in der Gestaltungsarbeit weitgehend den Lernenden und respektiert ihre (alternativen) Lösungswege, um aktives, selbstgesteuertes und eigenverantwortliches Lernen zu fördern (vgl. Siedenburg / Nolte 2015:231). Antworten auf die Fragen danach, was ästhetisch gelungen ist usw., geben die Teilnehmenden selbst – ihre Motivationen, ihre musikalischen Vorstellungen, ihre Lust am Experimentieren und ihr musikalischer Forschungsdrang bilden entscheidende Ankerpunkte für die Gestaltungsarbeit. Dabei sollen der individuelle Geschmack und die eigenen Interessen jedes Einzelnen genauso zur Geltung kommen wie das Wissen und die Erfahrung der Künstlerinnen und Musikpädagoginnen. Im Sinne eines

solchen Rollenverständnisses tritt die Lehrkraft schließlich nicht als Expertin für alle möglichen technischen Funktionen und Nutzungsmöglichkeiten der App sowie für ästhetische Gestaltungsmöglichkeiten auf. Vielmehr ist sie mitlernend. In der Rolle eines Coachs sollten Probleme und Herausforderungen im Umgang mit der Technik und zur Realisierung von Gestaltungsvorschlägen daher offen an die Gruppe weitergegeben werden; damit soll vermieden werden, dass die Lehrkraft, Verantwortung für die Lösung von ästhetischen Entscheidungsfragen übernimmt. Gleichzeitig stellt sie damit eine Lernsituation her, bei der die Perfektion hintenangestellt wird. Stattdessen steht ein Prozess im Vordergrund, der als proaktiver Umgang mit unterschiedlichen Gestaltungsvorschlägen von Gruppenmitgliedern, mit technischen Herausforderungen, zufälligen Ereignissen sowie nicht zuletzt durch Lust am Experimentieren charakterisiert ist.

Die anleitenden Lehrkräfte sollten somit über pädagogische Kompetenzen verfügen, um ein kreatives, selbstbestimmtes und eigenverantwortliches Handeln der Teilnehmenden initiieren und begleiten zu können. Sie sollten (musik-) pädagogische Kompetenzen und Erfahrungen für die kollaborativen Kompositionsprozesse, die kooperativen Lern- und Gestaltungsprozesse und die Prozesse zur gemeinsamen Entwicklung einer Geschichte besitzen. Darüber hinaus sollten sie medienpädagogisch in der Lage sein, zielgruppenspezifisch die Nutzung von Tablet und Musikapp zu vermitteln, mit Beamer und Lautsprecher Zwischenergebnisse zu präsentieren und (wenn gewollt) die Produktionen der Teilnehmenden im Internet zu veröffentlichen.

²⁰ In Bezug auf Gestaltungsangebote ist immer mit allen Beteiligten zu klären, was gemeint ist, wenn von ‚Musik‘ bzw. audiovisuellen Collagen gesprochen wird. Klingende Vorschläge (Demo-Videos) des Lehrenden, der mit etwas Herausforderndem, Unbekanntem konfrontiert, können zudem die musikbezogenen Sichtweisen erweitern.



Technisch-materielle Voraussetzungen

Eine Dixit-Bildkarte pro Person für das Erfinden einer Geschichte

Um den Teilnehmenden eine Orientierungshilfe besonders für die improvisatorische und kompositorische Gestaltungsarbeit zu bieten, erhält jedes Mitglied einer Kleingruppe eine Dixit-Bildkarte. Anhand der verschiedenen Motive erfinden sie gemeinsam eine Geschichte. Aufgrund der bildlichen Offenheit, Abstraktion und Vielfalt der Dixit-Karten schaffen sie viele verschiedene Anknüpfungspunkte zur Entwicklung eines Erzählstrangs und für Klangexperimente. Im weiteren Sinne stellen sie auch eine Art ‚Notation‘ dar, die durch alle Projektphasen hindurch fixe Anhaltspunkte für die Gestaltung des musikalischen Ablaufs und zur Reflexion bietet.²¹

Alternativ kann auch ein Thema wie beispielsweise „Wir entwickeln einen Musikclip zum Gruseln“ vorgegeben werden. Zur Strukturierung und Orientierung schreiben die Teilnehmenden Stichpunkte zu Inhalten, Personen und Situatio-

21 Die Entwicklungsprozesse können insofern kompositorisch genannt werden, als dass die Teilnehmenden musikalische Abläufe anhand der Bildkarten entwerfen und im gemeinsamen ‚Musizieren‘ zunehmend konkretisieren.

nen einer Gruselgeschichte auf Kärtchen und verwenden diese dann als Anhaltspunkte, um ihre Videoklangcollage zu entwickeln.

Ein Tablet mit der App ‚vidibox‘ pro Gruppe

Jede Kleingruppe (3 Mitglieder) erhält ein Tablet mit der App ‚vidibox‘.²² Dabei handelt es sich um eine VJ-App²³, die besonders für audiovisuelle Experimente geeignet ist, wobei sowohl kurze Klangaufnahmen als auch Videoclips in Echtzeit abgespielt werden können und damit die Möglichkeit besteht, mit dem Material musikalisch zu improvisieren. Schon beim Festhalten klanglicher Eindrücke können mit der Videoaufnahmefunktion Klangphänomene visuell inszeniert werden. Das Videomaterial²⁴ wird in einer Phase der Materialaufbereitung sowohl in seiner Abspielänge bearbeitet als auch visuell verfremdet. Auf dem Soundboard der App wird eine Aus-

22 Alternativ lässt sich das in diesem Leitfaden beschriebene Projekt auch mit Musikapps wie ‚Samplebot‘ oder ‚Koala Sampler‘ (siehe Anhang) umsetzen, die Soundeffekte zur Performance sowie einen Sequenzer offerieren. Jedoch bieten diese Beispiele keine visuelle Gestaltungsebene.

23 Als Visual Jockey (VJ) bezeichnet man eine Videokünstlerin oder einen Videokünstler im Kontext von Musikveranstaltungen (Partys, Konzerte usw.). Diese erzeugen Visuals auf einer prominenten Leinwand und kommentieren interaktiv die Musik z. B. einer Band oder von DJs.

24 Es können auch Videos und Klänge importiert werden (z. B. aus der Kamerarolle des iPads oder per Dropbox).

wahl der Aufnahmen auf 16 Felder verteilt und mit verschiedenen Abspielmodi (Loop, Trigger, Hold) versehen. Mit dem eingerichteten Soundboard ist nun ein gemeinsames Musizieren mit dem audiovisuellen Material möglich. Durch die Kopplung mit der visuellen Ebene entsteht gleichzeitig eine audiovisuelle Präsentationsebene, die über einen angeschlossenen Beamer publikumswirksam dargestellt werden kann. Eine live gespielte Performance kann von der Gruppe in Form eines Videos wiederum aufgenommen werden und steht damit sowohl für eine selbstständige Zwischenreflexion als auch als Endprodukt zur Verfügung.

Ein Kopfhörer pro Person und ein Kopfhörerverteiler pro Gruppe

Bei der Integration von Apps in musikalische Angebote sollte darauf geachtet werden, dass die verwendeten Tablets an möglichst gute Lautsprechersysteme oder Kopfhörer (und entsprechende Kopfhörerverteiler) angeschlossen werden, um das Musizieren und die gestalteten Klangkulissen akustisch detailreich zu hören und angemessen erleben zu können.²⁵ Dabei kann es aus hygienischen Gründen sinnvoll sein, dass alle Teilnehmenden ihre eigenen Kopfhörer mitbringen und nutzen. Ein Kopfhörerverteiler pro iPad ermöglicht es, dass die Gruppenmitglieder alle gleichzeitig und gemeinsam an einem Tablet arbeiten können, ohne andere Gruppen im Raum zu stören. Gleichzeitig können die Kopfhörer eine geschützte Atmosphäre zum Experimentieren schaffen.

Ein Beamer und ein Lautsprecher für Demonstrationen und die Präsentation

Ein Beamer und ein Lautsprecher werden für das Vorstellen und Erklären der einzelnen Funktionen der App im Plenum und für die Präsentation von Zwischen- und Endergebnissen benötigt. Um ein Tablet an den Beamer sowie den Lautsprecher anschließen zu können, sind passende Adapter und Kabel notwendig.

²⁵ Häufig sind Klangerlebnisse Ausgangspunkt für die Beschäftigung mit Musikinstrumenten und für die Gestaltung von Musik. Die eingebauten Lautsprecher eines iPads sind schon aufgrund der physikalischen Gegebenheiten (Größe und Masse der Schallmembrane) akustisch stark limitiert.

Räumlichkeiten

Zur Durchführung des Projekts werden sowohl ein interessanter Klangort als auch Arbeitsräume benötigt, die der Gruppenstärke angemessen sind.

Als **Klangort** sollte ein größeres Areal mit unterschiedlichen Gegebenheiten und vorher definierten Bereichen als Stationen zur Verfügung stehen. Es ist sinnvoll, dass die Teilnehmenden immer an einer Station frei ihre klanglichen Erkundungen und Aufnahmen machen können und nach einer bestimmten Zeitphase gemeinsam zur nächsten Station weitergehen. Da sie auf diese Weise immer in Sicht eines Anleitenden sind, können sie leicht unterstützt werden, etwa durch eine Wiederholung der Aufgabenstellung, bei technischen Herausforderungen oder bei Konflikten in der Gruppe.

Der **Arbeitsraum** sollte genügend Platz bieten, damit die Teilnehmenden der Kleingruppen ungestört parallel ihre Geschichten entwickeln, über Kopfhörer ihre Soundboards erstellen und gemeinsam musizieren können. Wenn der Arbeitsraum mit Teppichboden ausgestattet ist, kann die Gruppenarbeit gut auf dem Fußboden stattfinden. Ansonsten sind kleine Gruppentische sinnvoll, an denen alle Gruppenmitglieder nah um das Tablet sitzen können. Bei größeren Gruppen ist ein zweiter Arbeitsraum zum Ausweichen sinnvoll. Im Arbeitsraum sollte zudem ein Bereich mit Beamer und einem Lautsprecher zur Verfügung stehen, um im Plenum die Aufgaben erläutern, Funktionen demonstrieren und Zwischenergebnisse präsentieren zu können.

Zeitlicher Umfang

Insgesamt werden für die Durchführung des Projekts ‚KlangGestalten‘ mindestens 4 Stunden (zuzüglich Pausen) benötigt. Die audiovisuellen Collagen können somit an einem Vormittag innerhalb der Unterrichtszeit entwickelt werden. Alternativ ist es möglich, das Vorhaben auf einzelne Einheiten über mehrere Tage in einem Zeitraum von 2–3 Wochen zu verteilen. Die drei Phasen des Projektverlaufs bieten geeignete Anhaltspunkte zur Aufteilung, wie es im Kapitel 4 beschrieben wird.

Die Umsetzung des Projekts

Im Rahmen des Bundeskongress Musikunterricht 2018 wurde das Projekt „KlangGestalten“ von Mathias Krebs und Anja Fischer mit Kindern einer 4. Klasse der Südschule Hannover in einem 4-stündigen Zeitfenster realisiert. Im Folgenden wird die Durchführung des Projekts konkretisiert. Der Ablauf kann grob in drei Phasen unterteilt werden. Jede Phase gliedert sich wiederum in Einstieg, Hauptteil und Abschluss. Mit dieser Struktur kann der Ablauf flexibel an verschiedene Angebotsformate angepasst werden.

Erste Phase: Klangerkundung und Aufnahmen mit der App

Zielsetzung der ersten Phase: Die Kinder schulen ihre Hörwahrnehmung und lernen die Grundbegriffe für die Unterscheidung von Klängen kennen. Sie können die Aufnahmefunktion der App bedienen, haben erste Klangexperimente durchgeführt und interessante Klangphänomene in der App aufgenommen.

Zum **Einstieg (15')** in die erste Phase stehen die Teilnehmenden im Kreis. Als Warm-up stellen sie sich mit ihrem Namen und einer klangvollen Aktion vor, wie beispielsweise Aufstampfen mit dem Fuß oder Reiben mit den Handflächen. Alle anderen wiederholen gemeinsam im Chor jede der Aktionen. Im Anschluss sollen die Teilnehmenden die verschiedenen Klänge beschreiben und schließlich nach Ton, Geräusch und Knall kategorisieren.

Im **Hauptteil (20')** der ersten Phase wird zunächst mit iPad und Beamer die Aufnahmefunktion der App demonstriert: Dabei wird die Kategorisierung nach Ton, Geräusch und Knall

anhand verschiedener Klangobjekte wiederholt. Dann erhalten immer drei Teilnehmende gemeinsam ein Tablet und werden aufgefordert, als Team in der Nähe interessante Klangphänomene²⁶ aufzuspüren und jeweils einen Ton, ein Geräusch und einen Knall aufzunehmen.

Aufgabenstellung: *Findet euch zu 3er-Gruppen zusammen und nehmt mit der App jeweils einen interessanten Ton, ein Geräusch und einen Knall auf. Ihr dürft frei im Arbeitsraum und im Flur nach für euch interessanten Klangphänomenen suchen. Arbeitet im Team und wechselt euch ab. Jedes Gruppenmitglied soll einmal selbst einen der Klänge aufnehmen.*

Zum **Abschluss (10')** der ersten Phase findet eine kurze Zwischenpräsentation von einigen Beispielen der Teilnehmenden im Plenum statt. Neben Absprachen zur Arbeitsweise und technischen Hinweisen werden im Reflexionsgespräch auch Wirkungsweisen von verschiedenen Kameraperspektiven sowie die Rolle der Raumakustik für den Klang thematisiert.

²⁶ Klangphänomene: Manche Räume oder Orte haben einen interessanten Eigenklang. Räume werden hörbar, indem in ihnen Klänge erzeugt werden. Von Menschen angeregte Klänge (Singen, Sprechen, Klatschen etc.) und Objektklänge klingen je nach Beschaffenheit des Raumes – und teilweise sogar an unterschiedlichen Stellen desselben Raumes – unterschiedlich. Herausforderung ist es, die spezifische Klanglichkeit mit dem gegebenen Mikrophon effektiv zu erfassen. Eine zusätzliche Wirkungsdimension kann der Aufnahme z.B. durch eine interessante visuelle Inszenierung des Klangerzeugungsprozesses oder einen zusätzlichen Klingeffekt verliehen werden.

Zeit	Ziele	Aktivität	Material
	Begrüßung	Begrüßung der Teilnehmer*innen (TN); Vorstellen der Moderator*innen	
15'	Die TN sind eingestimmt; sie können Klänge (Ton, Geräusch, Knall) beschreiben und voneinander unterscheiden.	Warm-up / Kennlernspiel Die TN stehen im Kreis. Jede/r TN stellt sich mit Namen und einer klangvollen Aktion vor; alle TN wiederholen die klangvolle Aktion und den Namen des TN. Nach dem Spiel werden die Aktionen klanglich beschrieben und anhand der Kategorien Ton, Geräusch, Knall systematisiert.	
	Die TN kennen das Projektvorhaben, die Arbeitsweise und das Projektziel; sie haben Kleingruppen gebildet.	Einführung ins Projekt Das Projektvorhaben, ausgehend von Klangerkundungen in Kleingruppen Klanggeschichten zu entwickeln, wird vorgestellt. Es werden 3er-Gruppen gebildet.	
10'	Die TN kennen die Aufnahmefunktion. Die Regeln beim Umgang mit Tablets und der Aufnahmefunktion sind geklärt. Grundregeln für die Film- und Tonaufnahmen sind bekannt.	Die Aufnahmefunktion Input: Erläuterung und Beamer-Demonstration der Aufnahmefunktion der App ‚vidibox‘ am Beispiel von klingenden Gegenständen und Instrumenten (Ton, Geräusch, Knall). Formulierung der Aufgabenstellung; allgemeine Hinweise zum Umgang mit den Tablets. <i>Grundregel: Gesichter von Menschen dürfen nicht mitgefilmt werden.</i> <i>Hinweise zu den Aufnahmen: Klänge sollten nicht zu weit vom Mikro entfernt sein und gut hörbar sein. Wünschenswert ist eine möglichst ruhige Umgebung. Es soll eine geeignete Kameraperspektive gefunden werden, um den Klangprozess optimal darzustellen („Lupe“).</i>	Klingende Gegenstände und Instrumente, Beamer, iPads, Lautsprecher
10'	Die TN können selbstständig Aufnahmen mit der App machen.	Erprobung der Aufnahmefunktion und Regeln Die Kleingruppen machen in der näheren Umgebung eine Aufnahme von einem Ton, einem Geräusch und einem Knall. In den Gruppen wechseln sich die TN in den Rollen „Filmerin“, „Klangerzeugerin“ und „Regisseurin“ ab.	Pro 3er-Gruppe ein Tablet, Kopfhörer, Adapter
10'	Die TN wissen, wie die Aufnahme von Bild und Klang optimiert werden kann.	Präsentation der Ergebnisse im Plenum Die Ergebnisse von zwei freiwilligen Gruppen werden exemplarisch per Beamer vorgestellt. Die Teilnehmenden diskutieren über das Gelingen der Aufnahmen - Klang und Bild; Lösungen technischer Probleme; Absprachen zur Schaffung von möglichst ruhigen Aufnahmebedingungen; Grundregel und Hinweise zum Umgang mit dem Tablet. Impulsfragen: Wie kann der Klang möglichst gut hörbar gemacht und aufgenommen werden? Wie kann der Kameraausschnitt möglichst wirkungsvoll gewählt werden?	Beamer, iPads, Lautsprecher

Zweite Phase: Entwicklung einer Klanggeschichte und gemeinsam Musizieren

Zielsetzung der zweiten Phase: Die Teilnehmenden entwickeln in den Kleingruppen mithilfe von Bildkarten eine Geschichte. Im geführten Rundgang nehmen sie Klangphänomene auf, die interessant klingen und zur Geschichte passen. Sie verstehen die Funktionsweise des Soundboards der App und lernen Möglichkeiten der Klangbearbeitung der App kennen. Die Klänge werden geeignet auf dem Soundboard der App bearbeitet und organisiert, wobei auf eine sinnvolle Mischung der klanglichen Gestaltungsmittel geachtet wird. Improvisatorisch finden sie mit den Sounds gemeinsam eine Interpretation ihrer Geschichte. Zwei Gruppen können ihre Improvisation live vorspielen. Anhand der Beispiele werden die Gestaltungskriterien besprochen und alternative Gestaltungsweisen vorgeschlagen.

Zum **Einstieg (10')** zieht jedes Kind eine Bildkarte, so dass jede Kleingruppe drei Karten mit verschiedenen Motiven hat. Anhand dieser Motive entwickelt die Kleingruppe einen Erzählstrang, bringt die Karten und Motive in eine Reihenfolge und entwickelt so eine Geschichte. Die Geschichte und ihre Bilder sind Ausgangspunkt für die nächsten Schritte.

Aufgabenstellung: *Entwickelt in euren Gruppen anhand eurer drei Bildkarten eine Geschichte. Diese wird Ausgangspunkt für eure Klangersuche im Rahmen unserer Ortsbegehung sein.*

Im ersten **Hauptteil (45')** der zweiten Phase macht die Gruppe eine begleitete Ortsbegehung. An bestimmten Stationen werden von den Kleingruppen in zeitlich und räumlich definierten freien Erkundungen klangvolle Objekte gesucht und ihr Erklingen am Klangort als kurze Videoaufnahmen (mit Ton und Bild) inszeniert und aufgenommen. Bei der Auswahl der Klangphänomene orientieren sich die Teilnehmenden an ihren Bildkarten und den damit verbundenen Geschichten, die zu audiovisuellen Collagen vertont werden sollen.

Aufgabenstellung: *An dieser Station unserer Führung habt ihr 12 Minuten Zeit, um Klangexperimente durchzuführen und besonders interessant klingende Klangphänomene mit der App aufzunehmen. Orientiert euch bei eurer Klangersuche an euren Bildkarten und eurer zu vertonenden Geschichte. Nutzt die klanglichen Besonderheiten dieses Ortes und versucht Töne, Geräusche und einen Knall zu finden.*

Im zweiten **Hauptteil (40')** der zweiten Phase wird mit iPad und Beamer die Bearbeitungsfunktion und das Soundboard der App demonstriert. Das Soundboard stellt die musikalische Spieloberfläche zum gemeinsamen Musizieren dar. In den Gruppen werden die gelungensten Aufnahmen ausgewählt, bearbeitet und auf dem Soundboard der App organisiert. Die Mitglieder der Kleingruppen gestalten die einzelnen Felder des Soundboards gemeinsam und orientieren sich an ihrer Geschichte. Damit verbunden sind Phasen, in denen sie mit den Klängen musikalisch improvisieren, um die Geschichten zu vertonen. Die Improvisationen konkretisieren sich nach und nach zu reproduzierbaren Abläufen. Erste Zwischenergebnisse werden im Plenum live vorgespielt und die dabei verwendeten unterschiedlichen Spiel- und Gestaltungsweisen diskutiert.

Aufgabenstellung: *Stellt in der App ein Soundboard zum gemeinsamen Musizieren zusammen. Es soll die wirkungsvollsten Aufnahmen passend zu eurer Geschichte enthalten. Achtet auf eine ausgewogene Mischung von Klängen (der Kategorien Ton, Geräusch und Knall). Bearbeitet dazu jeweils die Länge der Aufnahmen, entscheidet euch für einen der drei Spielmodi (Loop, Trigger, Hold) und weist jedem Klang einen geeigneten Platz auf dem Soundboard zu. Verklänglich eure Bildkarten, indem ihr gemeinsam mit den Klängen auf dem Tablet musiziert. Entwickelt einen musikalischen Ablauf passend zu eurer Geschichte, den ihr im Plenum als Klanggeschichte vorspielen könnt.*

Zum **Abschluss (10')** der zweiten Phase spielen nach weiteren Arbeitsphasen wieder Gruppen ihre Zwischenergebnisse vor und erhalten von den anderen Gruppen Feedback.

Zeit	Ziele	Aktivität	Material
5'	Die TN kennen das Projektvorhaben und ein Beispiel für ein mögliches Ergebnis.	Ein fertiges Beispiel demonstrieren Input: Den TN wird das Projektvorhaben erläutert. Zur Demonstration wird den TN ein Demo-Video gezeigt (beispielsweise der Projektblog ‚KlangGestalten‘).	Beamer, iPad, Lautsprecher, Demo-Video
10'	Die Kleingruppen haben eine Geschichte entwickelt.	Eine Geschichte entwickeln Jede*r TN zieht eine Bildkarte. Die Kleingruppen überlegen sich zu ihren drei Karten einen groben Erzählstrang.	Bildkarten (iPads sind zugeklappt)
45'	Klänge wurden gefunden und sind visuell inszeniert. Alle Gruppen haben mindestens 12 Klänge aufgenommen.	Den Klangort begehen und Klänge aufnehmen Führung mit der Gesamtgruppe durch den Klangort mit 2 bis 4 Stationen, an denen die Kleingruppen Klänge suchen, Objekte besonders klangvoll erklingen lassen und aufnehmen, die zu der Erzählung/den Bildkarten passen; pro Station etwa 15 Minuten. Bei zwei Moderatoren*innen wird die Gesamtgruppe halbiert.	Pro Gruppe ein Tablet, jeder TN ein Kopfhörer, Adapter, Bildkarten
5'	Die TN kennen die App-Funktion zum Erstellen des Soundboards.	Das Soundboard der App erstellen Input: Den TN wird über den Beamer gezeigt, wie die beim Rundgang aufgezeichneten Klangvideos auf dem Soundboard bearbeitet (insbesondere gekürzt) und verteilt werden. Außerdem werden die Abspielmodi (Hold, Trigger, Loop) zur Gestaltung der Clips erläutert.	Beamer, iPad, Lautsprecher
10'	Die Kleingruppen haben zu den Bildkarten und der Geschichte passende Klängaufnahmen ausgewählt.	Klängaufnahmen auswählen und im Soundboard sortieren In den 3er-Gruppen wird gemeinsam das Soundboard in der App erstellt. Jede Gruppe soll mindestens 6 Clips auf dem Soundboard verteilen. Alle haben ihre Kopfhörer aufgesetzt und sind als Kleingruppe über den Kopfhörerverteiler mit dem Tablet verbunden. Bei Bedarf stimmt sich die Gruppe verbal ab. Die Gruppe hat ihre Bildkarten entsprechend dem Ablauf der Geschichte vor sich liegen.	iPads, Kopfhörer, Kopfhörerverteiler, Bildkarten
7'	Die TN kennen verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten.	Austauschen über wirkungsvolle Gestaltungen Input: Zur Demonstration wird den TN erneut das Demo-Video gezeigt. Daran werden grobe musikalische Gestaltungsmöglichkeiten besprochen: Wiederholungen, Gleichzeitigkeit von Sounds, Inszenierung eines Höhepunktes sowie von Anfang und Ende.	Beamer, iPad, Lautsprecher, Demo-Video
10'	In der Kleingruppe haben die TN improvisiert und erste Videoklangcollagen entwickelt	Klanggeschichte entwickeln, Gruppenimprovisation üben Die Gruppe musiziert mit dem Soundboard, fügt bei Bedarf weitere Clips hinzu und entwickelt im Rahmen von Improvisationen einen Ablauf von etwa 30 Sekunden mit wirkungsvollen Klängen. Alle Mitglieder der Gruppe sind beim Musizieren und bei den Entscheidungen beteiligt. Die Bildkarten bieten eine Art Notation zur Abstimmung.	iPads, Kopfhörer, Kopfhörerverteiler, Bildkarten
10'	Die TN präsentieren und reflektieren die Zwischenergebnisse. Es hat ein Austausch über wirkungsvolle Gestaltungen stattgefunden.	Zwischenpräsentation In einer Zwischenpräsentation können zwei Gruppen ihre ersten Entwürfe vor der Gesamtgruppe live präsentieren. Ihr Tablet wird dazu an den Beamer angeschlossen. In der Gesamtgruppe wird überlegt: Wie steht die Videoklangcollage mit den drei Bildkarten in Beziehung? Wie gelingt das Zusammenspiel der Musizierenden? Welche Passagen wirken besonders gut und warum? Welche alternativen Gestaltungsmöglichkeiten bieten sich an?	Beamer, iPad, Lautsprecher
20'	s. o.	Klanggeschichte weiterentwickeln, Gruppenimprovisation üben und präsentieren	s. o.

Dritte Phase: Verfeinerung und Aufnahme der Klanggeschichte als Video

Zielsetzung der dritten Phase: In der dritten Phase geht es darum, dass die Gruppen eine finale Version ihrer audiovisuellen Collage aufnehmen und präsentieren. Dazu erkunden sie weitere Gestaltungsmöglichkeiten, entwickeln ihre Stücke weiter und nehmen verschiedene Versionen auf, bis alle Ensemblemitglieder mit einer Aufnahme zufrieden sind. In Zwischenpräsentationen präsentieren einige Kleingruppen ihre Kompositionen, tauschen sich in der Gesamtgruppe über die Wirkung der entstandenen Klangkompositionen aus. Im Rahmen eines Konzertes präsentieren sie ihre Aufnahmen und erzählen ihre Geschichten anhand der Bildkarten. Falls die gespeicherten Collagen im Internet hochgeladen werden, tauschen sich die Kinder über Möglichkeiten und Risiken der Veröffentlichung aus, und wissen, wo sie ihre Ergebnisvideos im Internet finden können.

Zum **Einstieg (10')** in die dritte Phase wird den Teilnehmenden die Aufnahmefunktion der App erläutert, mit der sie ihr gemeinsames Musizieren als Performancevideo aufzeichnen können. Zum Abschluss sollen alle Ergebnisse in einem Abschlusskonzert präsentiert werden. Es wird in Aussicht gestellt, dass die Ergebnisvideos auf dem Projektblog hochgeladen und der Familie oder Freunden gezeigt werden können.

Im **Hauptteil (30')** der dritten Phase besteht die Aufgabe darin, so lange eine Version aufzunehmen, bis die Aufnahme in Form einer audiovisuellen Collage allen in der Gruppe gefällt. Erste Aufnahmen werden in Zwischenpräsentationen gezeigt und es wird über die Verwendung von Gestaltungsmitteln diskutiert. Nach einer letzten Produktionsphase entscheidet sich jede Kleingruppe für ihre beste Version und löscht alle anderen Versuche von ihren Tablets.

Aufgabenstellung: Nehmt nun eure Improvisationen zu den Geschichten, die anhand der Bildkarten entwickelt wurden, auf. Diese Aufnahmen sollen mindestens 30 Sekunden und maximal 45 Sekunden lang sein. Schaut sie euch in der Gruppe an und bewertet kritisch die Qualität eures Zusammenspiels. Ihr könnt auch nach und nach mehrere Aufnahmeversuche machen, aus denen ihr schließlich die gelungenste Version auswählt.

Zum **Abschluss (25')** der dritten Phase präsentieren alle Gruppen ihre Videoergebnisse in Form eines Konzertes. Für die einzelnen Beiträge gilt: Zuerst wird das Video präsentiert. Dann erzählt die Gruppe anhand der Bildkarten ihre Geschichte, und daraufhin wird das Video noch einmal gezeigt. In einem abschließenden Feedbackgespräch zum Projekt werden der Entstehungsprozess der Klanggeschichte und das Erlebte reflektiert und die Teilnehmenden erhalten die Möglichkeit, positive wie auch kritische Rückmeldungen an die Kursleitenden zu geben.

Zeit	Ziele	Aktivität	Material
10'	Die TN kennen die Funktion der App zum Erstellen von Videos.	Videos entwickeln und speichern Input: In der abschließenden Erarbeitungsphase wird den TN erläutert, wie sie ihre Improvisation mit der integrierten Aufnahmefunktion der App aufnehmen und ihre Performanceaufnahmen auf dem Tablet wieder anschauen können, um bei Bedarf eine Alternative aufzunehmen. Hinweis: Die Ergebnisse der Kleingruppen werden im Internet veröffentlicht, so dass die TN diese der Familie und Freunden zeigen können.	iPads, Kopfhörer, Kopfhörerverteiler, Bildkarten, Beamer, Lautsprecher
10'	Jede Gruppe hat mindestens eine Version ihrer Improvisationen aufgenommen; die Klanggeschichte hat einen Namen.	Aufnahme einer finalen Videoklangcollage Die Gruppen nehmen final Videoklangcollagen zu den Bildkarten in einer Länge von maximal 45 Sekunden auf. Die Gruppen überlegen sich sowohl einen Namen für ihre Klanggeschichte als auch einen für ihr Künstler*innenkollektiv.	iPads, Kopfhörer, Kopfhörerverteiler, Bildkarten
7'	Eine Reflexion zu einem fertigen Video hat stattgefunden.	Zwischenpräsentation 2 Gruppen zeigen die Aufnahmen ihrer Videocollagen, die in der Gesamtgruppe reflektiert werden.	Beamer, iPad, Lautsprecher
10'	Die Produkte wurden finalisiert und eine finale Version ausgewählt.	Es folgt eine finale Arbeitsphase, in der iterativ die Produkte in den Kleingruppen konkretisiert werden. Die Gruppen wählen ihre beste Produktion aus.	iPads, Kopfhörer, Kopfhörerverteiler, Bildkarten
25'	Die finalen Ergebnisse werden in Form eines Konzertes präsentiert.	Präsentation der Produktionen Zum Finale werden die Videos – jedes einzeln – feierlich in einem ‚Konzert‘ präsentiert. Die Gruppe nennt ihren Namen und den Titel ihres Videos. Sie zeigt zunächst ihr Video, dann erzählt sie ihre Geschichte und zeigt dabei ihre Bildkarten, um dann noch einmal das Video zu präsentieren.	iPads, Bildkarten, Beamer, Lautsprecher
10'	Eine Reflexion des Prozesses hat stattgefunden.	In der Abschlussrunde fassen die TN das Erlebte und Gelernte zusammen: <ul style="list-style-type: none"> • Wo habt ihr persönlich Aha-Momente gehabt? • Welche Phase hättet ihr gerne noch intensiver gemacht? • Welcher Klangort wäre noch interessant für eine audiovisuelle Klanggeschichte? Die TN erhalten Informationen / einen Link, wo sie ihre Produktionen im Internet finden können.	

Methodische Hinweise

- Die Teilnehmenden werden in 3er-Gruppen eingeteilt. Damit soll erreicht werden, dass sich alle Beteiligten in allen Phasen des Projektablaufs aktiv beteiligen können und zusammenarbeiten. In der Phase, in der beispielsweise die Klangphänomene aufzunehmen sind, erhält ein Gruppenmitglied die Rolle ‚Filmerin‘, ein weiteres Gruppenmitglied ist ‚Klangerzeugerin‘ und das dritte Gruppenmitglied beurteilt als „Regisseurin“ die Aufnahme. Diese Rollen sollen selbstständig gewechselt werden, so dass die Gruppenmitglieder sich aktiv einbringen und Mitverantwortung für das Material übernehmen können. Bei der Entwicklung der Geschichten bringen alle drei ihre Bildkarten ein und überlegen gemeinsam die Handlung. Beim Musizieren mit der App lassen sich die 16 Felder des Soundboards besonders gut zu dritt spielen, indem die Gruppe rund um das iPad verteilt sitzt oder steht.
- Um den Datenschutz zu wahren, sollte die Regel formuliert werden, dass die Teilnehmenden bei ihren Klangaufnahmen keine Gesichter von Menschen mitfilmen dürfen.
- Bei der Erklärung der App sollte darauf geachtet werden, dass immer nur die zur Erfüllung einer konkreten Aufgabenstellung notwendigen Funktionen demonstriert werden: In der ersten Phase wird die Funktion zur Aufnahme und Überprüfung des Aufnahmeergebnisses gezeigt; in der zweiten ist es die Funktion zum Schneiden der Aufnahmen sowie zum Festlegen der verschiedenen Spielmodi auf dem Soundboard und in der dritten Phase ist es die Funktion zur Aufnahme des gemeinsamen Musizierens und zur Sichtung der Mitschnitte.
- Es ist sinnvoll, mehrmals Zwischenpräsentationen einzuschieben, damit sich die Teilnehmenden (1) Feedback zur Wirkung und Vorschläge zu alternativen Gestaltungsmöglichkeiten geben können und um (2) zu verdeutlichen, wie divers Gestaltungsansätze sein können und wie sie als Inspiration für die eigene Arbeit genutzt werden können.²⁷ Außerdem wird (3) dadurch erreicht, dass alle Teilnehmenden die Aufgabenstellung vor Augen behalten, und (4) können technische Fragen auf diese Weise gemeinsam gelöst werden.
- Es bietet sich an, dass die Anleitenden die Präsentationen, in denen die Teilnehmenden ihre Zwischenergebnisse vorstellen (z. B. das gemeinsame Improvisieren ihrer Klanggeschichten), auch mit ihrem Smartphone aufnehmen (Spielhände oder Leinwand). Indem das Smartphone an den Beamer angeschlossen wird, können diese Zwischenergebnisse noch einmal in Ausschnitten gezeigt werden, um gemeinsam im Plenum über besonders wirkungsvolle Abschnitte und alternative Gestaltungsvorschläge zu diskutieren.
- Eine Herausforderung liegt darin, sicherzustellen, dass sich bei den gemeinsamen Erarbeitungsphasen der Geschichten alle Gruppenmitglieder an den Entscheidungen beteiligen können. Die demokratischen Prozesse gehören zu den zentralen Lerninhalten im kollaborativen Kompositionsprojekt. Um zu verhindern, dass einzelne Gruppenmitglieder allein Entscheidungen übernehmen und andere Gruppenmitglieder nicht zu ihrem Recht kommen, sollten Entscheidungsfindungsprozesse bei Bedarf auch im Plenum thematisiert werden.
- Bei der Durchführung des Projekts in Hannover waren einige Teilnehmende durch die Ankündigung, dass die Ergebnisse auf YouTube zu sehen sein würden, hoch motiviert. Der Blogbeitrag zum Projekt ‚KlangGestalten‘ mit der Zusammenstellung der Projektergebnisse wurde im Anschluss an die Projektdurchführung stark frequentiert.

²⁷ Zur Diskussion bieten sich Kriterien zur musikalischen Gestaltung (Einsatz von Wiederholungen, Pausen, Dynamik, wirkungsvoller Anfang und Schluss) und zum gemeinsamen Musizieren (Zusammenspiel) an.



Hinweise zur Vor- und Nachbereitung

Zur Vorbereitung und Nachbereitung des Projekts sind folgende Planungen und Absprachen wichtig:

- Erstellung eines Demo-Videos mit der App bzw. Heraussuchen eines interessanten Ergebnisses einer anderen audiovisuellen Collage bzw. Klanggeschichte.
- Vorbereitung der Arbeitsräume sowie Sichtung des Areals und Planung sinnvoller Stationen zur selbstorganisierten Aufnahme der Klänge.
- Vermittlung des Auftrags an die Teilnehmenden, dass diese ihre eigenen Kopfhörer mit Klinkenanschluss mitbringen.
- Ist eine Veröffentlichung der Filme zu den Collagen im Internet geplant, müssen die Beteiligten ihr Einverständnis schriftlich geben. Bei Minderjährigen ist zusätzlich das schriftliche Einverständnis der Erziehungsberechtigten notwendig. Neben Infomaterial zum Projekt (Kurzbeschreibung) sollten diese einen Vordruck „Einverständniserklärung“ (siehe Anhang) erhalten und vor Projektstart unterschreiben.

Weiterführende Praxistipps

Apps

Vidibox (iOS): <https://itunes.apple.com/de/app/vidibox-music-video-mashup-vj-dj-musicians-movie-makers/id643295952?mt=8>

Alternative: Samplebot (iOS): <https://itunes.apple.com/de/app/samplebot/id1265824117?mt=8>

Alternative: Koala Sampler (iOS): <https://itunes.apple.com/de/app/koala-sampler/id1449584007?mt=8>

Links

Blogbeitrag zu „KlangGestalten“ im Rahmen des BMU:
<http://app2music.de/klanggestalten/>

Quellen/Literatur

Brandstätter, Ursula (2011): „Experimentelle Musik erfordert experimentelle Didaktik. Das Projekt ‚Quer.Klang‘ an der Universität der Künste Berlin“. In: *Diskussion Musikpädagogik* 51, S. 12–16.

Brandstätter, Ursula (2012): „Ästhetische Erfahrung“. In: Hildegard Bockhorst, Vanessa-Isabelle Reinwand-Weiss und Wolfgang Zacharias (Hrsg.): *Handbuch kulturelle Bildung*. München: kopaed, S. 174–180.

Friedrich, Burkhardt (2011): „Klangradar 3000“. In: Philipp Vandr  und Benjamin Lang (Hg.): *Komponieren mit Sch lern. Konzepte, F rderung, Ausbildung*. Regensburg: ConBrio, S. 89–92.

Fuchs, Max (2015): „Ästhetische Erfahrungen. Hinweise für den Umgang mit einem komplexen Begriff“. In: *KULTURELLE BILDUNG ONLINE*: <https://www.kubi-online.de/artikel/aesthetische-erfahrungen-hinweise-den-umgang-einem-komplexen-begriff> (letzter Zugriff am 26.01.2019).

Geuen, Heinz; Orgass, Stefan (2007): *Partizipation - Relevanz - Kontinuität. Musikalische Bildung und Kompetenzentwicklung in musikdidaktischer Perspektive*. Aachen: Shaker Verlag.

Godau, Marc und Krebs, Matthias (2015):

„Forschungsstelle Appmusik. Forschung und Praxisprojekte zum musikalischen Umgang mit Apps an der Universität der K nste Berlin“. In: * ben & Musizieren* (1), S. 36–37.

Kr mer, Oliver (2018): *Improvisation als didaktisches Handlungsfeld*. In: Michael Dartsch, Jens Knigge, Anne Niessen, Friedrich Platz und Christine St ger (Hg.): *Handbuch Musikp dagogik. Grundlagen – Forschung – Diskurse*. M nster, New York: Waxmann (UTB Musikp dagogik, 5040), S. 319–326.

Krebs, Matthias (2012): *App-Musik. Musizieren mit Smartphones. Perspektiven und Potenziale einer neuen musikalischen Form*. In: *Musikforum* (1), S. 14–19.

Krebs, Matthias (2014): *MOZART REIMAGINED! Jugendliche spielen ihre Opernmusik mit Musikapps*. Online verf gbar unter <http://blog.appmusik.de/the-land-of-the-magic-flute/> (letzter Zugriff am 26.01.2019).

Krebs, Matthias (2018): „Digitales Instrumentarium. Die Musikapp als zuk nftiges Instrument in der Musikschule“. In: * ben & Musizieren* 1/2018, S. 40–43.

Krebs, Matthias und Godau, Marc (2016): *Mit dem iPad auf Klangsafaris in der Elbphilharmonie*. Online verf gbar unter <http://forschungsstelle.appmusik.de/mit-dem-ipad-auf-klangsafaris-in-der-elbphilharmonie/> (letzter Zugriff am 26.01.2019).

Kr nig, Franz Kasper (2014): *Popul re Musik in der kulturellen Bildung. Gedanken, Wege und Projekte zu einer inklusiven Musikp dagogik und didaktischer  ffnung*. Oberhausen: ATHENA Verlag (P dagogik).

Mutz, Anna (2012): *Klang – Kunst – Schule. Anregungen und Material f r Unterricht, Workshops, Projektwochen zur Thematisierung von Klangkunst in der Schule*. Norderstedt: Books on Demand GmbH.

Nugel, Martin (2014): *Erziehungswissenschaftliche Diskurse  ber R ume der P dagogik. Eine kritische Analyse*. Wiesbaden: Springer.

- Reitinger, Renate (2008): Musik erfinden. Kompositionen von Kindern als Ausdruck ihres musikalischen Vorstellungsvermögens. Regensburg: ConBrio.
- Rolle, Christian (1999): Musikalisch-ästhetische Bildung. Über die Bedeutung ästhetischer Erfahrung für musikalische Bildungsprozesse. Kassel: Bosse.
- Rolle, Christian und Wallbaum, Christopher (2011): „Ästhetischer Streit im Musikunterricht. Didaktische und methodische Überlegungen zu Unterrichtsgesprächen über Musik.“ In: Johannes Kirschenmann, Christoph Richter und Kaspar H. Spinner (Hg.): Reden über Kunst. Fachdidaktisches Forschungssymposium in Literatur, Kunst und Musik. München: Kopaed, S. 507–535.
- Rora, Constanze (2001): John Deweys Begriff der Ästhetischen Erfahrung aus musikpädagogischer Sicht. In: Diskussion Musikpädagogik (12), S. 77–86.
- Ruf, Benedikt (2014): „Wissen als Voraussetzung ästhetischer Erfahrung. Eine Skizze anhand von Beispielen aus der Kunst“. In: Oliver Jahrhaus, Eckard Liebau, Ernst Pöppel und Ernst Wagner (Hrsg.): Gestalten und Erkennen. Ästhetische Bildung und Kompetenz. Münster, New York: Waxmann, S. 106–120.
- Schatt, Peter W. (2014): „Ganzheitlich, kreativ, elementar, kindgemäß. Mythen in der musikpädagogischen Arbeit mit Vorschulkindern“. In: Michael Dartsch (Hg.): Musik im Vorschulalter. Dokumentation Arbeitstagung 2013. Kassel: Bosse, S. 78–90.
- Schäfer, Gerd E., und Schäfer, Lena (2009): „Der Raum als dritter Erzieher“. In: Jeanette Böhme (Hrsg.): Schularchitektur im interdisziplinären Diskurs. Wiesbaden: Springer, S. 235–248.
- Schlothfeldt, Matthias (2011): „Kompositionspädagogik an der Folkwang Universität der Künste“. In: Philipp Vandr  und Benjamin Lang (Hg.): Komponieren mit Sch lern. Konzepte, F rderung, Ausbildung. Regensburg: ConBrio, S. 175–182.
- Schlothfeldt, Matthias (2018): „Komposition als didaktisches Handlungsfeld“. In: Michael Dartsch, Jens Knigge, Anne Niessen, Friedrich Platz und Christine St ger (Hg.): Handbuch Musikpädagogik. Grundlagen - Forschung - Diskurse. M nster, New York: Waxmann (UTB Musikpädagogik, 5040), S. 326–333.
- Schneider, Hans; B sze, Cordula; Stangl, Burkhard (Hg.) (2000): Klangnetze. Ein Versuch, die Wirklichkeit mit den Ohren zu erfinden.  sterreichischer Kulturservice. Saarbr cken: Pfau.
- Schuster, Meike (2014): Raumaneignung und urbanes Lernen. Stadt als offener Spiel- und Lernraum. KULTURELLE BILDUNG ONLINE: <https://www.kubi-online.de/artikel/raumaneignung-urbanes-lernen-stadt-offener-spiel-lernraum/> (letzter Zugriff am 26.01.2019).
- Seel, Martin (2003):  sthetik des Erscheinens. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Siedenburg, Ilka und Nolte, Eva (2015): „Auf dem Weg zu einer neuen Lernkultur. Popvermittlung in der Musikschule“. In: Michael Ahlers (Hg.): Popmusik-Vermittlung. Zwischen Schule, Universit t und Beruf. Berlin, M nster: LIT Verlag (Theorie und Praxis der Musikvermittlung, 14), S. 221–236.
- St ckler, Eva Maria (2014): „Musik h ren – Zeit f r den Augenblick haben.  sthetische Wahrnehmung, Erfahrung und Bildung in der digitalen Gegenwart“. In: Magazin erwachsenenbildung.at. Das Fachmedium f r Forschung, Praxis und Diskurs 22/2014, S. 2–9. Online verf gbar  ber: <http://www.erwachsenenbildung.at/magazin/14-22/meb14-22.pdf>
- Unterberg, Lisa (2018):  berblick: Forschungsvorhaben zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE: <https://www.kubi-online.de/artikel/ueberblick-forschungsvorhaben-zur-digitalisierung-kulturellen-bildung> (letzter Zugriff am 26.01.2019)
- Wallbaum, Christopher (2000): Produktionsdidaktik im Musikunterricht. Perspektiven zur Gestaltung  sthetischer Erfahrungssituationen. Kassel: Bosse.
- Wallbaum, Christopher (2013): „Das Exemplarische in musikalischer Bildung.  sthetische Praxen, Urph nomene, Kulturen – ein Versuch“. In: Zeitschrift f r Kritische Musikp dagogik (ZfKM) 2013, S. 20–40. Online verf gbar  ber: <http://www.zfkm.org/13-wallbaum.pdf> (letzter Zugriff am 26.01.2019)
- Zacharias, Wolfgang (2013): „Kulturell- sthetische Medienbildung 2.0. Aspekte  sthetischen Lernens in einer technisch-medialen Zeit“. In: Zeitschrift f r Erziehungswissenschaft 16, S. 273–296.
- Zill, Elias (2015): „Sch lerInnen Geh r schenken. >>  sthetische Erfahrungen von Beteiligten Kultureller Bildungsangebote am Beispiel von Kompositionsprojekten“. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE: <https://www.kubi-online.de/artikel/schuelerinnen-gehoer-schenken-aesthetische-erfahrungen-beteiligten-kultureller> (letzter Zugriff am 26.01.2019).

Anhang

Einverständniserklärung

Name der Eltern _____

Anschrift _____

Telefon _____

E-Mail _____

Die [Organisationsname] führt das Projekt [Projektname] vom XX.XX.20XX bis zum XX.XX.20XX durch. An diesem Projekt nimmt auch Ihr Kind teil. Im Rahmen des Projekts werden Aufnahmen (Film und Foto) von Ihrem Kind gemacht, mit denen die Gruppe einen Video-Clip produziert, der veröffentlicht wird.

Wir, die Eltern von _____,

sind damit einverstanden, dass während des gesamten Projekts von unserem Kind Foto-, Film- und Tonaufnahmen gemacht werden. Zudem stimmen wir zu, dass unser Kind selbst Bild-, Ton- und Filmaufnahmen erstellt und die Nutzungsrechte an diesen von ihm während der Veranstaltung erstellten Aufnahmen an die [Organisationsname] überträgt.

Die [Organisationsname] ist berechtigt, diese Aufnahmen selbst oder durch Dritte in veränderter und unveränderter Form, einzeln oder zusammen mit anderen Aufnahmen zu speichern und auf den Websites der [Organisationsname] oder über die Websites von sozialen Netzwerken wie z. B. facebook, YouTube oder sonstigen Online-Plattformen, z. B. flickr, zeitlich und örtlich unbeschränkt zu vervielfältigen, zu veröffentlichen, zu verbreiten und auch für ihre Presse- und Öffentlichkeitsarbeit zu nutzen.

Für die Verwendung der Aufnahmen im vorgenannten Umfang ist von der [Organisationsname] keine Vergütung an uns zu zahlen.

Ort _____

Unterschrift der Erziehungsberechtigten* _____

Ggf. Unterschrift Kind _____

* Unterschreibt ein Elternteil allein, erklärt er mit seiner Unterschrift zugleich, dass ihm das Sorgerecht allein zusteht oder dass er im Einverständnis mit dem anderen Elternteil handelt.

Zum Autor

Matthias Krebs ist Diplom-Gesangs- und Medienpädagoge, hat Lehramt mit den Fächern Musik und Physik studiert, ist Opernsänger und Appmusiker. Er arbeitet als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität der Künste (UdK) Berlin, leitet dort die Forschungsstelle Appmusik und ist an der Universität Potsdam in der Lehramtsausbildung beschäftigt. Ausgehend von seinen Erfahrungen in der Verwendung von Musikapps im Musikunterricht an allgemeinbildenden Schulen sowie auf der Konzertbühne (DigiEnsemble Berlin) liegt sein Schwerpunkt seit 2009 in der systematischen Erfassung von Formen musikalischer Praxis mit digitalen Musiktechnologien, insbesondere des Phänomens Appmusik. Aktuell forscht Krebs im BMBF-geförderten Verbundprojekt MuBiTec zu Fragestellungen ästhetischer Erfahrungsmöglichkeiten und der Kompetenzentwicklung in appmusikalischen (Bildungs-)Kontexten. Zudem ist er Gründer des Kulturangebots app2music e.V., entwickelt Konzepte für Institutionen der Kulturellen Bildung und ist im Fort- und Weiterbildungsbereich tätig.

Kontakt: matthias.krebs@appmusik.de

Impressum

Bertelsmann Stiftung, Mai 2019

Bertelsmann Stiftung
Carl-Bertelsmann-Straße 256
33311 Gütersloh
Telefon +49 5241 81-0
www.bertelsmann-stiftung.de

Verantwortlich
Arne-Christoph Halle
Berin Beyaz

Autor
Matthias Krebs

Lizenz



Der Text ist
lizenziert unter
CC-BY-SA 4.0 Int.

Den vollständigen Lizenztext finden Sie unter:
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>. Die in der Publikation enthaltenen Bilder unterliegen nicht dieser Lizenz und dürfen ohne ausdrückliche Zustimmung der Bertelsmann Stiftung nicht für eigene Zwecke verwendet werden

Bildnachweis
© Arne-Christoph Halle

Grafikdesign
Dietlind Ehlers

Druck
Gieselmann Druck und Medienhaus, Bielefeld

DOI 10.11586/2019022

Adresse | Kontakt

Bertelsmann Stiftung
Carl-Bertelsmann-Straße 256
33311 Gütersloh
Telefon +49 5241 81-0

Arne-Christoph Halle
Programm Musikalische Förderung
arne-christoph.halle@bertelsmann-stiftung.de

www.bertelsmann-stiftung.de