

# Coppélia

ein Online-Hörspiel

Die folgende Konzeptidee stellt einen Leitfaden zur Durchführung von Online-Angeboten im Rahmen des Projekts "app2music\_DE" dar. Sie wurden von einer Gruppe von erfahrenen Workshopleiter\*innen in einer Reihe von Zoom-Sessions entworfen. Selbstverständlich muss dieses Konzept an die jeweilige individuelle Situation, d.h. die Erfahrungen der durchführenden Musiker\*innen, der Teilnehmenden Kinder und Jugendlichen sowie an die Themen lokaler Partner\*innen aus dem Kulturbereich angepasst werden. **Für die folgende Konzeptidee bieten sich auch Opern, Theaterstücke sowie auch Bücher und Filme als Vorlage an.**



app2music\_DE - Musizieren mit Apps. Kinder und Jugendliche spielen ihre Lieblingsongs, kreieren Hörspiele und entwickeln eigene Musikideen. Durch die Kooperation mit etablierten Kultur- und Bildungsinstitutionen ist der app2music e.V. mit seinem Projekt an mittlerweile 20 deutschlandweiten Standorten vertreten. In jährlich über 1.000 Veranstaltungen bringen über 250 Künstler\*innen mit unterschiedlichem musikalischen Hintergrund ihre Erfahrung ein. Mehr: <http://app2music.de/kulturmachtstark/>

## Inhalt

- |                                 |          |
|---------------------------------|----------|
| 1. Grundidee                    | ... S. 6 |
| 2. Kurzbeschreibung/Ankündigung | ... S. 7 |
| 3. Aufgabenstellung             | ... S. 7 |
| 4. Ablauf                       | ... S. 8 |
| 5. Technik                      | ... S. 9 |

## 1. Grundidee

Mit einer Gruppe junger Jugendlicher im Alter von ca. 11-18 Jahren soll ein Hörspiel/online (Musik)Theater von ca. 5 Minuten Länge zum Ballett "Coppelia" (Komponist: Leo Delibes) entwickelt werden. Dabei werden Teile der Handlung des Stücks von den Jugendlichen in Bezug auf die eigene Lebensrealität umgeschrieben.

Für "Coppelia" beschäftigen sich die Teilnehmenden mit der Frage: "Wie fühlt es sich an, wenn man in eine Maschine verliebt ist?" - Denn in der Originalhandlung fühlt sich der Protagonist Franz sehr zu einer Puppe (Menschmaschine) des diabolischen Erfinders Dr. Coppelius hingezogen und lässt dafür seine Verlobte "Swanilda" im Stich, die ihn wieder zurückerobert will. Für eine moderne Hörspiel-Adaption zum Thema Mensch&Technik bietet das Original also reichlich Anknüpfungspunkte.

Im Laufe des Workshops entwickeln die Teilnehmenden ihre eigene Figur, ausgehend von einem Charakter der Originalvorlage. Sie schreiben gemeinsam mit den anderen Teilnehmenden Dialoge und einen Plot der als gesprochener Teil des Hörspiels aufgezeichnet wird. Es können auch passende Texte zum Stück geschrieben werden, die an anderer Stelle (als Vorwort/Zwischenspiel) eingesetzt werden.

OER // Dieser Text steht unter der CC BY 4.0-Lizenz. Der Name der Urheberin soll bei einer Weiterverwendung wie folgt genannt werden: Team app2music\_DE



Weitere Online-Musikprojektideen unter: <http://app2music.de/online-musikprojekte-konzeptideen/>

Für den musikalischen Teil des Hörspiels werden durch den/die Dozent\*in bestimmte musikalische Leitmotive der einzelnen Figuren oder auch charakteristische Rhythmen oder Akkordfolgen aus dem Original in der kostenlosen App/Musiksoftware "BandLab" aufbereitet (z.B. Leitmotiv als Midi vorbereiten oder eine Aufnahmesequenz als Ausgangsmaterial hochladen). Dieses Material können die Teilnehmenden des Workshops neu arrangieren/remixen um somit Klangflächen oder Hintergrundmusik für ihr Hörspiel zu entwickeln. Die Software BandLab kann auch verwendet werden um den gesprochenen Teil des Hörspiels aufzuzeichnen und zu bearbeiten.

## 2. Kurzbeschreibung/Ankündigung

Wir suchen Leute für unser Hörspielprojekt Coppelia.

Bist du in Siri oder Alexa verknallt? Mach mit bei unserem Experiment! Es geht um die Beziehung zwischen Mensch und Maschine. In einer Mischung aus Rollenspiel und Theater werden wir am XXX, xx.xx. Und xx.xx. ein Hörspiel zum Ballett "Coppelia" (Komponist: Leo Delibes) entwickeln. Du machst mit deinem Smartphone Musik und kannst deine eigene Geschichte entwickeln. Anmeldung unter: xxx@aaa.de

- Der Workshop wird geleitet von einer professionellen Musikerin/ von einem professionellen Musiker von app2music und der Tanzpädagogin XXX
- Das Ergebnis wird im Online-Radio aufgeführt.
- Plus: Alle Teilnehmenden werden kostenlos zur Veranstaltung eingeladen.



## 3. Aufgabenstellung

### Aufwärmspiel

Nach einer kurzen Vorstellung wird ein Aufwärm-Rollenspiel mit den Teilnehmenden gespielt. In dem sie einen kurzen Satz in den Chat schreiben sollen, der beschreibt wie sie sich in Zeiten von Corona/Stress zu Hause/Schule-online fühlen:

- Schreibt einen Satz dazu wie ihr euch in Zeiten von Corona/Stress zu Hause/Schule-online fühlt!
  - Wer oder Was geht euch momentan auf die Nerven? (Warum?)
  - Wen oder was vermisst ihr?
  - Gibt es etwas, was euch an eurem neuen "Alltag" gefällt?
  - etc.

Darauffin bittet der Dozent die Teilnehmenden sich einen Satz, aber nicht den eigenen, auszusuchen und diesen theatralisch/performativ (in maximal 20-30 Sekunden darzustellen).

Die anderen Teilnehmenden sollen auch wenn sie nicht sprechen auf das Gespielte reagieren.

### Entwicklung des Plots

Nachdem ihr euch eine Figur ausgesucht habt, die ihr spielen möchtet, tut bitte Folgendes:

- Gebt eurer Figur einen eigenen Namen
- Beschreibt die Figur anhand von Dingen wie: Wer sind ihre Freunde? Was sind ihre Hobbies? Wie ist ihr Verhältnis zu den anderen Figuren? Wie sieht sie aus?
- Welche (heutigen) Situationen lassen sich mit dem Original vergleichen?
- Entscheidet euch für eine dieser Situationen und schreibt die Dialoge dementsprechend

### Improvisation einer Szene

Der Dozent gibt eine Situation vor (idealerweise orientiert an dem Plot) in der die Figuren miteinander ins Gespräch kommen. Der Dozent kann natürlich auch eine Rolle in der Erzählung übernehmen.

- Improvisiert eure Szene von 10-45 Sekunden im Voicechat auf Discord.

### Bandlab installieren oder den Browser nutzen

- Richtet ein Profil an und schreibt euren Nutzernamen in unsere Discord-Gruppe.

### Remix der Leitmotive

- Ladet die Aufnahmen in Bandlab und verfremdet die Aufnahme.

### Atmosphärische Klänge

- Sucht in eurer Umgebung interessante Klänge und nehmt sie in BandLab auf und fügt diese zu eurem Remix hinzu.

## 4. Ablauf

- Die Kinder haben einen Discordaccount

### Session 1 (90 min):

- Herzlich Willkommen / worum geht's? -> Kurz erklären 10 min
- Icebreaker - Corona-feels - / 10 min
- Plot der Oper anhand von 4 Punkten erklären 30 min
  - 3-4 Anker Szenen grob beschreiben -> Kinder improvisieren lassen
  - Setting & Rollen der Szene vorgeben → Improvisation der Kids
  - Erste Variante in Stichpunkten festhalten
- Registrierung mit den Kids bei Bandlab gemeinsam machen und zu den **vorbereiteten Projekten** einladen.
- Demonstration in Bandlab / Screensharing -> wie kann man eine **Melodie bearbeiten**. (Effekte, Töne verschieben, Tonhöhen)
- Quasi ein kurzes Bandlab Tutorial

### Session 2:

- Erneute Improvisation / Probe des Plots
- Der Ablauf wird erneut festgehalten -> Stimmungen werden festgelegt

- Daran orientiert werden die Melodien durch Effekte/Instrumentierung etc. in bestimmte Stimmungen versetzt
- Beats hinzufügen?!

### Session 3:

- Ergebnis: ein 3-5 minütiges Hörspiel
- Zeit für weitere Aufnahmen/Nachbesserungen

## 5. Technik

Die Teilnehmenden können mit einem Smartphone oder Tablet sowie mit einem Laptop teilnehmen. Kopfhörer sind eine sinnvolle Ergänzung. Eine gute Internetleitung ist fundamental wichtig.

Benötigt werden: Webseite (Ankündigung), Discord (Projektkoord. & Proben/Aufführung), BandLab (Musikbearbeitung),

Webseite:

- Auf der Webseite wird für die Teilnahme am Projekt geworben → Kurzbeschreibungstext (2.)
- Außerdem kann dort das Ergebnis präsentiert werden.

Discord:

- Die Online-Plattform Discord hat die Funktion der Kommunikation im Projekt. Dort finden sich in einzelnen Channels vielleicht parallel laufende Gruppe, die miteinander die Szenen in Audio-Channels entwickeln. Auch finden sich dort die Links zu den BandLab-Profilen der Beteiligten.
- Verschiedene Text-Channels eröffnen (z.B. Musik und Text, sodass man sich in diesem Channels austauschen kann)
- Mehrere Sprach- und Video-Channels für die Organisation und Probemöglichkeiten
  - #Allgemein: Für die Meetings mit allen Schüler\_innen
  - #Hörspiel Proben: vllt sogar mehrere, sodass in kleineren Gruppen der Text geübt werden kann
  - #Musik: in Kleingruppen sich mit der Musik geschäftigen, darüber reden - parallel Veränderungen im Text-Channel #Musik aufschreiben
  - Discord-Bot verwenden um Tonaufnahmen zu machen.

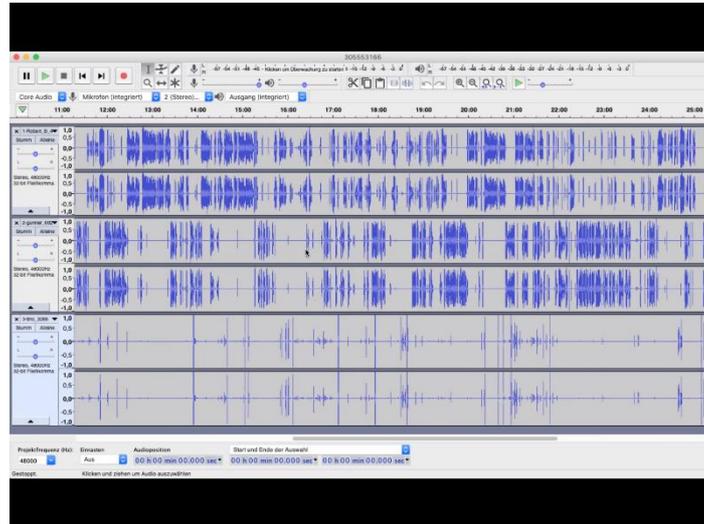
BandLab:

- Die Online-Plattform BandLab ist das zentrale Musikbearbeitungsprogramm.
- Es sollte für die erste Session schon alles Wichtige in Bandlab vorbereitet sein, um die verschiedenen Funktionen zu demonstrieren.

Discord-bot 4 channel recording (<https://craig.chat/home/>)

- Mit dem Bot kann die Funktionalität von Discord erweitert werden, so dass man damit auch z.B. eine Szene mit mehreren miteinander interagierenden Sprechern aufnehmen kann. Als Ergebnis liegt von jedem eine separate Aufnahme zur Verfügung.
- Wie richte ich Discord mit Craig ein?
  - <https://steemit.com/steem-help/@sykochica/answering-common-questions-how-to-record-and-post-your-audio-with-discord-and-d-sound>
  - Startet ihn mit einem Textbefehl und fügt ihn mit einen Discord-Raum, dann wieder mit Text die Aufnahme starten und stoppen
  - Der Bot kann mit GoogleDrive gekoppelt werden
- **DiSCORD RECORDING BOT** : <https://craig.chat/>
  - **:craig** , ... - kommandos :
  - , *join* - record start (den Raum in dem ich bin)
  - , *join CHANNELNAME* - record start (den Raum)
  - , *leave* - record stop
  - , *leave CHANNELNAME* - record stop

- , note NOTIZ - marker setzen
- , ennuicastr on / off - quality boost .
- Erfahrung:
  - Das Ducking (automatisches Leiserstellen) ist leider wohl trotzdem drauf.
  - Dadurch ist auch Singen möglich
  - Dadurch können einzelne Sprecher\*innen spezielle Effekte bekommen. Z.B. kann eine Sprecherin mit einem Pitchshifter versehen werden, um nach einer Zauberin zu klingen.
- So sieht dann eine Aufnahme aus:



app2music\_DE

# Online-Musikprojekte

## Konzeptideen für Workshops



## Zum Geleit



Kein Einzelfall: In Folge der Maßnahmen zur Eindämmung der Corona-Virus-Ausbreitung und den damit einhergehenden vorübergehenden Schließungen von Kultur- und Bildungseinrichtungen, konnten die seit einiger Zeit im Projekt app2music\_DE tätigen Künstler\*innen und Musikpädagog\*innen von einem Tag auf den anderen ihre Musikangebote nicht mehr weiterführen. Das Projektleitungsteam von app2music\_DE arrangierte Video-Chat-Konferenzen mit den Bündnispartner\*innen, um die Bedingungen für Online-Workshopangebote zu eruieren. In Folge dessen wurden Austauschtreffen ins Leben gerufen, die das Ziel verfolgten, neue Wege zu erschließen, um kollaborative Musikprojekte für Kinder und Jugendliche zu ermöglichen.

Es fanden zweimal wöchentlich, moderierte Sitzungen mit limitierter Anzahl an Plätzen statt. Dadurch entstanden wechselnde Gruppen von projektbeteiligten Künstler\*innen und Musikpädagog\*innen aus verschiedenen deutschen Städten, mit unterschiedlichen technischen Erfahrungen und musikalischen Hintergründen. Die Ergebnisse sind die nachfolgenden sechs Konzeptideen für Online-Musikprojekte, die Kindern und Jugendlichen spannende Erfahrungen mit Musik trotz Kontaktbeschränkungen ermöglichen sollen.

// Das 2018 gestartete Kulturprojekt app2music\_DE bietet Kindern und Jugendlichen verschiedene technologievermittelte Formate sich musikalisch zu betätigen. Dabei kommen Smartphones und Tablets als Musikinstrumente zum Einsatz, um gemeinsam mit Musiker\*innen neue Bands zu gründen, Lieblingssongs zu spielen, Beats zu produzieren, Klangkompositionen zu erfinden. Mittlerweile wird das kulturelle Bildungsangebot an 20 Standorten verteilt über ganz Deutschland in Kooperation mit etablierten Kultur- und Bildungsinstitutionen angeboten. app2music\_DE wird gefördert im Rahmen von »Kultur macht Stark. Bündnisse für Bildung« des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF).

Mehr: <http://app2music.de/kulturmachtstark/>

Corona zeigt uns: Wir können auch vieles anders machen. Damit verbunden ist, andere Verhaltensweisen erlernen, Technologien anders nutzen und das alles in so einer Art Probelauf. In der Isolation wird deutlich, wie wir Menschen um uns brauchen, mit denen wir interagieren können. Technologien, denen eine isolationistische Wirkung zugeschrieben wird, werden jetzt auch als Erfahrungsräume wahrnehmbar, die auf viele unterschiedliche Weisen soziale Interaktion ermöglichen. Die sinnlich-körperliche Intensität, die zunächst in Games beobachtbar wurde, zeigt sich nun auch in vielen anderen kommunikativen Handlungsmöglichkeiten digitaler Form. Sie wird beispielsweise in Gruppendiskussionen via Zoom, beim Instrumentalunterricht per Video-Chat aber auch in musikalisch-künstlerische Projekten spürbar.

Häufig finden sich in Projektbeschreibungen eher theoretische Heilsbekundungen (=mit Apps sind die Kids ja automatisch motiviert) bezüglich des Einsatzes von digitalen Technologien, die in praktischen Realisierungen kaum nachvollziehbar sind und dann eigene situative Herausforderungen stellen, auf die man irgendwie nie 100% vorbereitet fühlen kann. Daher wollen wir auf möglichst konkrete Konzeptionen setzen, die zwar keine Rezepte bieten, jedoch nach Möglichkeit situationsbezogene Entscheidungen offenlegen. Anspruch unserer Blogbeiträge und Konzepte ist es daher immer zu allererst einen Einblick in eine spezifische Praxis zu liefern.

Wir haben uns gründlich nach verschiedenen Online-Plattformen umgesehen und uns letztlich auf eine kleine Auswahl geeinigt, die eine Art geteilter ‚app2music-Standard‘ sein soll. Auch wir mussten diese Plattformen aber erst erproben und haben sie daher einerseits in Form von künstlerischen Projekten in Gruppen selbst ausprobiert und andererseits parallel in ersten Projekten mit Kindern und Jugendlichen eingesetzt.

Unsere Hoffnung ist, dass unsere Workshop-Konzepte andere Künstler\*innen, Musikvermittler\*innen und Pädagog\*innen dazu anstiften eigene Projekte zu realisieren und ihre Entscheidungen bezogen auf den gemeinsamen künstlerischen Prozess zu reflektieren. Letzteres realisiert sich nach unserer Erfahrung besonders gut im gemeinsamen Austausch. Daher möchten wir alle ermutigen, sich durch Kommentare oder eigene Blogbeiträge auf unserer Webseite zu beteiligen: Fragen stellen, eigene Lösungsansätze vorstellen, Link-Empfehlungen geben – alles ist willkommen!

Diese Hoffnung gibt auch ein zentrales Motiv zur Beantwortung der Frage: Warum diese philosophische Einleitung? Von vielen Bündnispartner\*innen haben wir die Rückmeldung bekommen, dass sie von der Situation überfordert sind, künstlerische Bildungsangebote zu initiieren und zu begleiten. Auch wir von app2music\_DE haben natürlich vor Corona keine solchen Erfahrungen mit digitalen Technologien machen können, wie wir sie seit Mitte März 2020 erfahren haben. Wir haben praktisch von vorne begonnen und haben uns recht mühsam von Online-Treffen zu Online-Treffen gekämpft und zwischendurch auch mal den Mut verloren. Das führte uns vor Augen: Wir gehen (für uns) ‚neue Wege‘!

Umso froher sind wir nun, ein erstes Ergebnis unseres Austauschs vorlegen zu können. Dabei legen die verschiedenen sechs Workshop-Konzeptideen unterschiedliche Schwerpunkte und Herausforderungen bezüglich der digitalen Erfahrung künstlerischer Interaktion. Wichtig war uns, dass die teilnehmenden Kinder & Jugendlichen möglichst stark in die Produktionsprozesse aber auch in kreative Prozesse einbezogen werden, also nicht etwa Soundbearbeitungen von professionellen Musiker\*innen in Heimarbeit finalisiert werden. Außerdem haben wir uns bemüht, dass möglichst wenige technische Geräte involviert und etablierte Zugänge (beispielsweise die Plattform Discord) integriert werden.

Um die Möglichkeiten zur Teilnahme am fachlichen Austausch und auch die Erprobungen von situativ angepassten Versionen zu vereinfachen, veröffentlichen wir die Konzeptionen Open Educational Resources (OER, siehe <https://open-educational-resources.de/was-ist-oer-3-2/>). Wir möchten alle Interessierten einladen, die Projektideen zu adaptieren, weiterzuentwickeln oder sich einfach davon inspirieren zu lassen.

Wir freuen uns über Feedback oder auch über Anregungen und Erfahrungen. Einen zentralen Knotenpunkt zu der in diesem Vorwort und in den folgenden Konzepten dargestellten Thematik ‚kollaborative Online-Musikprojekte‘ findet sich unter <http://app2music.de/online-musikprojekte-konzeptideen/>

#### **An der Entwicklung der Konzeptionen waren beteiligt:**

Birol Altinok (Gütersloh), Manuel Branz (Augsburg), Sebastian Bürg (Berlin), Deniz Dilek (Berlin), Pascal Doring (Potsdam), Leo Hopfinger (München), Laura Klose (Leipzig), Matthias Krebs, Miriam Köpke (Gütersloh), Elmar Kühn (Leipzig), Gunnar Lahrs (Rostock), Meik Landfried (Kaiserslautern), Sebastian Mahling (Potsdam), Sergej Maier (Berlin), Uwe Nitz (Köln), Carlos Ortiz (Berlin), Biljana Pais (Berlin), Dane Pereira (Kaiserslautern), Roy Perez (Augsburg), Nora-Elisabeth Peters (Leipzig), Julian Quack, Peter Riedel (Nürnberg), Cathérine de la Roche (Köln), Gisbert Schürig (Berlin), Tom Simonetti (Augsburg), Susanne Sprung (Neunkirchen), Sophie Te (Augsburg), Anna Unruh (Gütersloh), Bane Vejinovic (Potsdam), Thomas Wätzold (Dresden)

#### **An der Konzeption beteiligte Institutionen:**

Bayerische Staatsoper, Kreisjugendring München-Stadt, Bühnen Halle, Landesbühnen Sachsen, ACT e.V., Gürzenich Orchester Köln, Musikschule für den Kreis Gütersloh, Joseph-Schmidt-Musikschule Berlin Treptow-Köpenick, Musikzentrum Hannover, Emmerich-Smola-Musikschule Kaiserslautern, Staatstheater Nürnberg, Filmmuseum Potsdam, Volkstheater Rostock, Staatliche Jugendmusikschule Hamburg, Lukulule e.V. Hamburg

# Zentrale Plattformen & technische Voraussetzungen

Bei unseren Konzeptionsgesprächen haben wir festgestellt, dass die Wahl von bestimmten Online-Plattformen bzw. eine zentrale Stellung bei der Konkretisierung von Konzeptionen darstellen. Sie stellen sowohl eine Basis für die Kommunikation als auch die (Musik-)Produktion dar. Wir haben uns nach längerer Diskussion für eine übersichtliche Auswahl an Online-Plattformen entschieden. Wir haben sie gemeinsam ausprobiert, so dass wir über eine geteilte Wissensbasis verfügen: Was geht leicht? Wo müssen wir umdenken? Worauf können wir verzichten?



app2music\_DE - Musizieren mit Apps. Kinder und Jugendliche spielen ihre Lieblingssongs, kreieren Hörspiele und entwickeln eigene Musikideen. Durch die Kooperation mit etablierten Kultur- und Bildungsinstitutionen ist der app2music e.V. mit seinem Projekt an mittlerweile 20 deutschlandweiten Standorten vertreten. In jährlich über 1.000 Veranstaltungen bringen über 250 Künstler\*innen mit unterschiedlichem musikalischen Hintergrund ihre Erfahrung ein. Mehr: <http://app2music.de/kulturmachtstark/>



In diesem Dokument fassen wir zusammen, welche Plattformen wir für die Umsetzung von Online-Angeboten als Grundlage einsetzen. Außerdem finden sich weiter unten Überlegungen zu den technischen Voraussetzungen bei den beteiligten Kindern und Jugendlichen und den Teilnehmenden.

## Plattformen

Folgende Plattformen haben wir uns angeschaut und in Projekten ausprobiert.

### 1. Discord - <https://discordapp.com/>

Die kostenlose Kommunikationsplattform Discord bietet neben ähnlichen Funktionen wie sie bei Zoom oder Skype vorhanden sind eine Funktionalität zur Projektarbeit. Es lassen sich mehrere Chat/Textkanäle parallel anlegen (wie bei WhatsApp), die thematisch voneinander abgegrenzt sind. Auch der Austausch von Dateien ist möglich. Das macht Discord zu einer guten Basis für unsere künstlerischen Online-Projekte.

Seinen Ursprung hat Discord zwar in der Gaming-Community, jedoch erfreut sich die Plattform auch in anderen Themenbereichen aktuell einer großen Beliebtheit bei Kindern und Jugendlichen. Durch diese Bandbreite wurde die Software stetig weiterentwickelt und ist vielen Kindern und Jugendlichen bereits vertraut. Darüber hinaus lässt sich das Nutzungsspektrum auch durch externe Anwendungen (sog. Bots) erweitern und über ein ausgefeiltes Benutzermanagement für geschlossene Gruppen steuern. Die Möglichkeit zur gezielten Vergabe dieser Rechte und der Einsatz von inhaltlichen Filtern scheint im Hinblick auf Jugendschutz vorteilhaft zu sein. Das Identitätsmanagement (Künstler-/Benutzernamen und Profilbild) liegt bei den Nutzenden.

Die Software ist auf allen gängigen Betriebssystemen, also Windows, macOS, Android, iOS und auch im Webbrowser nutzbar.

## 2. FlipGrid - <https://info.flipgrid.com/>

FlipGrid ist eine Video-Response-Plattform für pädagogische Kontexte und gehört Microsoft. Besonders nützlich finden wir die Funktionalität Kinder und Jugendliche einladen zu können, zu einer gestellten Aufgabe Kurzvideos von 1 bis zu 5 Minuten in einer geschlossenen Umgebung zu erstellen und für ein Projekt verfügbar zu machen.

Videobotschaften sind spätestens seit Apps wie Snapchat, Instagram oder Tiktok unter Jugendlichen weit verbreitet und alltäglich geworden. Interessant für unsere Projekte ist die Funktion, dass per Gast-Link von den Kindern und Jugendlichen auch anonym Videos hochgeladen werden können. Dazu ist dann allein der Link oder ein QR-Code nötig. Per Browser auf dem Laptop oder mit Hilfe von Apps für mobile Endgeräte ist es damit den Kindern und Jugendlichen möglich, einfach und ohne Anmeldung Videoantworten aufzunehmen. Die Teilnehmenden können aus verschiedenen Filtern wählen und auch Emojis verwenden. Dadurch können sie selbst entscheiden, wie sich 'zeigen' wollen (auch verpixelt).

Die Online-Plattform FlipGrid ist nur in Englisch verfügbar, doch fällt das nicht weiter auf, da Dozierende eine Projektseite einrichten. Die 'eingesammelten' Videos können von Dozierenden heruntergeladen werden und z.B. zu einer Collage verarbeitet werden.

YouTube-Video: <https://www.youtube.com/watch?v=aLzX13jw7bw>

Beispiel: <https://flipgrid.com/6f4dcc41>

## 3. BandLab - <https://www.bandlab.com>

BandLab ist ein komplett kostenloses Online-Musikprogramm (Online-DAW) und sowohl als App auf Smartphones und Tablets als auch im Browser am Laptop genutzt werden kann. Dabei orientiert sich das Programm in seinem Design und seiner Funktionsweise an gängigen, professionellen Anwendungen zur Musikproduktion wie bspw. Ableton Live, Cubase oder ProTools. Es können über das eingebaute Mikrofon des Mobilgerätes eigene Samples aufgenommen und auch MIDI-Files importiert werden. BandLab enthält außerdem etliche Sound-Pakete, einen Looper, Effektgeräte und Drum-Machines.

Für unsere Projekte ist auch von besonderer Bedeutung, dass BandLab außerdem umfangreiche Möglichkeiten bietet, um sich als Band oder Projekt zu organisieren. Dazu gehört, dass kollaborativ gearbeitet, dass Produktionen kommentiert und auch Produktionen variiert werden können.

YouTube-Video: <https://www.youtube.com/watch?v=55CaH4uPf-Y>

## 4. ZOOM (oder Jitsi)

Zoom ist ein Tool für Online-Videokonferenzen. Neben den Videos ermöglicht es auch Chats und andere kooperative Werkzeuge, wie das gemeinsame Arbeiten auf einem Whiteboard oder Umfragen. Ursprünglich wurde das Tool vor allem für kleine und mittelgroße Teams in Unternehmen konzipiert. Mittlerweile wird es mit seinen erweiterten Werkzeugen und Funktionen zunehmend auch privat oder für den Bildungssektor genutzt.

Bei app2music\_DE haben wir mit Zoom sowohl in Workshops mit Kindern als auch im Team viele gute Erfahrungen gemacht. Alternativ bietet sich auch die **Plattform Jitsi** für Treffen von 2 bis 7 Teilnehmenden an. Außerdem haben wir auch die **Video-Chat-Funktion von Discord** genutzt, jedoch wurde ab 8 Teilnehmenden die Verbindung deutlich schlechter.

## 5. Webseite / Newsletter

Um die Online-Musikprojekte bekannt zu machen, sollten Ankündigungstexte von den Bündnispartner\*innen (Theater, Konzerthäuser, Sozialeinrichtungen, Bildungsinstitutionen) per Newsletter und auf den Veranstaltungsseiten veröffentlicht werden. Die Ankündigungen zu den Online-Projektangeboten können auch auf unserer Webseite ([www.app2music.de](http://www.app2music.de)) veröffentlicht und verlinkt werden.

Wichtig ist uns, dass die Projekte sehr spezifisch an den Themen der Bündnispartner\*innen angeschlossen sind, sodass es stimmige Verbindungen zum lokalen Kulturprogramm der beteiligten Kultur- und Bildungsinstitutionen gibt.

# Technische Voraussetzungen

## Kinder & Jugendliche

Unser Anspruch an die Projektkonzeptionen ist, dass die Teilnehmenden mit ihrem Smartphone oder Tablet sowie auch mit einem Laptop teilnehmen können. Eine gute Internetleitung ist fundamental wichtig. Natürlich sind geeignete Kopfhörer mit einem integrierten Mikrofon eine sinnvolle Ergänzung.

## Anleitende

Wenn für anleitende Musiker\*innen/Musikpädagog\*innen die Plattformen noch 'Neuland' sind, sollten sie nicht direkt über ein Online-Projekt mit Kindern und Jugendlichen in die Materie einsteigen. Solange weder der zu betreibende Aufwand einer Online-Musikproduktion und die Stolperfallen und Schwierigkeiten eingeschätzt werden können, ist eine realistische Einschätzung, besonders der kommunikativen Herausforderungen kaum möglich. Es empfiehlt sich zunächst eine eigene Musikproduktion mittels einer Online-Plattform zu machen. Das Ergebnis kann auch gleich als Demomaterial oder für ein Tutorial genutzt werden. Außerdem lohnt es sich auf YouTube verschiedene Videos anzuschauen, um sich so in eine Plattform und ihre verschiedenen Verwendungsmöglichkeiten einzuarbeiten.